KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

Buku Panduan Guru

Seni Tari

Trianti Nugraheni

Fifiet Dwi Tresna Santana

2022

SD/MI KELAS III

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

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

Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD/MI Kelas III
Penulis
Trianti Nugraheni
Fifiet Dwi Tresna Santana

Penelaah
Elindra Yetti
Yuliasma

Penyelia/Penyelaras
Supriyatno
E. Oos M. Anwas
Khofifa Najma Iftitah

Ilustrator
Salsa Solli Nafsika

Editor
Saprudin

Desainer
Arief Johari
Rustu Nur Ilham

Penerbit
Pusat Perbukuan
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
https://buku.kemdikbud.go.id

Cetakan Pertama, 2022
ISBN 978-602-244-451-0
ISBN 978-602-244-767-2
Isi buku ini menggunakan huruf Lato 12/16 pt, Lukasz Dziedzic.
xxii, 178 hlm.: 21x29,7 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. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka, dimana kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/ program pendidikan dalam mengembangkan potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah dengan mengembangkan Buku Teks Utama.

Buku teks utama merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, dan SMALB pada Program Sekolah Penggerak yang ditetapkan melalui Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor 028/H/KU/2021 Tanggal 9 Juli 2021. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Buku ini digunakan pada satuan pendidikan pelaksana implementasi Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan serta perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2022

Kepala Pusat,

Supriyatno

NIP 19680405 198812 1 001

PRAKATA

Terlebih dahulu diucapkan syukur alhamdulillah ke hadirat Allah SWT atas karunia dan rahmatNya, tim penulis dapat menyusun buku ini. Terimakasih diucapkan pula kepada: Pusbuk, penelaah, pengolah data, pengolah buku, penyusun audio dan video, dan beberapa pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, sehingga penulisan buku ini dapat terlaksana dengan baik.

Buku ini disusun untuk para guru yang mengajar Seni Tari untuk Sekolah Dasar kelas 3. Buku ini berisi mengenai pengetahuan dan prosedur kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan langsung untuk pembelajaran di kelas. Secara terstruktur buku ini menuntun guru untuk memahami konsep metodologis yang terdapat dalam prosedur kegiatan pembelajaran, sehingga diharapkan guru dapat mengembangkannya dengan berdasar pada materi seni setempat atau nusantara atau seni lainnya.

Tim Penulis menyadari bahwa buku ini masih mempunyai kekurangan atau kesalahan. Oleh karena itu, kami berharap adanya kritik, saran, dan masukan untuk penyempurnaan buku ini.

Jakarta, Oktober 2021
Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR iii
PRAKATA iv
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR AUDIO x
DAFTAR VIDEO xi
DAFTAR TABEL xii
PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU xiv

PANDUAN UMUM 1
PENDAHULUAN 7

Unit Pembelajaran 1 Gerak Dan Ekspresi 11
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1 14
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 2 20
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 3 23
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 4 26
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 5 29
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6 33
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 7 35
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 8 39
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 9 42
Refleksi Guru 45
Assesmen / Penilaian 46
Pengayaan 50
Lembar Kegiatan Peserta Didik 57
Sumber Belajar Peserta Didik 61
Lembar Bacaan Guru 62

Unit Pembelajaran 2 Ayo Menari Bersama 69
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1 72
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 2 76
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 3 81
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 4 84
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 5 87
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6 92
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 7 94
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 8 98
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 9 101
Refleksi Guru 103
Assesmen/Penilaian 104
Pengayaan 107
Lembar KegiatanPeserta Didik 110
Sumber Belajar Peserta Didik 112
Lembar Bacaan Guru 114

Unit Pembelajaran 3 Apresiasi Tari 119
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1 122
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 2 125
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 3 128
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 4 130
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 5 133
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6 136
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 7 138
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 8 143
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 9 146
Refleksi Guru 149
Assesmen/Penilaian 150
Pengayaan 155

Lembar Kegiatan Peserta Didik 156
Sumber Belajar Peserta Didik 157
Sumber Bacaan Guru 158

PENUTUP 163
DAFTAR PUSTAKA 164
BIODATA PELAKU PERBUKUAN 166

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bentuk Mata Bulat.....15
Gambar 1.3 Bentuk Garis dari Hidung Ke Dahi 15
Gambar 1.4 Lintasan Vertikal.....15
Gambar 1.2 Lintasan Melingkar.....15
Gambar 1.5 Ujung Mulut Bagian Kiri ke Ujung Mulut Bagian Kanan.....16
Gambar 1.6 Lintasan Horizontal.....16
Gambar 1.7 Ekspresi Bahagia 17
Gambar 1.8 Ekspresi Sedih 17
Gambar 1.9 Ekspresi Takut 18
Gambar 1.12 Lintasan Melingkar 18
Gambar 1.11 Ekspresi Terkejut 18
Gambar 1.10 Ekspresi Marah.....18
Gambar 1.13 Lintasan Vertikal.....18
Gambar 1.14 Gerak Ekspresi Terkejut.....25
Gambar 1.15 Gerak Ekspresi Bahagia 25
Gambar 1.16 Gerakan dengan Kategori Volume Luas.....30
Gambar 1.17 Gerakan dengan Kategori Volume Sempit.....30
Gambar 1.18 Gerakan Memegang Sapu Tangan Berwarna Merah.....37
Gambar 1.19 Gerakan Memegang Sapu Tangan Berwarna Kuning 37
Gambar 1.20 Ekspresi Marah.....52
Gambar 1.21 Ekspresi Terkejut.....53
Gambar 1.22 Ekspresi Takut.....53
Gambar 1.24 Ekspresi Sedih.....54
Gambar 1.25 *Gesture* Sosial.....55
Gambar 1.26 *Gesture* Fungsional 55
Gambar 1.27 *Gesture* Ritual 56
Gambar 1.28 *Gesture* Emosional 56
Gambar 1.30 Berbagai Macam Ekspresi Diri (Bahagia).....61

Gambar 1.29 Berbagai Macam Ekspresi Diri (Sedih).....61
Gambar 1.31 Elemen Dasar Tari 62
Gambar 1.32 Metode ENGKLE 66
Gambar 2.1 Lirik *Slepdur*..... *74*
Gambar 2.3 "Gerbang" 79
Gambar 2.4 "Pelintas" 79
Gambar 2.5 Level tinggi (Gerakan meloncat).....84
Gambar 2.6 Level rendah (gerakan duduk).....84
Gambar 2.7 Arah hadap samping kanan, depan, belakang, samping kiri 87
Gambar 2.8 Gerakan Berjalan Serempak.....88
Gambar 2.9 Gerakan Tangan Bergantian 89
Gambar 2.11 Berjajar saling tarik menarik properti selendang/kain 96
Gambar 2.10 Eksplorasi Level.....96
Gambar 3.2 Properti Selendang..... 139
Gambar3.1 Properti Sapu Tangan 139
Gambar 3.3 Busana pada Permainan *Slepdur*..... *140*
Gambar 3.4 Teknik memegang kain dibentangkan..... 143
Gambar 3.5 Salah Satu Contoh Tehnik Memegang Properti Kain 144

DAFTAR AUDIO

Audio 1.1 Lagu "Anak Ceria" 24
Audio 2.1 *Slepdur* 74

DAFTAR VIDEO

Video 1.1 Karya tari "Anak Ceria" 38
Video 2.1 Karya Tari *Slepdur* 72
Video 2.2 Permainan Ular Naga 82
Video 2.3 Permainan Galah Asin 108
Video 3.1 Karya Tari berbasis permainan *Slepdur* 123

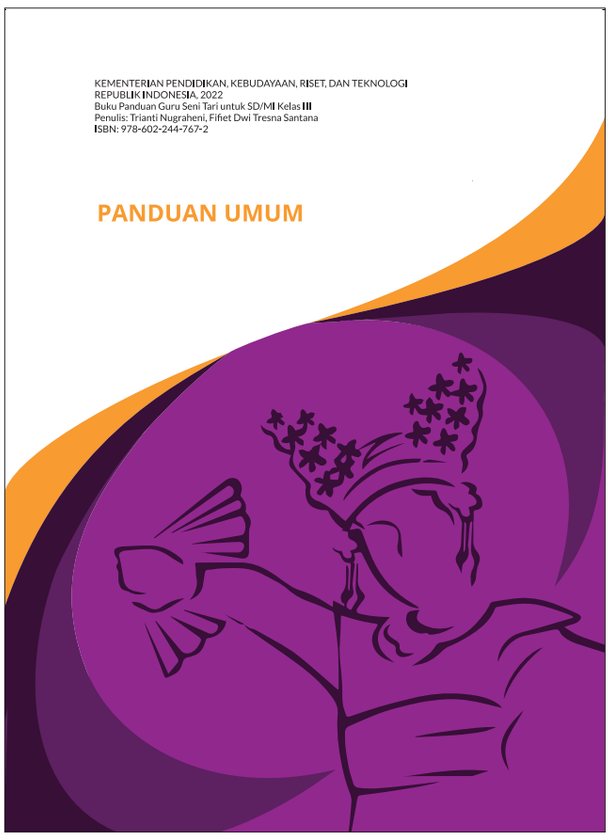
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Alur Pembelajaran 10
Tabel 1.2 Contoh Pedoman Penilaian Mengamati Ekspresi 46
Tabel1.3 Contoh Rubrik Penilaian Mengamati Ekspresi 46
Tabel 1.4 Contoh Pedoman Penilaian Demonstrasi Ekspresi 47
Tabel 1.5 Contoh Rubrik Penilaian Demonstrasi Ekspresi 47
Tabel 1.7 Contoh Rubrik Penilaian tentang Properti Tari 48
Tabel 1.8 Contoh Pedoman Penilaian Nilai Karakter 49
Tabel 1.9 Contoh Rubrik Penilaian Nilai Karakter 49
Tabel 2.1 Tepukan Tempo dalam Bermain *Slepdur* *74*
Tabel 2.12 Pedoman Penilaian Pengalaman Peserta Didik Bermain *Slepdur* 104
Tabel 2.13 Contoh Rubrik Penilaian Pengalaman Peserta Didik Bermain *Slepdur* 104
Tabel 2.14 Contoh Pedoman Penilaian Berkreasi Tari berbasis *Slepdur* 105
Tabel 2.15 Contoh Rubrik Penilaian Berkreasi Tari berbasis *Slepdur* 105
Tabel 2.19 Contoh Rubrik Pedoman Penilaian Menumbuhkan Kesadaran Nilai Karakter 106
Tabel 2.16 Contoh Pedoman Penilaian Menetapkan Properti untuk Karya Tari 106
Tabel 2.17 Contoh Rubrik Pedoman Penilaian Menetapkan Properti untuk Karya Tari 106
Tabel 2.18 Contoh Pedoman Penilaian Menumbuhkan Kesadaran Nilai Karakter 106
Tabel 3.1 Identifikasi Gerak pada Permainan *Slepdur* *123*
Tabel 3.2 Penggunaan Lintasan 126
Tabel 3.3 Catatan Struktur Gerak Tari Kelompok 131

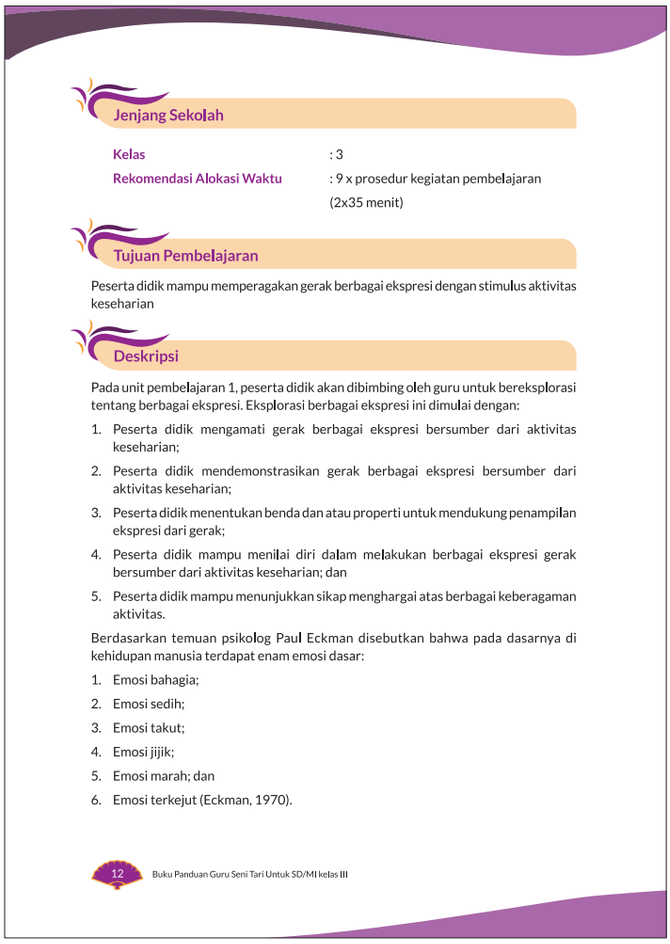
Tabel 3.4 Presentasi Hasil Kreasi Peserta Didik 139
Tabel 3.5 Contoh Pedoman Penilaian Pengalaman Peserta Didik Mencermati Permainan *Slepdur* *150*
Tabel 3.6 Contoh Rubrik Penilaian Pengalaman Peserta Didik Mencermati Permainan Bermain Slepdur 151
Tabel 3.7 Contoh Pedoman Penilaian Apresiasi Karya Tari Berbasis Permainan Slepdur 152
Tabel 3.8 Contoh Rubrik Penilaian Apresiasi Karya Tari Berbasis Permainan Slepdur 152
Tabel 3.9 Contoh Pedoman Penilaian Menetapkan Properti untuk Karya Tari 153
Tabel 3.10 Contoh Rubrik Penilaian Menetapkan Properti untuk Karya Tari 154
Tabel 3.11 Contoh Pedoman Penilaian Menumbuhkan Kesadaran Nilai Karakter 154
Tabel 3.12 Contoh Rubrik Penilaian Menumbuhkan Kesadaran Nilai Karakter 154

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

Buku Seni Tari SD kelas 3 ini disusun berdasarkan capaian pembelajaran fase B yang menekankan pada fase B, peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami tari sebagai ekspresi individu ataupun kelompok.



Cover: Halaman gambar yang mengawali setiap unit pembelajaran.



Jenjang Sekolah

Kelas	: 3
Rekomendasi Alokasi Waktu	: 9 x prosedur kegiatan pembelajaran (2x35 menit)

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memperagakan gerak berbagai ekspresi dengan stimulus aktivitas keseharian

Deskripsi

Pada unit pembelajaran 1, peserta didik akan dibimbing oleh guru untuk bereksplorasi tentang berbagai ekspresi. Eksplorasi berbagai ekspresi ini dimulai dengan:

1. Peserta didik mengamati gerak berbagai ekspresi bersumber dari aktivitas keseharian;
2. Peserta didik mendemonstrasikan gerak berbagai ekspresi bersumber dari aktivitas keseharian;
3. Peserta didik menentukan benda dan atau properti untuk mendukung penampilan ekspresi dari gerak;
4. Peserta didik mampu menilai diri dalam melakukan berbagai ekspresi gerak bersumber dari aktivitas keseharian; dan
5. Peserta didik mampu menunjukkan sikap menghargai atas berbagai keberagaman aktivitas.

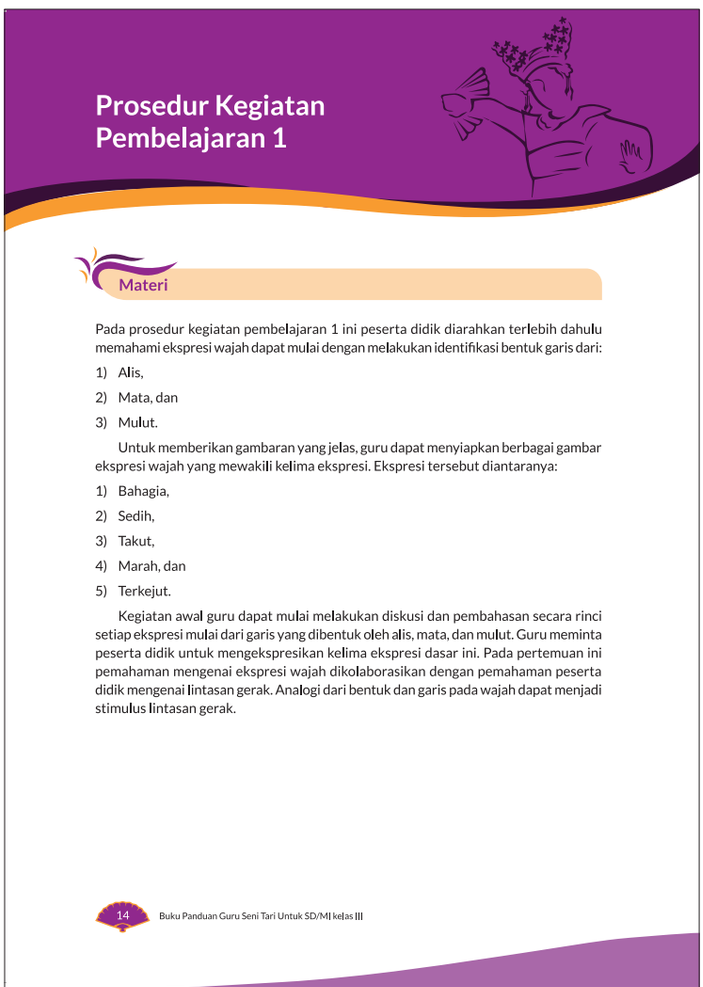
Berdasarkan temuan psikolog Paul Eckman disebutkan bahwa pada dasarnya di kehidupan manusia terdapat enam emosi dasar:

1. Emosi bahagia;
2. Emosi sedih;
3. Emosi takut;
4. Emosi jijik;
5. Emosi marah; dan
6. Emosi terkejut (Eckman, 1970).

Alokasi Waktu: Durasi atau jumlah waktu yang digunakan dalam melakukan prosedur kegiatan pembelajaran.

Tujuan Pembelajaran: Tujuan yang diharapkan dapat tercapai setelah melakukan rangkaian prosedur kegiatan pembelajaran

Deskripsi: Berisi mengenai materi yang digunakan, cara dan strategi penerapan materi, kompotensi yang akan dicapai oleh peserta didik.



Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 1 ini peserta didik diarahkan terlebih dahulu memahami ekspresi wajah dapat mulai dengan melakukan identifikasi bentuk garis dari:

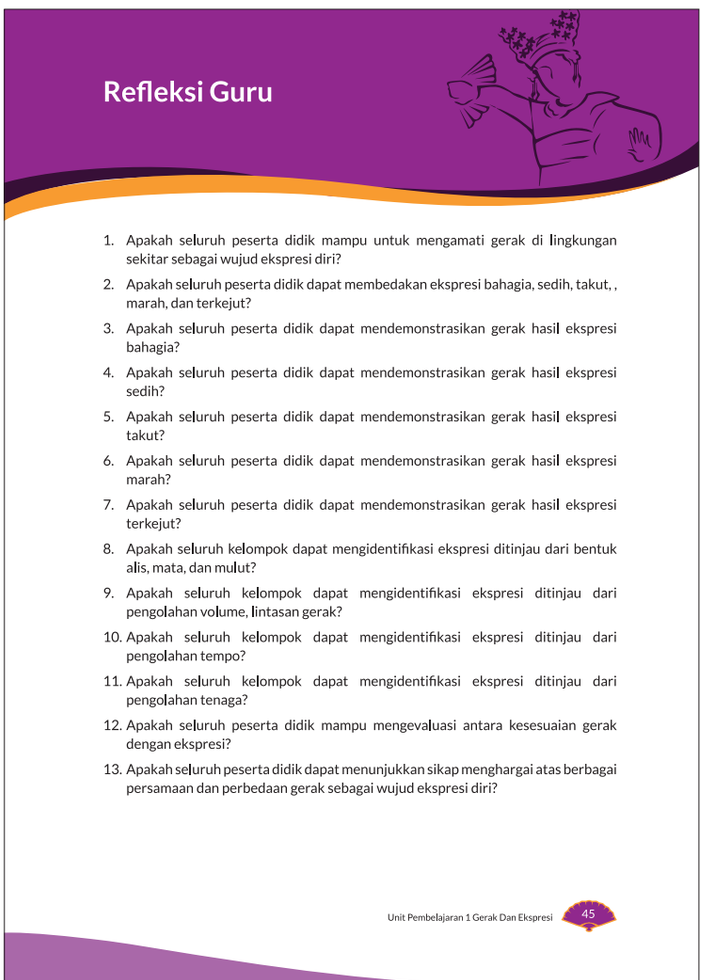
1) Alis,
2) Mata, dan
3) Mulut.

Untuk memberikan gambaran yang jelas, guru dapat menyiapkan berbagai gambar ekspresi wajah yang mewakili kelima ekspresi. Ekspresi tersebut diantaranya:

1) Bahagia,
2) Sedih,
3) Takut,
4) Marah, dan
5) Terkejut.

Kegiatan awal guru dapat mulai melakukan diskusi dan pembahasan secara rinci setiap ekspresi mulai dari garis yang dibentuk oleh alis, mata, dan mulut. Guru meminta peserta didik untuk mengekspresikan kelima ekspresi dasar ini. Pada pertemuan ini pemahaman mengenai ekspresi wajah dikolaborasikan dengan pemahaman peserta didik mengenai lintasan gerak. Analogi dari bentuk dan garis pada wajah dapat menjadi stimulus lintasan gerak.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran:
Proses pembelajaran mulai dari persiapan, pembukaan, kegiatan inti, penutup, dan kegiatan alternatif.



Refleksi Guru

1. Apakah seluruh peserta didik mampu untuk mengamati gerak di lingkungan sekitar sebagai wujud ekspresi diri?
2. Apakah seluruh peserta didik dapat membedakan ekspresi bahagia, sedih, takut, , marah, dan terkejut?
3. Apakah seluruh peserta didik dapat mendemonstrasikan gerak hasil ekspresi bahagia?
4. Apakah seluruh peserta didik dapat mendemonstrasikan gerak hasil ekspresi sedih?
5. Apakah seluruh peserta didik dapat mendemonstrasikan gerak hasil ekspresi takut?
6. Apakah seluruh peserta didik dapat mendemonstrasikan gerak hasil ekspresi marah?
7. Apakah seluruh peserta didik dapat mendemonstrasikan gerak hasil ekspresi terkejut?
8. Apakah seluruh kelompok dapat mengidentifikasi ekspresi ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut?
9. Apakah seluruh kelompok dapat mengidentifikasi ekspresi ditinjau dari pengolahan volume, lintasan gerak?
10. Apakah seluruh kelompok dapat mengidentifikasi ekspresi ditinjau dari pengolahan tempo?
11. Apakah seluruh kelompok dapat mengidentifikasi ekspresi ditinjau dari pengolahan tenaga?
12. Apakah seluruh peserta didik mampu mengevaluasi antara kesesuaian gerak dengan ekspresi?
13. Apakah seluruh peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai atas berbagai persamaan dan perbedaan gerak sebagai wujud ekspresi diri?

Refleksi: Sarana guru untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran melalui beberapa indikator capaian, baik mengenai pemahaman konten ataupun pencapaian profil pelajar Pancasila

Assesmen / Penilaian

Tabel 1.2 Contoh Pedoman Penilaian Mengamati Ekspresi

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Mengemukakan berbagai ekspresi wajah				
Mengidentifikasi berbagai ekspresi wajah ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut				
Mengidentifikasi berbagai ekspresi gerak ditinjau dari volume, lintasan gerak, pengolahan tempo, dan tenaga				
Membedakan berbagai ekspresi gerak				
Mengklasifikasi ekspresi				

Tabel 1.3 Contoh Rubrik Penilaian Mengamati Ekspresi

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Mengemukakan berbagai ekspresi wajah	Mampu mengemukakan 6 ekspresi wajah	Hanya mampu mengemukakan 3 ekspresi wajah	Tidak mampu mengemukakan ekspresi wajah
Mengidentifikasi berbagai ekspresi wajah ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut	Mampu mengidentifikasi 6 ekspresi wajah ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut	Hanya mampu mengidentifikasi 3 ekspresi wajah ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut	Tidak mampu mengidentifikasi ekspresi wajah ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut
Mengidentifikasi berbagai ekspresi gerak ditinjau dari volume, lintasan gerak, pengolahan tempo, dan tenaga	Mampu mengidentifikasi 6 ekspresi gerak ditinjau dari volume, lintasan gerak, pengolahan tempo, dan tenaga	Hanya mampu mengidentifikasi 3 ekspresi gerak ditinjau dari volume, lintasan gerak, pengolahan tempo, dan tenaga	Tidak mampu Mengidentifikasi ekspresi gerak ditinjau dari volume, lintasan gerak, pengolahan tempo, dan tenaga
Membedakan berbagai ekspresi gerak	Mampu membedakan 6 ekspresi gerak	Hanya mampu membedakan 3 ekspresi gerak	Tidak mampu membedakan ekspresi gerak

Penilaian: Pengukuran perubahan kompetensi peserta didik dalam pembelajaran

Pengayaan

Ekspresi wajah adalah salah satu cara, yang disebut komunikasi nonverbal, untuk mengungkapkan segala macam emosi baik yang negatif maupun yang positif. Biasanya orang akan mengenal dengan tepat apakah ekspresi wajah menunjukkan emosi marah, sedih, senang, dan takut. (Prawitasari, 1995). Darwin (dalam Matsumoto & Ekman, 2007) menyatakan bahwa pada prinsipnya guratan ekspresi emosi adalah tindakan yang bersifat tingkah laku lengkap, dan kombinasi dengan tanggapan jasmani lain yaitu suara, postur, gestur, pergerakan otot, dan tanggapan fisiologis lainnya. Misalnya guratan ekspresi emosi yang ditunjukan oleh raut wajah seseorang adalah bagian dari emosi. Berdasarkan temuan psikolog Paul Eckman disebutkan bahwa pada dasarnya di kehidupan manusia terdapat enam emosi dasar: 1). Emosi bahagia; 2). Emosi sedih; 3). Emosi takut; 4). Emosi ; 5). Emosi marah; dan 6). Emosi terkejut (Eckman, 1970).

Aspek-aspek ekspresi emosi menurut Planalp terdiri dari hal-hal sebagai berikut (dalam Retnowati, Widhiarso & Rohmani, 2003: Safaria & Saputra, 2009):

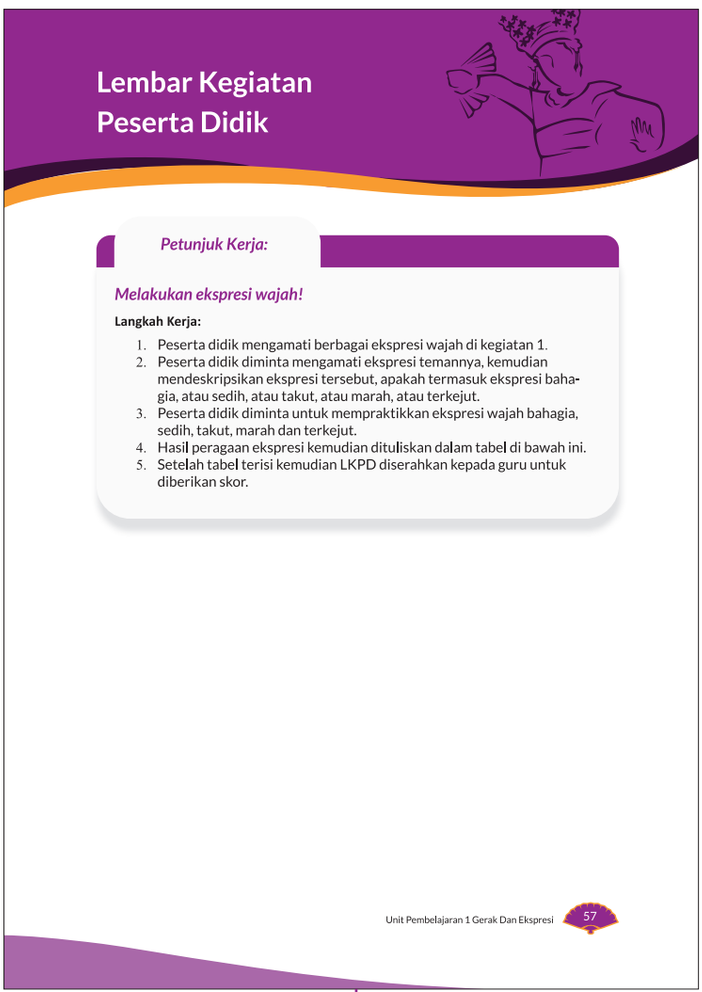
1. Isyarat raut muka, misalnya menangis ketika bersedih.
2. Isyarat gerak (*gesture*), misalnya merangkul bahu sebagai ungkapan rasa sayang.
3. Pengungkapan kata-kata, misalnya menggerutu ketika teman mengingkari janjinya.
4. Kontrol, misalnya memikirkan waktu yang tepat untuk mengungkapkan kemarahan kepada teman.

Hude (2006) juga berpendapat bahwa bentuk-bentuk ekspresi emosi manusia yang muncul dalam realitas pada umumnya ditampilkan melalui: (a) ekspresi wajah, (b) ekspresi suara, (c) ekspresi sikap dan tingkah laku, dan (d) ekspresi lainnya.

1. Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah merupakan ekspresi emosi yang paling mudah untuk dikenali karena paling banyak organ yang dapat berubah dan terlihat ketika emosi tertentu muncul, meliputi perubahan pada dahi, alis mata, kelopak mata, hidung, pipi, mulut dan bibir. Davidoff (dalam Hude, 2006) bahkan berpendapat bahwa ekspresi wajah bersifat universal dan pengalaman hanyalah memperkaya ekspresi wajah.

Pengayaan: Materi yang dapat digunakan oleh guru untuk memperluas wawasan ataupun keterampilan dalam menyampaikan materi pembelajaran.



Lembar Kegiatan Peserta Didik

Petunjuk Kerja:

Melakukan ekspresi wajah!

Langkah Kerja:

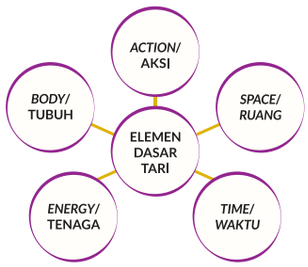
1. Peserta didik mengamati berbagai ekspresi wajah di kegiatan 1.
2. Peserta didik diminta mengamati ekspresi temannya, kemudian mendeskripsikan ekspresi tersebut, apakah termasuk ekspresi bahagia, atau sedih, atau takut, atau marah, atau terkejut.
3. Peserta didik diminta untuk mempraktikkan ekspresi wajah bahagia, sedih, takut, marah dan terkejut.
4. Hasil peragaan ekspresi kemudian dituliskan dalam tabel di bawah ini.
5. Setelah tabel terisi kemudian LKPD diserahkan kepada guru untuk diberikan skor.

Lembar Kerja Peserta Didik Format lembar kegiatan peserta didik yang digunakan untuk mengukur pemahamannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Format ini diisi oleh peserta didik dan dinilai oleh guru.

Lembar Bacaan Guru

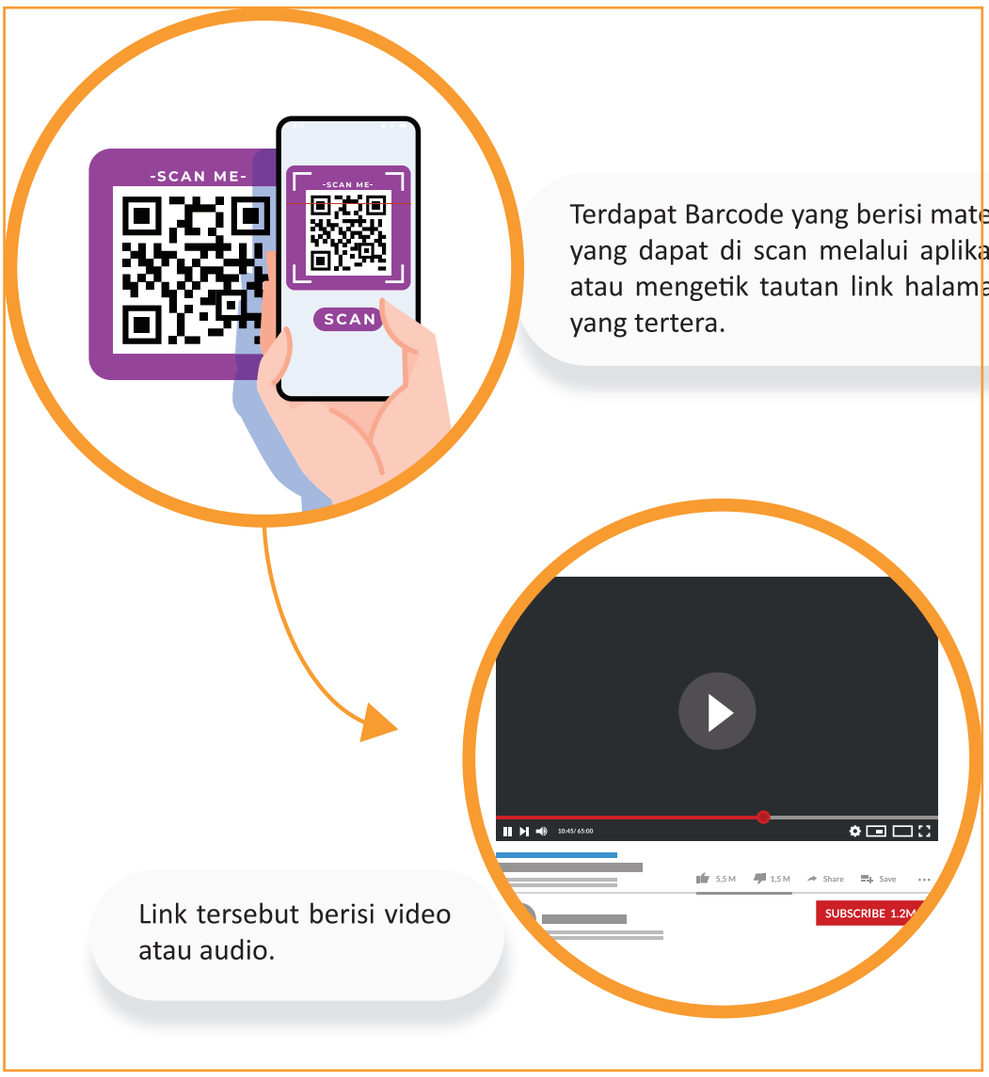
1. Elemen Dalam Tari

Seperti kita ketahui, bahwa tari mempunyai elemen-elemen dasar yang membentuknya. Elemen-elemen dasar inilah yang selalu diolah untuk setiap penari dan penata tari untuk menghasilkan karya tari yang diinginkannya. Adapun elemen-elemen dasar tari yang dimaksud menurut beberapa teori ada yang terdiri dari konsep ruang (*space*), waktu (*time*) dan tenaga (*energy*), tetapi perkembangan keilmuan tari sekarang ini ada yang lebih lengkap, yaitu terdiri dari konsep tubuh (*body*), aksi (*action*), tenaga (*energy*) ruang (*space*), waktu (*time*) yang disebut dengan konsep BASTE, ada pula yang disebut dengan konSlep BEST (*Body, Energy, Space, Time*), dan ada juga yang ditambahkan unsur hubungan (*Relationship*) menjadi BEST. Ada juga yang disebut dengan BEST (*Body, motion, Energy, Space, Time*). Tetapi pada intinya ada satu kesamaan yang mendasar dari beberapa konsep (Sunaryo, 2020).



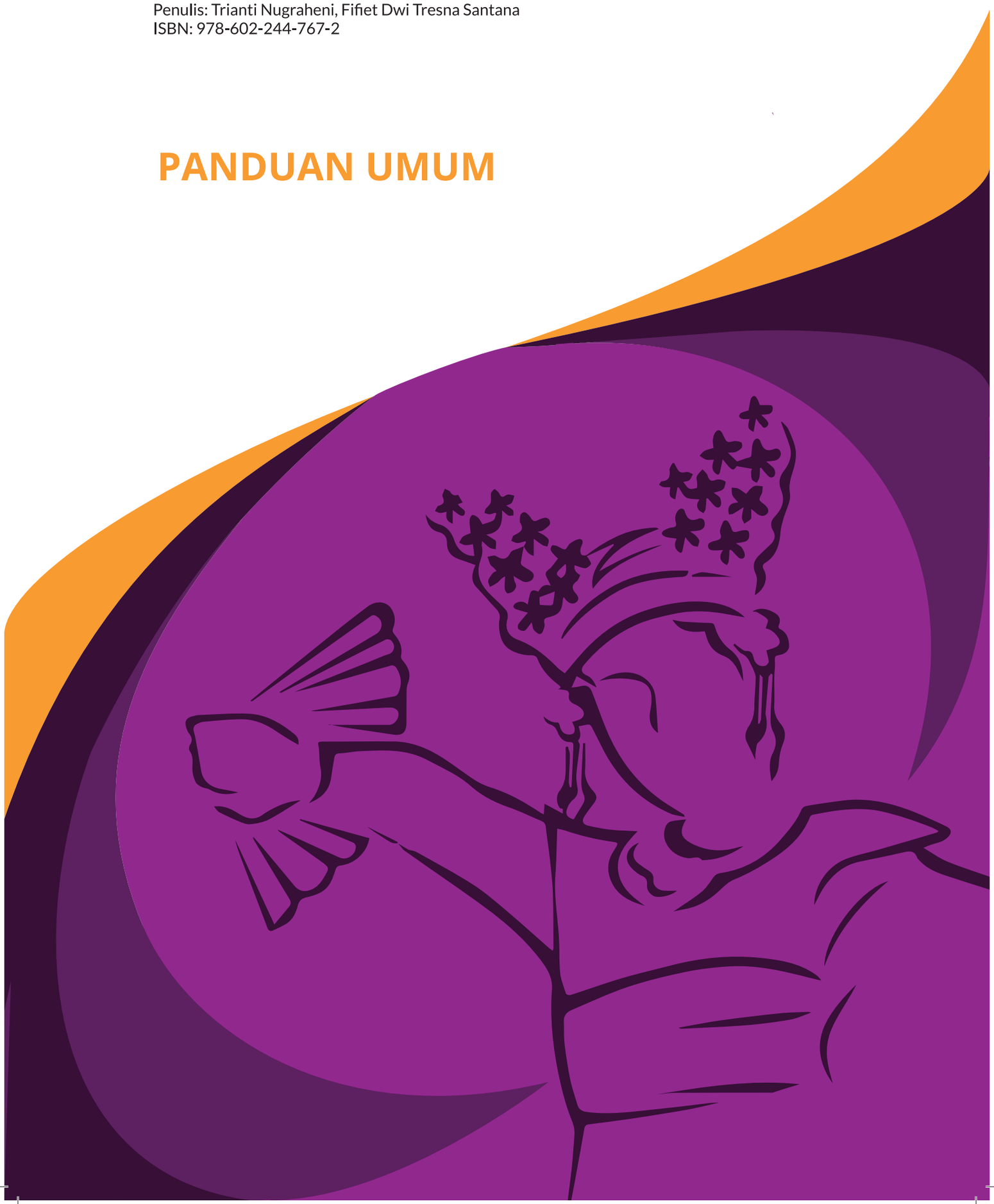
Gambar 1.31 Elemen Dasar Tari

Lembar Bacaan Guru: Tambahan pengetahuan dan keterampilan untuk menguatkan kompetensi pedagogis dan profesional guru.


-SCAN ME-
-SCAN ME-
SCAN
Terdapat Barcode yang berisi materi yang dapat di scan melalui aplikasi atau mengetik tautan link halaman yang tertera.
10:45 / 65:00
5,5 M
1,5 M
Share
Save
SUBSCRIBE 1.2M
Link tersebut berisi video atau audio.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD/MI Kelas III
Penulis: Trianti Nugraheni, Fifiet Dwi Tresna Santana
ISBN: 978-602-244-767-2

PANDUAN UMUM



Upaya perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia telah dilakukan dalam berbagai cara, baik berupa peningkatan kompetensi perangkat sumberdaya pelaku pendidikan, maupun melengkapi fasilitas pendidikan yang memadai. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah secara rutin yakni mengadakan bahan ajar pembelajaran bagi guru-guru. Buku ini adalah salah satu bukti fasilitas yang disediakan pemerintah khususnya oleh pusat perbukuan, untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Buku panduan guru untuk pelajaran seni tari SD kelas 3 ini disusun dengan berorientasi pada kurikulum 2021. Pada kurikulum ini, sebuah capaian pembelajaran ditetapkan dalam enam fase, yakni fase A (SD kelas 1-2), fase B (SD kelas 3-4), fase C (SD kelas 5-6), fase D (SMP kelas 7-9), fase E (SMA kelas 10), dan fase F (SMA kelas 11-12). Fase B diperuntukkan SD kelas 3-4. Dengan demikian capaian pembelajaran untuk fase B dapat diwujudkan selama kurang lebih 2 tahun. Pada kurikulum 2021, pencapaian kompetensi untuk peserta didik tidak dilakukan secara terpisah di setiap jenjang tingkatan kelas, artinya pencapaian kompetensi dapat dilakukan selama fase B berlangsung. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa capaian pembelajaran di setiap sekolah dapat berbeda, hal ini tergantung pada kemampuan guru dan peserta didik. Menyimak hal ini, pada kurikulum 2021, kemampuan dan kreativitas guru untuk mewujudkan capaian pembelajaran terbuka luas. Isi buku panduan guru ini, ditujukan untuk memberi gambaran langkah mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi dalam pembelajaran seni tari di SD kelas 3.

Buku ini berisi strategi dan materi yang dikemas untuk awal pencapaian pembelajaran fase B. Pada fase B, peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami tari sebagai ekspresi individu ataupun kelompok. Pemahaman ini dilakukan mulai dari kegiatan mengenal gerak sebagai ekspresi baik dari aktivitas individu maupun aktivitas kelompok. Berdasarkan pengalaman tersebut, peserta didik dapat memahami tari sebagai ekspresi gerak yang mencerminkan berbagai kegiatan manusia. Tahap selanjutnya peserta didik dapat mengembangkan gerak sesuai dengan ekspresinya. Pada akhir buku ini dibahas mengenai proses untuk mengapresiasi tari. Ketiga bagian buku ini ditujukan untuk membangun dan mengasah karakter peserta didik yang mengacu pada profil pelajar Pancasila.

Setelah membaca dan memahami buku ini, diharapkan guru dapat menerapkan langsung materi yang terdapat pada buku, atau mengembangkan serta memodifikasi konsep pada buku ini. Pengembangan sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik dengan materi seni yang berasal dari daerah setempat atau materi lain yang relevan dalam mewujudkan capaian pembelajaran. Bagi guru kelas yang berlatar belakang seni tari, diharapkan mampu untuk mengembangkan materi ajar yang terdapat pada buku ini sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik, bahkan diharapkan pula dapat mengolah materi lain sebagai bahan ajar di kelas.

Capaian pembelajaran adalah muara yang diharapkan dapat terwujud setelah dilakukan pembelajaran. Capaian pembelajaran memuat tujuan perwujudan kompetensi seni dan kompetensi kepribadian peserta didik. Untuk mendasari pencapaian

kompetensi kepribadian peserta didik, menginduk profil pelajar Pancasila. Pada fase B ini, pencapaian kompetensi kepribadian peserta didik difokuskan pada dimensi:

1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, khususnya pada elemen berempati kepada orang lain. Melalui proses pembelajaran pemahaman ekspresi, peserta didik ditingkatkan kesadarannya untuk dapat memandang sesuatu dari perspektif orang lain. Diharapkan agar ia mampu meletakkan diri dalam posisi orang lain, dan menentukan respon dan sikap yang tepat kepada orang lain. Dengan demikian akan terbangun sikap menghargai atas perbedaan yang terdapat di lingkungannya;
2. Bergotong royong, khususnya kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain. Melalui pembelajaran mencipta karya tari, diharapkan peserta didik akan dapat terlatih untuk berkoordinasi, berkolaborasi dengan orang lain. Dalam hal ini kemampuan komunikasi, seperti mendengarkan, menyimak, menyampaikan pesan kepada orang lain secara positif dapat terbangun;
3. Berkebhinekaan Global, khususnya mendalami budaya dan identitas budaya. Melalui proses mengapresiasi karya tari yang berbasis permainan tradisional, peserta didik dilatih untuk memahami keragaman dan keunikan yang dibuat oleh temannya. Dengan demikian di kehidupannya, ia mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan keragaman budaya di sekitarnya, sehingga perwujudan identitas budaya pada dirinya dapat terbangun; dan
4. Mandiri, khususnya regulasi emosi, yakni kemampuan untuk mengidentifikasi dan menggambarkan strategi untuk mengelola dan menyesuaikan emosi pada situasi baru yang dialaminya. Melalui proses berekspresi, peserta didik diasah mengenai kepekaannya dalam memahami berbagai ekspresi yang terjadi di lingkungannya. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat menentukan sikap yang positif dalam menghadapi perbedaan emosi yang dirasakan pada berbagai situasi atau lingkungan. Adapun penjabaran setiap dimensi profil pelajar Pancasila pada buku ini adalah sebagai berikut.

Pada unit pembelajaran 1

Dibahas mengenai gerak dan ekspresi. Melalui rangkaian pembelajaran yang terjabarkan dalam 9 prosedur kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menghargai persamaan dan perbedaan ekspresi dari berbagai aktivitas manusia. Hal ini selaras dengan dimensi Mandiri dan Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia.

Pada unit pembelajaran 2

Diuraikan mengenai mencipta tari berbasis permainan tradisional. Melalui rangkaian pembelajaran yang terjabarkan dalam 9 prosedur kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menyadari dan menghargai beberapa peran dan fungsi sebuah tim.

Dengan demikian dampak dari pembelajaran yakni munculnya kesadaran tentang nilai kerjasama. Hal ini sesuai dengan profil pelajar Pancasila pada dimensi Bergotong Royong.

Pada unit pembelajaran 3

Apresiasi tari berbasis permainan tradisional. Melalui rangkaian pembelajaran yang terjabarkan dalam 9 prosedur kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menyadari keunikan dan keragaman karya tari berbasis permainan tradisional. Hal ini selaras dengan dimensi Berkebhinekaan Global, khususnya pada elemen mengenal dan menghargai budaya dan komunikasi dan interaksi antar budaya.

Mata Pelajaran Seni Tari merupakan pembelajaran yang mengasah kompetensi seni dan kompetensi kepribadian peserta didik. Melalui kegiatan apresiasi dan kreasi, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang komprehensif dengan mengalami, mencipta, berpikir artistik, mampu merefleksikan dan berdampak pada kehidupan kesehariannya. Oleh karena itu diharapkan guru dapat mengasah kreativitas dan sensitivitas peserta didik.

Rangkaian prosedur kegiatan pembelajaran dalam buku ini ditujukan dalam mencapai pembelajaran fase B. Capaian pembelajaran fase B yakni peserta didik mampu menilai hasil pencapaian diri melalui pengamatan bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta pengidentifikasian dalam menerapkan unsur utama tari, level, perubahan arah, sebagai bentuk ekspresi tari kelompok yang dapat menumbuhkan rasa cinta pada tari. Peserta didik mengenal tari sebagai wujud ekspresi diri.

Alur Capaian Pelajaran Didasarkan atas Kelima Elemen Pembelajaran.

Elemen mengalami:

1. Peserta didik mengamati gerak berbagai ekspresi bersumber dari aktivitas keseharian;
2. Peserta didik mencontohkan gerak dengan berbagai level, arah hadap yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok; dan
3. Peserta didik mampu menjelaskan keunikan bentuk penyajian tari kelompok yang bersumber dari permainan tradisional.

Elemen menciptakan:

1. Peserta didik mendemonstrasikan gerak berbagai ekspresi bersumber dari aktivitas keseharian;
2. Peserta didik menyusun gerak dengan berbagai level, arah hadap yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok; dan
3. Peserta didik mampu mendemonstrasikan bentuk penyajian tari kelompok yang bersumber dari permainan tradisional.

Elemen berpikir artistik:

1. Peserta didik menentukan benda dan atau properti untuk mendukung penampilan ekspresi dari gerak keseharian;
2. Peserta didik menentukan properti sebagai pendukung gerak tari yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok; dan
3. Peserta didik mampu memilih properti untuk mendukung bentuk penyajian tari kelompok yang bersumber dari permainan tradisional.

Elemen merefleksikan:

1. Peserta didik mampu menilai diri dalam melakukan berbagai ekspresi gerak bersumber dari aktivitas keseharian;
2. Peserta didik mampu memadukan gerak dengan berbagai level, arah hadap yang bersumber dari permainan tradisional; dan
3. Peserta didik mampu mengklasifikasikan bentuk penyajian tari kelompok yang bersumber dari permainan tradisional.

Elemen berdampak:

1. Peserta didik mampu menunjukkan sikap menghargai atas berbagai keberagaman aktivitas;
2. Peserta didik mampu bekerjasama dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok; dan
3. Peserta didik mampu menghargai keunikan dan keberagaman budaya.

Buku ini membantu guru: mengolah konten seni, menggali kreativitas dan sensitivitas peserta didik, menyusun strategi dan metodologi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik melalui pembelajaran seni tari. Pada setiap bagian unit pembelajaran guru diarahkan untuk menganalisis beberapa hal, yaitu:

1. Potensi pengetahuan, minat, keterampilan peserta didik;
2. Materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik;
3. Strategi dan metode yang sesuai dalam membelajarkan seni sekaligus menanamkan nilai-nilai kearifan lokal yang termuat;
4. Memilih dan menyusun media pendukung pembelajaran; dan
5. Menetapkan cara untuk melakukan evaluasi.

Pada Setiap Awal Prosedur Kegiatan Pembelajaran Dijelaskan Mengenai:

1. Cara dan strategi untuk menyiapkan materi sebagai stimulus untuk meningkatkan kompetensi seni dan pembentukan kepribadian peserta didik; dan
2. Cara menyusun metodologi pembelajaran.

Capaian pembelajaran untuk SD kelas 3 yakni peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami tari sebagai cerminan kehidupan individu ataupun kelompok. Pemahaman ini dilakukan mulai dari pemahaman ekspresi diri, berekspresi dengan kelompoknya dengan stimulus kegiatan keseharian, dan menciptakan karya tari sederhana dengan stimulus permainan tradisional. Berdasarkan pengalaman tersebut, peserta didik dapat memahami tari adalah ekspresi dalam gerak yang mencerminkan berbagai kegiatan manusia, selanjutnya peserta didik dapat mengembangkan gerak sesuai dengan ekspresinya. Untuk memenuhi capaian pembelajaran ini, maka dilakukan dalam 3 unit pembelajaran.

Unit pembelajaran pertama yakni mengenal gerak dan ekspresi ditujukan agar peserta didik mampu memperagakan gerak berbagai ekspresi dengan stimulus aktivitas keseharian peserta didik, sehingga dalam kehidupannya peserta didik mampu menunjukkan sikap menghargai atas berbagai keberagaman aktivitas. Unit pembelajaran kedua yakni eksplorasi gerak secara berkelompok ditujukan agar peserta didik mampu memperagakan ciri khas gerak bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok, sehingga dalam kehidupannya peserta didik mampu bekerjasama dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok. Unit pembelajaran ketiga yakni mengapresiasi tari ditujukan agar peserta didik mampu memperagakan keunikan bentuk penyajian kelompok yang bersumber dari permainan tradisional, sehingga dalam kehidupannya peserta didik mampu menghargai keunikan dan keberagaman budaya.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD/MI Kelas III
Penulis: Trianti Nugraheni, Fifiet Dwi Tresna Santana
ISBN: 978-602-244-767-2

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni tari untuk SD kelas 3 berisi beberapa materi seni untuk meningkatkan kompetensi seni dan kompetensi kepribadian peserta didik. Peningkatan kedua kompetensi ini dilakukan melalui rangkaian kegiatan apresiasi dan kreasi. Materi yang dipilih pada mata pelajaran seni tari, dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan peserta didik, sehingga ia mampu menyadari keragaman lingkungannya. Pada buku ini dipilih permainan tradisional *Slepdur* atau Ular naga sebagai materi dalam pembelajaran. Pertimbangan penetapan *Slepdur*, karena mengandung nilai kerja sama secara berkelompok, sehingga hal ini dapat membentuk kesadaran peserta didik mengenai keragaman yang ada di sekitarnya. Hal ini diperoleh pada materi unit pembelajaran "Gerak dan Ekspresi". Selanjutnya pada materi unit pembelajaran "Ayo Menari Bersama" berisi kegiatan untuk membangun kesadaran kerja sama antar peserta didik melalui berkreasi. Pada unit pembelajaran "Apresiasi Tari", berisi tentang pengenalan keberagaman dan keunikan budaya. Dengan demikian melalui tari, peserta didik me nyadari pesan dan makna budaya. Peningkatan wawasan, keterampilan, dan kepribadian peserta didik diperoleh melalui rangkaian pembelajaran apresiasi dan kreasi yang dijabarkan dalam elemen pembelajaran mengalami, mencipta, berpikir dan bekerja artistik, merefleksi, dan berdampak.

Capaian Pembelajaran pada fase B yang dilaksanakan di kelas 3 SD diturunkan dalam tiga tujuan pembelajaran yakni:

1. Peserta didik mampu memperagakan gerak berbagai ekspresi dengan stimulus aktivitas keseharian;
2. Peserta didik mampu memperagakan ciri khas gerak bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok; dan
3. Peserta didik mampu memperagakan keunikan bentuk penyajian kelompok yang bersumber dari permainan tradisional.

Ketiga tujuan pembelajaran ini dituangkan dalam tiga unit pembelajaran. Pada unit pembelajaran yang berjudul "Gerak dan Ekspresi", terdiri dari 9 prosedur kegiatan pembelajaran. Pada unit pembelajaran yang berjudul "Ayo Menari Bersama", terdiri dari 9 prosedur kegiatan pembelajaran. Adapun pada unit yang berjudul "Apresiasi Tari", terdiri dari 9 prosedur kegiatan pembelajaran.

Pada awal unit, disebutkan mengenai tujuan pembelajaran, alokasi waktu, dan deskripsi materi pembelajaran. Selanjutnya pada awal langkah pembelajaran dipaparkan mengenai materi dan cara menyusun prosedur pembelajaran. Adapun materi pengayaan guru dapat diperoleh di bagian lembar bacaan guru.

Tabel 1.1 Alur Pembelajaran

Materi	Unit	Tujuan Pembelajaran	Alur Pembelajaran				
			Mengalami	Mencipta	Berpikir Artistik	Merefleksikan	Berdampak
Gerak dan Ekspresi	1	Peserta didik mampu memperagakan gerak berbagai ekspresi dengan stimulus aktivitas keseharian	Peserta didik mengamati gerak berbagai ekspresi bersumber dari aktivitas keseharian	Peserta didik mendemonstrasikan gerak berbagai ekspresi bersumber dari aktivitas keseharian	Peserta didik menentukan benda dan atau properti untuk mendukung penampilan ekspresi dari gerak keseharian	Peserta didik mampu menilai diri dalam melakukan berbagai ekspresi gerak bersumber dari aktivitas keseharian	Peserta didik mampu menunjukkan sikap menghargai atas berbagai keberagaman aktivitas
Ayo Menari Bersama	2	Peserta didik mampu memperagakan ciri khas gerak bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok	Peserta didik mencontohkan gerak dengan berbagai level, arah hadap yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok	Peserta didik menyusun gerak dengan berbagai level, arah hadap yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok	Peserta didik menenttukan properti sebagai pendukung gerak tari yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok	Peserta didik mampu memadukan gerak dengan berbagai level, arah hadap yang bersumber dari permainan tradisional	Peserta didik mampu bekerjasama dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok
Apresiasi Tari	3	Peserta didik mampu memperagakan keunikan bentuk penyajian kelompok yang bersumber dari permainan tradisional	Peserta didik mampu menjelaskan keunikan bentuk penyajian tari kelompok yang bersumber dari permainan tradisional	Peserta didik mampu mendemonstrasikan bentuk penyajian tari kelompok yang bersumber dari permainan tradisional	Peserta didik mampu memilih properti untuk mendukung bentuk penyajian tari kelompok yang bersumber dari permainan tradisional	Peserta didik mampu mengklasifikasikan bentuk penyajian tari kelompok yang bersumber dari permainan tradisional	Peserta didik mampu menghargai keunikan dan keberagaman budaya

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD/MI Kelas III
Penulis: Trianti Nugraheni, Fifiet Dwi Tresna Santana
ISBN: 978-602-244-767-2

Unit Pembelajaran 1
Gerak Dan Ekspresi

Jenjang Sekolah

Kelas	: 3
Rekomendasi Alokasi Waktu	: 9 x prosedur kegiatan pembelajaran (2x35 menit)

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memperagakan gerak berbagai ekspresi dengan stimulus aktivitas keseharian

Deskripsi

Pada unit pembelajaran 1, peserta didik akan dibimbing oleh guru untuk bereksplorasi tentang berbagai ekspresi. Eksplorasi berbagai ekspresi ini dimulai dengan:

1. Peserta didik mengamati gerak berbagai ekspresi bersumber dari aktivitas keseharian;
2. Peserta didik mendemonstrasikan gerak berbagai ekspresi bersumber dari aktivitas keseharian;
3. Peserta didik menentukan benda dan atau properti untuk mendukung penampilan ekspresi dari gerak;
4. Peserta didik mampu menilai diri dalam melakukan berbagai ekspresi gerak bersumber dari aktivitas keseharian; dan
5. Peserta didik mampu menunjukkan sikap menghargai atas berbagai keberagaman aktivitas.

Berdasarkan temuan psikolog Paul Eckman disebutkan bahwa pada dasarnya di kehidupan manusia terdapat enam emosi dasar:

1. Emosi bahagia;
2. Emosi sedih;
3. Emosi takut;
4. Emosi jijik;
5. Emosi marah; dan
6. Emosi terkejut (Eckman, 1970).

Berdasarkan keenam emosi dasar inilah, diambil 5 emosi dasar (bahagia, sedih, takut, marah dan terkejut) yang akan dijadikan dasar untuk eksplorasi ekspresi pada unit pembelajaran. Pemahaman ekspresi akan dibagi ke dalam beberapa tahap:

1. Memahami ekspresi wajah;
2. Memahami ekspresi tubuh; dan
3. Menampilkan ekspresi wajah dan tubuh.

Melalui proses pembelajaran ini peserta didik dibimbing untuk mengenal, memahami, dan menghargai berbagai ekspresi. Dengan demikian setelah pembelajaran akan muncul sikap untuk menghargai perbedaan dan persamaan ekspresi dalam kehidupan keseharian.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 1 ini peserta didik diarahkan terlebih dahulu memahami ekspresi wajah dapat mulai dengan melakukan identifikasi bentuk garis dari:

1) Alis,
2) Mata, dan
3) Mulut.

Untuk memberikan gambaran yang jelas, guru dapat menyiapkan berbagai gambar ekspresi wajah yang mewakili kelima ekspresi. Ekspresi tersebut diantaranya:

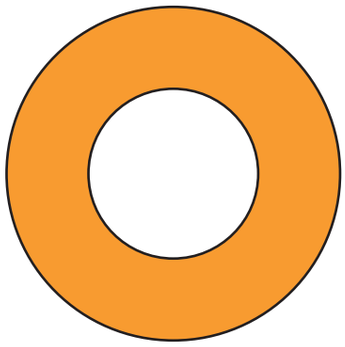
1) Bahagia,
2) Sedih,
3) Takut,
4) Marah, dan
5) Terkejut.

Kegiatan awal guru dapat mulai melakukan diskusi dan pembahasan secara rinci setiap ekspresi mulai dari garis yang dibentuk oleh alis, mata, dan mulut. Guru meminta peserta didik untuk mengekspresikan kelima ekspresi dasar ini. Pada pertemuan ini pemahaman mengenai ekspresi wajah dikolaborasikan dengan pemahaman peserta didik mengenai lintasan gerak. Analogi dari bentuk dan garis pada wajah dapat menjadi stimulus lintasan gerak.

Beberapa contoh lintasan gerak:

1) Bentuk mata bulat, maka dikaitkan dengan lintasan yang melingkar;

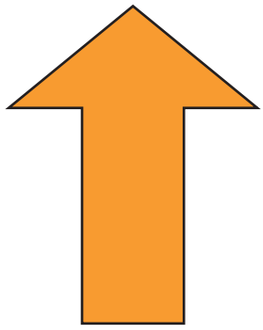
Gambar 1.1 Bentuk Mata Bulat



Gambar 1.2 Lintasan Melingkar

2) Bentuk garis dari hidung ke dahi, maka dikaitkan dengan lintasan vertikal;

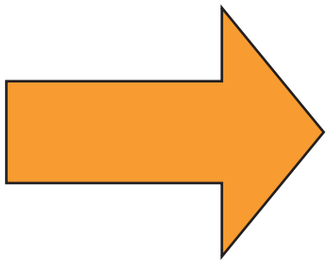
Gambar 1.3 Bentuk Garis dari Hidung Ke Dahi



Gambar 1.4 Lintasan Vertikal

3) Bentuk garis dari ujung mulut bagian kiri ke ujung mulut bagian kanan, maka dikaitkan dengan lintasan horizontal. Selain lintasan gerak peserta didik juga diarahkan untuk mengenal tempo pada gerak diantaranya tempo gerak cepat dan tempo gerak lambat.

Gambar 1.5 Ujung Mulut Bagian Kiri ke Ujung Mulut Bagian Kanan



Gambar 1.6 Lintasan Horizontal

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian, lintasan dan tempo gerak tari.
- Menyiapkan referensi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian, lintasan dan tempo gerak tari.
- Mempersiapkan media gambar, audio atau video tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian, lintasan dan tempo gerak tari.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat memberikan apersepsi pada peserta didik dengan menanyakan kondisi perasaan yang sedang dialami saat ini.
- Guru melakukan apersepsi dengan cara menyanyikan lagu “Balonku Ada Lima”. Peserta didik diminta untuk mengekspresikan wajahnya sesuai dengan syair lagu; dimulai dengan bagian awal:

Bagian awal:

"Balonku ada lima, rupa-rupa warnanya,

hijau-kuning-kelabu-merah muda- dan biru"

Bagian selanjutnya:

"meletus balon hijau…dor hatiku sangat kacau"

Bagian terakhir:

"balonku tinggal empat, kupegang erat-erat"

- Guru meminta peserta didik untuk menceritakan secara singkat mengenai ekspresinya pada lagu di atas.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk memperagakan gerak berbagai ekspresi, lintasan dan tempo gerak tari dengan stimulus aktivitas keseharian peserta didik.

c. Kegiatan Inti

- Guru memberikan beberapa referensi yang didapat dari buku bacaan, gambar maupun video tentang berbagai ekspresi (bahagia, sedih, takut, marah, dan terkejut).
- Guru bertanya pada peserta didik mengenai berbagai jenis ekspresi (bahagia, sedih, takut, marah, dan terkejut) dalam kehidupan keseharian.

Gambar 1.7 Ekspresi Bahagia

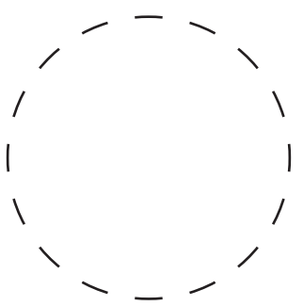
Gambar 1.8 Ekspresi Sedih

Gambar 1.9 Ekspresi Takut

Gambar 1.10 Ekspresi Marah

Gambar 1.11 Ekspresi Terkejut

- Guru membimbing setiap peserta didik untuk menganalisis beberapa ekspresi yang terdapat pada gambar di atas, ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk menganalisis lintasan gerak yang dilihat dari bentuk garis mulut, hidung dan mata.



Gambar 1.12 Lintasan Melingkar

Gambar 1.13 Lintasan Vertikal

- Guru menentukan salah satu kelompok peserta didik untuk mengkolaborasikan gerak ekspresi dengan lintasan. Lintasan lurus lebih berkesan tegas dan dinamis. Adapun lintasan melengkung lebih berkesan lembut dan tenang. Misalnya: Peserta didik menampilkan ekspresi terkejut, maka dapat diwujudkan dengan ekspresi wajah terkejut dan membuat loncatan bertenaga kuat, serta menggunakan lintasan garis lurus. Dengan demikian ekspresi terkejut dari wajah diperkuat dengan pengolahan tenaga dan lintasan gerak.
- Guru menentukan salah satu kelompok peserta didik untuk mengkolaborasikan gerak ekspresi dengan lintasan. Ekspresi marah dengan lintasan horizontal (berjalan ke depan dengan menghentakan kaki).
- Guru menentukan salah satu kelompok peserta didik untuk mengkolaborasikan gerak ekspresi dengan lintasan. Ekspresi takut dengan lintasan melingkar.
- Guru membimbing peserta didik untuk menganalisis berbagai gerak dengan ekspresi (bahagia, sedih, takut, marah, dan terkejut) yang diperagakan. Analisis dapat diarahkan dari pengolahan lintasan gerak.
- Guru mengambil contoh ekspresi yang diperagakan peserta didik untuk dikembangkan dan dibuat dengan tempo gerak secara cepat. Contohnya ekspresi takut berlari di tempat dengan cepat.
- Guru mengambil contoh ekspresi yang diperagakan peserta didik untuk dikembangkan dan dibuat dengan tempo gerak secara lambat. Contohnya ekspresi marah dengan tempo gerak lambat.
- Guru membimbing peserta didik untuk menganalisis berbagai gerak dengan ekspresi (bahagia, sedih, takut, marah, dan terkejut) yang diperagakan. Analisis dapat diarahkan dari pengolahan tempo cepat dan lambatnya perubahan ekspresi peserta didik.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan ulasan mengenai peragaan rangkaian gerak dengan beberapa ekspresi, baik mengenai kesesuaian gerak dengan ekspresi wajah dengan lintasan gerak dan tempo gerak.
- Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menghormati dan menghargai antar sesama manusia dalam berbagai keragaman aktivitas.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat memadukan dua atau lebih ekspresi dengan berbagai lintasan dan tempo gerak lainnya.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 2

Materi

Pada Prosedur Kegiatan Pembelajaran 2 peserta didik akan difokuskan untuk memahami dan mengidentifikasi tubuh yang dapat digunakan sebagai media gerak dimulai dari kaki hingga kepala. Pada bagian ini merupakan pemahaman awal peserta didik sebelum mengenal berbagai bentuk ekspresi wajah, dan ekspresi gerak menjadi satu kesatuan. Untuk memahami hal tersebut, bisa dimulai dengan mendiskusikan fungsi dari setiap anggota tubuh manusia, misalnya:

1. Kepala untuk mengatakan tanda setuju dengan cara mengangguk atau tanda tidak setuju dengan cara menggelengkan kepala;
2. Tangan untuk melambaikan tangan tanda memanggil dari kejauhan;
3. Bahu diangkat untuk menandakan tidak tahu; dan
4. Kaki untuk menopang tubuh atau melangkah. Pemahaman fungsi tubuh ini dapat dijadikan stimulus untuk membuat berbagai gerak.

Peserta didik ditingkatkan kompetensi berekspresi dengan mengenal tenaga sebagai penguat ekspresi gerak.

Tenaga dalam seni tari dapat membangkitkan kesan yang mendalam, bukan hanya bagi penonton, juga bagi si penari (Sumardjo, 2010:28). Untuk ini pengolahan tenaga yang berbeda-beda intensitasnya akan berpengaruh pada pewujudan ekspresi gerak. Misalnya: tenaga yang lemah, biasanya digunakan untuk mewujudkan ekspresi sedih, sementara untuk tenaga yang kuat, biasanya digunakan untuk membangun ekspresi marah. Pada Prosedur Kegiatan Pembelajaran 2 ini peserta didik difokuskan untuk mengenal gerakan anggota tubuh sebagai ekspresi diri menggunakan energi/tenaga kuat dan lemah serta volume gerak yang luas dan sempit. Selain penggunaan tenaga, akan diolah pula volume pada tari berkaitan dengan luas dan sempitnya gerak yang diciptakan, untuk mendukung pewujudan ekspresi gerak.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang ekspresi diri menggunakan anggota tubuh manusia serta energi dan volume gerak tari.
- Menguasai referensi tentang ekspresi diri menggunakan anggota tubuh, serta volume gerak tari.
- Mempersiapkan media gambar, audio atau video tentang ekspresi diri menggunakan anggota tubuh manusia serta volume gerak tari.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat memberikan peserta didik dengan menanyakan kondisi perasaan yang sedang dialami saat ini.
- Guru melakukan apersepsi dengan cara membuat *game*/permainan sederhana agar peserta didik lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Contoh *game* yang bisa dilakukan yaitu bermain tebak kata dari gerak. Guru memperagakan gerak memukul benda yang keras, dan peserta didik diminta menebak hal apa yang dilakukan guru, serta memaparkan tentang tenaga yang digunakan.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk berekspresi menggunakan anggota tubuh manusia serta unsur tari khususnya tenaga.

c. Kegiatan Inti

- Guru bertanya mengenai jenis anggota tubuh kepada peserta didik dimulai dari 1). Kepala; 2). Tangan; 3). *Torso*; 4). Kaki: dan 5) Bahu.
- Guru bertanya mengenai fungsi dari setiap anggota tubuh.
- Guru dapat menambahkan nyanyian atau lagu pengiring yang berirama dinamis agar membuat peserta didik lebih ekspresif.
- Guru memberikan beberapa referensi yang didapat dari buku bacaan, gambar maupun video tentang berbagai anggota tubuh manusia beserta fungsinya.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk menggerakan seluruh anggota tubuh yang diminta secara berurutan satu persatu.

- Guru membimbing peserta didik untuk memberikan sentuhan tenaga kuat dan lemah, serta volume gerak luas dan sempit pada setiap anggota tubuh yang digerakan oleh peserta didik.
- Guru membagi kelas menjadi dua tim, bisa disebut tim A dan tim B. Tim A yaitu menjadi kelompok tenaga kuat, volume luas dan tim B menjadi kelompok tenaga lemah volume sempit.
- Guru membimbing peserta didik (Tim A) untuk bergerak dengan tenaga kuat dimulai dari 1). Kepala; 2). Tangan; 3). *Torso*; 4). Kaki; dan 5) Bahu.
- Guru membimbing peserta didik (Tim B) untuk bergerak dengan tenaga lemah dimulai dari 1). Kepala; 2). Tangan; 3). *Torso*; 4). Kaki; dan 5) Bahu.
- Guru menukar Tim A menjadi Tim B, dan kemudian proses yang sama dilakukan pada kegiatan tersebut di atas.
- Guru bertanya kepada peserta didik mengenai anggota tubuh mana yang cocok digerakan dengan kuat dan lemah serta volume luas dan sempit.
- Dari pertanyaan di atas guru dapat meminta salah seorang peserta didik untuk memperagakan di depan kelas mengenai gerakan anggota tubuh dengan tenaga kuat dan lemah serta volume luas dan sempit.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan ulasan mengenai peragaan rangkaian gerak anggota tubuh dengan tenaga kuat dan lemah, gerakan anggota tubuh dengan tenaga kuat dan lemah serta volume luas dan sempit.
- Guru menguatkan tentang pentingnya menjaga fungsi anggota tubuh dengan baik.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat mengarahkan anggota tubuh lain yang dapat digerakkan oleh peserta didik.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 3

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 3 akan difokuskan untuk menampilkan ekspresi wajah dan tubuh. Yang sudah dipelajari pada pertemuan 1-2. Pertemuan 3 ini lebih mengulas apa yang sudah dipelajari kemudian diasah kembali dengan memadukan antara ekspresi wajah dan tubuh dengan beberapa unsur tari yang dapat digunakan yaitu ;

1) Lintasan,
2) Tempo,
3) Volume, dan
4) Energi.

Pada kegiatan ini peserta didik diminta untuk memadukan antara ekspresi wajah dan tubuh dalam emosi tertentu. Untuk ini guru dapat membuat 5 kelompok, dan masing-masing kelompok diminta untuk menampilkan 1 ekspresi wajah dan tubuh.

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian.
- Mempersiapkan referensi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian.
- Mempersiapkan media gambar, audio atau video tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

- Guru dapat memberikan apersepsi pada peserta didik dengan menanyakan kondisi perasaan yang sedang dialami saat ini.
- Guru melakukan apersepsi dengan cara menyanyikan lagu "Balonku Ada Lima". Peserta didik diminta untuk mengekspresikan wajahnya sesuai dengan syair lagu, dimulai dengan bagian awal.

Bagian awal:

"Balonku ada lima, rupa-rupa warnanya,

hijau-kuning-kelabu-merah muda- dan biru"

Bagian selanjutnya:

"meletus balon hijau…dor hatiku sangat kacau"

Bagian terakhir:

"balonku tinggal empat, kupegang erat-erat"

- Guru meminta peserta didik untuk menceritakan secara singkat mengenai ekspresinya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk memperagakan gerak berbagai ekspresi dengan stimulus aktivitas keseharian peserta didik.

c. Kegiatan Inti

- Guru membimbing peserta didik untuk membuat kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang.
- Guru dapat memberikan stimulus sebuah nyanyian agar peserta lebih ekspresif dalam memperagakan gerak yang diciptakannya.

https://drive.google.com
/drive/u/0/folders/1pXDx-UIx33HsVyH1eoVXkZxGattQuY05

Audio 1.1 Lagu "Anak Ceria"

- Guru mengarahkan peserta didik agar setiap gerak yang muncul dari setiap ekspresi diberikan 1-4 atau 1-8 hitungan.
- Guru membimbing peserta didik untuk merangkai beberapa ekspresi gerak dalam satu kemasan tema. Misalnya rangkaian gerak bertema “Mendapat Hadiah”, maka akan muncul beberapa gerak:

1. Pertama ekspresi gerak terkejut, diwujudkan dengan ekspresi wajah terkejut;
2. Kedua ekspresi bahagia, diwujudkan dengan ekspresi wajah bahagia.

Gambar 1.14 Gerak Ekspresi Terkejut

Gambar 1.15 Gerak Ekspresi Bahagia

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan ulasan tentang kesesuaian gerak dan ekspresi, dan musik.
- Guru menguatkan tentang pentingnya menghormati dan menghargai antar sesama manusia dalam berbagai keragaman aktivitas.

e. Kegiatan Pembelajaran alternatif

- Guru dapat memadukan dua atau lebih ekspresi misalnya terkejut karena marah, terkejut karena bahagia, terkejut karena sedih.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 4

Materi

Pada Prosedur Kegiatan Pembelajaran 4 guru memberikan stimulus kartu tebak ekspresi. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi kelompok kecil, misalnya: satu kelompok terdiri dari 4 peserta didik. Dari tiga kelompok tersebut guru membagikan 5 kartu tebak wajah, kartu tebak wajah berisi kalimat atau gambar seseorang dengan ekspresi tertentu, misalnya: bahagia, sedih, takut, marah, dan terkejut.

Setelah itu setiap peserta didik harus memperagakan gerak sesuai dengan kartu yang didapatnya yang kemudian ditebak oleh peserta didik lainnya. Dari setiap tebakan peserta didik, guru dapat memilah beberapa jawaban untuk dijadikan gerak tari. Pada proses ini guru dapat menambahkan stimulus nyanyian agar peserta didik lebih ekspresif dalam memperagakan kartu yang didapat. Setelah itu guru dapat mengarahkan peserta didik agar menyatukan setiap gerakan ekspresi untuk dijadikan sebuah gerak tari dengan menggunakan hitungan 1-4 atau 1-8. Kemudian, setiap kelompok mempresentasikan gerak tarinya. Hal tersebut merupakan rangkaian dari sebuah proses penciptaan tari dengan gerak ekspresi yang diciptakan oleh peserta didik melalui beberapa stimulus yang diberikan oleh guru.

Guru berperan juga sebagai fasilitator, yang menjembatani proses peserta didik dalam menemukan pemahaman bersama. P ada pertemuan ini peserta didik diarahkan untuk mengenal tempo pada gerak tari. Guru mengingatkan gerak tari yang diciptakan peserta didik pada pertemuan ini yang nantinya akan digabungkan dengan gerakan yang diciptakan pada pertemuan 6.

Pertemuan ini difokuskan kepada tempo pada gerak tari yang bisa dilakukan secara cepat dan lambat, disini peserta didik kembali diarahkan agar dapat menciptakan gerakan sesuai dengan ekspresi yang didapatnya melalui kartu tebak ekspresi dan kemudian digerakkan menggunakan tempo yang cepat dan lambat. Pada pertemuan ini dalam proses tebak ekspresi, guru dapat memberikan stimulus lain berupa:

1. Gerak yang mengekspresikan rasa marah saat barang kesayangannya direbut secara paksa oleh orang lain; dan
2. Gerak yang mengekspresikan rasa terkejut saat ia dikagetkan temannya.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan tempo pada gerak tari.
- Mempersiapkan referensi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan tempo pada gerak tari, (referensi dapat diperoleh dari lembar bacaan untuk guru).
- Mempersiapkan media gambar, audio atau video tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan tempo pada gerak tari.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat menanyakan kondisi perasaan yang sedang dialami saat ini.
- Guru melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik gerakan yang sudah diciptakan pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk memperagakan gerak berbagai ekspresi dengan stimulus aktivitas keseharian peserta didik dan tempo pada gerak tari.

c. Kegiatan Inti

- Guru memberikan beberapa referensi yang didapat dari buku bacaan, gambar maupun video tentang berbagai ekspresi (bahagia, sedih, takut, marah, dan terkejut).
- Guru memberikan gambaran mengenai tempo pada gerak tari (tempo gerak cepat dan tempo gerak lambat).
- Guru kembali membuat kelompok yang sudah ditentukan pada pertemuan sebelumnya.
- Guru membagikan kartu tebak ekspresi kepada seluruh peserta didik di setiap kelompoknya untuk diperagakan, dilakukan secara berulang-ulang sampai seluruh anggota kelompok dapat memperagakan ekspresi yang terdapat pada setiap kartu.

- Guru membimbing peserta didik untuk mengidentifikasi berbagai ekspresi (bahagia, sedih, takut, marah, dan terkejut) yang diperagakan.
- Guru dapat memberikan stimulus sebuah nyanyian agar peserta didik lebih ekspresif dalam memperagakan gerak yang diciptakannya.
- Guru mengambil contoh ekspresi yang diperagakan peserta didik untuk dikembangkan dan dibuat dengan tempo gerak secara cepat. Contohnya ekspresi takut berlari di tempat dengan cepat.
- Guru mengambil contoh ekspresi yang diperagakan peserta didik untuk dikembangkan dan dibuat dengan tempo gerak secara lambat. Contohnya ekspresi marah dengan tempo gerak lambat.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat gerak cepat ataupun lambat sesuai dengan kartu tebak ekspresi yang didapatnya.
- Guru membimbing peserta didik untuk memberikan hitungan 1-4 atau 1-8 pada gerakan yang sudah diciptakan.
- Guru dapat memberikan stimulus sebuah nyanyian agar peserta didik lebih ekspresif dalam memperagakan gerak yang diciptakannya.
- Peserta didik mulai mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan tugas *essay* atau pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.
- Guru menguatkan tentang pentingnya menghormati dan menghargai antar sesama manusia dalam berbagai keragaman aktivitas.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat memadukan dua atau lebih ekspresi misalnya terkejut karena perasaan marah, terkejut karena perasaan bahagia, terkejut karena perasaan sedih dengan berbagai tempo pada gerak tari.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 5

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 5, secara bertahap peserta didik akan dibimbing untuk mencipta berbagai ekspresi bersumber dari kehidupan keseharian. Guru dapat mempersiapkan referensi yang relevan dengan materi gerak berbagai ekspresi, serta bahan ajar dengan menggunakan stimulus cerita yang menggambarkan perasaan peserta didik saat itu. Sebagai permulaan guru dapat menyampaikan materi dalam bentuk sebuah tanya jawab dan diskusi interaktif dengan peserta didik mengenai kondisi yang sedang dialami peserta didik saat mengikuti pembelajaran di kelas. Sebagai contoh, guru bertanya kepada peserta didik : Anak-anak perasaan apa yang sedang kalian alami saat ini? Apakah sedih, marah atau bahagia? Pertanyaan tersebut merupakan stimulus awal untuk peserta didik agar menciptakan ekspresi yang sedang dialaminya.

Stimulus cerita dapat menggambarkan apa yang harus dilakukan guru, berdasarkan pengalaman yang diceritakan peserta didik, pada pertemuan ini peserta didik diarahkan mengekspresikan dirinya dengan gerak dan volume gerak yang sempit dan luas. Dari pengalaman yang diceritakan peserta didik, guru dapat mengambil beberapa contoh cerita sedih dan bahagia, pengalaman cerita sedih dapat diarahkan untuk membuat gerak dengan volume yang sempit dan kecil dan pengalaman cerita yang bahagia dapat diarahkan untuk membuat gerak dengan volume yang luas dan bebas. Pada pertemuan ini peserta didik mulai diarahkan untuk menciptakan gerak berdasarkan situasi yang mereka pernah rasakan dengan menggunakan volume yang luas maupun sempit.

Volume gerak luas berarti gerakan yang dilakukan secara terbuka dan bermakna luas seolah-olah sedang berada di ruangan terbuka dengan contoh tangan terbuka, kaki membuka secara lebar dan yang lainnya, sedangkan volume gerak sempit berarti gerakan yang dilakukan secara kecil dan seolah-olah berada dalam ruang yang sempit dengan contoh tangan yang saling merapat, kaki yang dipeluk tangan sambil berjongkok dan yang lainnya, berikut beberapa contoh gambar gerakan dengan volume luas dan sempit.

Gambar 1.16 Gerakan dengan Kategori Volume Luas

Gambar 1.17 Gerakan dengan Kategori Volume Sempit

Kategori ekspresi yang bisa diarahkan kepada peserta didik dalam volume dalam gerak tari adalah sebagai berikut:

a. Ekspresi bahagia,marah dan terkejut menggunakan volume gerak tari secara luas.

b. Ekspresi sedih dan takut menggunakan volume gerak tari secara sempit (kategori tersebut dapat dikembangkan lebih luas ataupun dikolaborasikan satu sama lain sesuai kebutuhan pengajaran).

Peserta didik diarahkan untuk dapat mencipta dan mendemonstrasikan dua ekspresi dasar dengan tema tertentu, yang digerakan dengan volume secara luas atau sempit. Dalam menstimulus peserta didik untuk mengekspresikan dirinya guru dapat mengarahkan peserta didik sebagai berikut:

1. Gerak yang mengekspresikan rasa bahagia saat diberi hadiah kenaikan kelas oleh orang tua;
2. Gerak yang mengekspresikan rasa sedih saat mendengar kabar ada teman yang sakit; dan
3. Gerak yang mengekspresikan rasa takut saat melihat binatang buas yang melintas di dekat kita.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan volume dalam tari.

- Mempersiapkan referensi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan tempo pada gerak tari, (referensi dapat diperoleh dari lembar bacaan untuk guru).
- Mempersiapkan media gambar, audio atau video tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan volume dalam tari.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru menanyakan kondisi perasaan yang sedang dialami saat ini.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk memperagakan gerak berbagai ekspresi dengan stimulus cerita pengalaman dan bergerak dengan volume yang luas dan sempit.

c. Kegiatan Inti

- Guru memberikan beberapa referensi yang didapat dari buku bacaan, gambar maupun video tentang berbagai ekspresi (bahagia, sedih, takut, marah, dan terkejut).
- Guru bertanya pada peserta didik mengenai berbagai jenis ekspresi (bahagia, sedih, takut, marah, dan terkejut) dalam kehidupan keseharian.
- Guru meminta salah satu peserta didik menceritakan pengalaman atau perasaan sedih yang pernah mereka alami.
- Guru meminta salah satu peserta didik menceritakan pengalaman atau perasaan senang yang pernah mereka alami.
- Guru mengarahkan peserta didik unuk membuat gerakan tubuh dengan ekspresi sedih.
- Guru mengarahkan peserta didik unuk membuat gerakan tubuh dengan ekspresi bahagia.
- Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa gerakan dengan ekspresi sedih cenderung bergerak secara sempit/ kecil (pada proses ini guru mulai memberikan materi mengenai volume dalam gerak tari).
- Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa gerakan dengan ekspresi bahagia cenderung bergerak secara luas dan bebas (pada proses ini, guru mulai memberikan materi mengenai volume dalam gerak tari).
- Guru melakukan proses diskusi dengan peserta didik mengenai bentuk volume dalam gerak tari.

- Guru mulai membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang, agar setiap peserta didik dapat menciptakan gerak dengan ekspresi sedih dan bahagia serta menggunakan volume yang sempit dan luas secara beragam.
- Guru mengarahkan peserta didik agar setiap gerakan yang dibuat mulai diberikan hitungan 1-4 atau 1-8.
- Guru dapat memberikan stimulus sebuah nyanyian agar peserta didik lebih ekspresif dalam memperagakan gerak yang diciptakannya.
- Peserta didik mulai mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan tugas *essay* atau pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.
- Guru menguatkan tentang pentingnya menghormati dan menghargai antar sesama manusia dalam berbagai keragaman aktivitas.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat memadukan dua atau lebih ekspresi, misalnya terkejut karena marah, terkejut karena bahagia, terkejut karena sedih. Dengan kategori volume gerak yang bisa dikembangkan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 6, peserta didik diarahkan untuk dapat menyusun berbagai gerak ekspresi pada pertemuan 4- 5 menjadi satu kesatuan gerak tari. Tahapan ini bisa dijadikan tahap untuk mengulas dan menyatukan gerak tari yang sudah diciptakan agar menjadi satu karya tari yang utuh.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan.
- Mempersiapkan referensi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan tempo pada gerak tari, (referensi dapat diperoleh dari lembar bacaan untuk guru).
- Mempersiapkan media gambar, audio atau video tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru meminta peserta didik untuk menyusun cerita secara singkat dengan berbagai rangkaian ekspresi yang telah dilakukan pada pertemuan 4 dan 5.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk memperagakan gerak berbagai ekspresi dengan stimulus aktivitas keseharian peserta didik.

c. Kegiatan Inti

- Guru mengulas dan mengingatkan beberapa gerak tari yang sudah diciptakan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya dalam bentuk kelompok yang sudah dibuat sebelumnya.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk menggabungkan gerakan yang diciptakan pada pertemuan 4-5.
- Guru dapat memberikan stimulus sebuah nyanyian agar peserta lebih ekspresif dalam memperagakan gerak yang diciptakannya.
- Guru dapat pula memberikan stimulus tentang beberapa ekspresi gerak dari video karya tari "Anak Ceria".
- Guru tetap mengingatkan peserta didik agar setiap gerak yang muncul mulai disusun dengan baik dan diberikan 1-4 atau 1-8 hitungan.
- Guru membimbing peserta didik untuk menyatukan setiap gerak yang diciptakan menjadi sebuah satu tarian utuh.
- Guru mengarahkan seluruh kelompok agar dapat mempresentasikan karyanya di depan kelas.
- Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang sudah melaksanakan presentasinya di kelas.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan ulasan mengenai rangkaian ekspresi dari setiap kelompok.
- Guru menguatkan tentang pentingnya menghormati dan menghargai antar sesama manusia dalam berbagai keragaman aktivitas.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat memadukan dua atau lebih ekspresi, misalnya terkejut karena marah, terkejut karena bahagia, terkejut karena sedih.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 7

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran ke-7, para peserta didik akan dibimbing oleh guru melalui tahapan untuk menentukan properti dalam tari sebagai stimulus dalam mendukung ekspresi gerak. Adapun properti tari yang dimaksud adalah semua peralatan yang sangat khusus yang bisa dikomunikasikan dengan gerak dan digunakan untuk kebutuhan suatu penampilan tari yang bertujuan mendukung pengungkapan karakter dan tema tarian (Sunaryo, 2020).

Guru dapat mempersiapkan referensi dengan materi properti sebagai stimulus dalam mendukung ekspresi gerak. Adapun jenis referensi properti yang dapat digunakan kepada peserta didik yaitu sapu tangan (*hand property*). Mengapa sapu tangan? Karena sapu tangan merupakan properti yang paling mudah dicari di seluruh sekolah.

Guru juga dapat mempersiapkan bahan ajar dengan menggunakan stimulus sapu tangan. Untuk pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk tanya jawab, diskusi interaktif dengan peserta didik. Contohnya adalah, guru bertanya kepada peserta didik : Apakah yang kalian rasakan bila melihat sapu tangan ini? Apakah sedih, marah atau bahagia? Pertanyaan tersebut merupakan stimulus awal untuk peserta didik agar mengetahui keterkaitan stimulus tersebut dalam mendukung ekspresi gerak. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi kelompok kecil, misalnya: satu kelompok terdiri dari 4-6 peserta didik.

Dari kelompok tersebut guru membagikan 6 buah sapu tangan, sapu tangan tersebut berwarna merah, putih, biru, kuning, hijau dan ungu. Dimana peserta didik dapat memperagakan dengan ekspresi tertentu berdasarkan warna. Setelah itu setiap peserta didik harus memperagakan gerak sesuai dengan warna yang didapatnya yang kemudian diekspresikan gerakannya oleh peserta didik lainnya. Setiap warna yang diekspresikan melalui sapu tangan, guru dapat memilah beberapa jawaban untuk dijadikan ekspresi gerak tari.

Pada proses ini guru dapat menambahkan stimulus cara memainkan sapu tangan agar peserta didik lebih ekspresif dalam memperagakan sapu tangan dengan warna yang didapat. Setelah itu guru dapat mengarahkan peserta didik agar menyatukan setiap

gerakan dengan menggunakan sapu tangan dan mengekspresikan gerak tari dengan menggunakan hitungan 1-4 atau 1-8. Kemudian, setiap kelompok mempresentasikan gerak tarinya. Hal tersebut merupakan rangkaian dari sebuah proses penciptaan tari dengan gerak ekspresi yang diciptakan oleh peserta didik melalui beberapa stimulus yang diberikan oleh guru. Guru berperan juga sebagai fasilitator, yang menjembatani proses peserta didik dalam menemukan pemahaman bersama. Pemanfaatan properti tari dapat dijadikan alternatif untuk memberikan stimulus kepada anak agar lebih aktif, dan kreatif.

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 7, peserta didik diarahkan untuk dapat menentukan benda dan atau properti untuk mendukung penampilan ekspresi dari gerak keseharian, misalnya:

1. Ekspresi bahagia;
2. Ekspresi sedih;
3. Ekspresi takut; dan
4. Ekspresi marah.

Selanjutnya peserta didik diminta untuk membuat kreasi gerak berdasarkan rangsangan visual dari properti sapu tangan. Semua peserta didik dapat mengekpresikan diri dengan stimulus sapu tangan tersebut.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang menentukan benda atau properti untuk mendukung penampilan dari gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian.
- Mencari referensi tentang menentukan benda atau properti untuk mendukung penampilan dari gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian.
- Mempersiapkan properti tari audio atau video tentang benda atau properti untuk mendukung penampilan gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

- Guru melakukan apersepsi dengan cara memperlihatkan sapu tangan yang berjumlah enam, maka peserta didik diminta untuk menyebutkan warnanya dan mengekspresikan perasaannya ketika melihat warna tersebut.
- Guru meminta peserta didik untuk meraba dan rangsang visual melalui sebuah properti sapu tangan dengan berbagai rangkaian ekspresi yang telah dilakukan pada pertemuan 5 dan 6.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk memperagakan gerak berbagai ekspresi dengan stimulus properti sapu tangan melalui aktivitas keseharian peserta didik yang dipadu dengan pengolahan level dan arah hadap.

c. Kegiatan Inti

- Guru membimbing peserta didik untuk membuat kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang.
- Guru dapat memberikan stimulus visual dan peraba agar peserta lebih ekspresif dalam memperagakan gerak yang diciptakannya melalui properti sapu tangan.
- Guru dapat pula memberikan stimulus tentang beberapa ekspresi gerak dari warna-warna sapu tangan dengan berbagai ekspresi.

Gambar 1.18 Gerakan Memegang Sapu Tangan Berwarna Merah

Gambar 1.19 Gerakan Memegang Sapu Tangan Berwarna Kuning

- Guru dapat pula menayangkan video karya tari “Anak Ceria”

https://drive.google.com
/drive/u/0/folders/1pXDx-Ulx33HsVyH1eoVXkZxGattQuY05

Video 1.1 Karya tari “Anak Ceria”

- Guru mengarahkan peserta didik agar setiap gerak yang muncul mulai disusun dengan baik dan diberikan 1-4 atau 1-8 hitungan.
- Guru membimbing peserta didik untuk menyatukan setiap gerak yang diciptakan menjadi sebuah satu tarian utuh.
- Guru mengarahkan seluruh kelompok agar dapat mempresentasikan karyanya di depan kelas.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan ulasan mengenai cara menentukan benda atau properti untuk mendukung penampilan dari gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian.
- Guru menguatkan tentang pentingnya menghormati dan menghargai antar sesama manusia dalam berbagai keragaman aktivitas.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat memadukan dua warna atau lebih dari properti sapu tangan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 8

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 8 ini peserta didik diarahkan untuk mendemonstrasikan gerak yang sudah diciptakan berdasarkan gerak ekspresi dan beberapa unsur tari yang sudah disampaikan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, misalnya:

1. Peserta didik mendemonstrasikan dan menentukan gerak dengan ekspresi bahagia, sedih, takut, marah dan terkejut;
2. Peserta didik mendemonstrasikan dan menentukan gerak dengan volume (luas atau sempit);
3. Peserta didik mendemonstrasikan dan menentukan gerak dengan energi (kuat dan lemah);
4. Peserta didik mendemonstrasikan dan menentukan gerak dengan tempo (cepat atau lambat);
5. Peserta didik mendemonstrasikan dan menentukan gerak dengan lintasan (vertikal, horizontal dan melingkar).
6. Peserta didik mendemonstrasikan dan menentukan gerak dengan menggunakan properti. Hasil dari mendemonstrasikan tersebut dilihat berdasarkan gerak ekspresi yang diciptakan peserta didik, jadi ada kemungkinan dari lima demonstrasi yang dicontohkan ada yang tidak dicatat oleh peserta didik.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang klasifikasi gerak berdasarkan ekspresi dari kehidupan keseharian, unsur tari (Energi, Volume, Lintasan dan Tempo) serta gerak dengan properti.

- Mencari referensi tentang klasifikasi gerak berdasarkan klasifikasi gerak berdasarkan ekspresi dari kehidupan keseharian, unsur tari (Energi, Volume, Lintasan dan Tempo) serta gerak dengan properti.
- Mempersiapkan properti tari audio atau video tentang klasifikasi gerak berdasarkan ekspresi dari kehidupan keseharian, unsur tari (Energi, Volume, Lintasan dan Tempo) serta gerak dengan properti.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru melakukan apersepsi dengan cara mengulang kembali gerakan yang diekspresikan peserta didik pada pertemuan-pertemuan sebelumnya secara berkelompok.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk mengklasifikasi gerak berdasarkan ekspresi dari kehidupan keseharian, unsur tari (Energi, Volume, Lintasan dan Tempo) serta gerak dengan properti.

c. Kegiatan Inti

- Guru membimbing peserta didik untuk kembali bergabung dengan kelompoknya masing-masing.
- Guru membuat pasangan kelompok, misalkan kelompok 1 berpasangan dengan kelompok 2, dan seterusnya menyesuaikan kelompok yang ada.
- Guru mengarahkan peserta didik dengan kelompok angka ganjil kembali mempraktekkan gerakan yang sudah diciptakan, kemudian kelompok dengan angka genap diarahkan untuk mengklasifikasikan gerakan pada kelompok angka ganjil.

Klasifikasinya adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mengklasifikasikan dan menentukan gerak dengan ekspresi marah, sedih, bahagia, takut,dan terkejut;
2. Peserta didik mengklasifikasikan dan menentukan gerak dengan volume (luas atau sempit);
3. Peserta didik mengklasifikasikan dan menentukan gerak dengan tenaga (kuat dan lemah);
4. Peserta didik mengklasifikasikan dan menentukan gerak dengan tempo (cepat atau lambat);

5. Peserta didik mengklasifikasikan dan menentukan gerak dengan lintasan (vertikal, horizontal dan melingkar).
6. Peserta didik mengklasifikasikan dan menentukan gerak dengan menggunakan properti.

- Tahap ini dilakukan secara bergantian sesuai dengan kelompok yang ada.
- Guru melakukan cara yang sama pada tahap sebelumnya, namun dengan kondisi kelompok yang sudah ditukar, kelompok dengan angka genap bergerak dan kelompok dengan angka ganjil yang membuat klasifikasi gerakannya.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan ulasan mengenai klasifikasi gerak berdasarkan ekspresi dari kehidupan keseharian, unsur tari (Energi, Volume, Lintasan dan Tempo) serta gerak dengan properti.
- Guru menguatkan tentang pentingnya menghormati dan menghargai antar sesama manusia dalam berbagai keragaman aktivitas.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat membuat *games* agar pada pembelajaran lebih interaktif. Misalnya kelompok yang mengklasifikasikan gerakan dengan benar mendapatkan poin tertentu.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 9

Materi

Dalam menunjukkan sikap menghargai atas berbagai persamaan dan perbedaan gerak sebagai wujud ekspresi diri, semua peserta didik tidak membedakan, tetapi peserta didik mampu memperagakan gerak berbagai ekspresi dengan stimulus aktivitas keseharian. Ketika bermain, ada yang mengekspresikan sedih, marah, kecewa, bahagia yang berbeda-beda tingkatan ekspresinya. Mengenal teman satu sama lain merupakan sikap saling menghargai keberagaman ekspresi diri yang dimiliki masing-masing peserta didik. Sikap saling menghormati, dan menghargai dalam bidang seni dan budaya. Dengan demikian untuk mengenali lingkungan di sekitar mereka, dengan kebiasaan orang lain yang berbeda dengan kebiasaan anak di rumah, maka perlunya saling menghargai. Dalam melakukan berbagai ekspresi gerak, baik dilakukan secara individu ataupun kelompok, setiap peserta didik saling membantu mengingatkan gerakan temannya, sehingga tidak saling menyalahkan. Gerakan berbagai macam ekspresi tersebut berpotensi menstimulasi saling hormat menghormati, dan menghargai keanekeragaman gerak pada anak.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Guru mempersiapkan peserta didik untuk menampilkan hasil karya setiap kelompoknya.
- Guru menginstruksikan kepada peserta didik kelompok lainnya untuk memperhatikan, mengenai nilai-nilai pada gerak sebagai wujud ekspresi pada kelompok yang tampil.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta kepada peserta didik, untuk menampilkan satu per satu kelompok agar tampil di depan kelas.
- Guru meminta kepada peserta didik yang telah tampil setiap kelompoknya untuk menunjukkan sikap menghargai atas berbagai persamaan dan perbedaan gerak sebagai wujud ekspresi diri.
- Guru meminta kepada peserta didik menilai setiap kelompoknya mengenai nilai-nilai, menghargai orang lain, menghargai lingkungannya yang terkait profil pelajar Pancasila.
- Guru meminta peserta didik untuk menyimak pesan dan nilai positif yang termuat dalam gerak dan ekspresi dalam kehidupan keseharian, misalnya tentang : posisi wajah ceria, tidak ragu-ragu dan lain-lain.
- Guru meminta peserta didik untuk menyimak pesan dan nilai negatif yang termuat dalam gerak ekspresi dari gerak keseharian, misalnya tentang: mengerutkan dahi, dan lain-lain.

c. Kegiatan Inti

- Guru mengarahkan peserta didik untuk memperagakan gerak ekspresi sambil bernyanyi dan berlari ke depan untuk mengambil sapu tangan berwarna secara acak, kemudian mendiskusikan dengan peserta didik bagaimana cara agar tidak saling berebut dengan masing-masing sapu tangan yang diambil.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk merasakan perubahan ekspresi senang, sedih, marah dengan berbagai properti sapu tangan yang dibawanya.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk menganalisis dan mengkaitkan antara nilai-nilai sikap saling menghargai antar teman dengan kehidupannya.

d. Kegiatan Penutup

- Guru menguatkan kembali tentang kesadaran nilai kerja sama, dan hormat menghormati peserta didik.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Apabila peserta didik sudah dapat menjelaskan beberapa nilai yang termuat dalam gerak ekspresi diri secara individu, maka kegiatan dapat dilanjutkan pada gerakan ekspresi dalam bentuk kelompok.

- Apabila peserta didik kesulitan untuk menjelaskan ketiga nilai yang terdapat gerak ekspresi diri, maka guru dapat memfokuskan pada salah satu nilai yang dimengerti oleh peserta didik.
- Apabila guru ingin menerapkan materi lain sebagai stimulus dalam menjelaskan nilai budaya, maka guru dapat melakukan analisis nilai-nilai yang terdapat pada konten dengan terlebih dulu menemukan nilai utama dan pendukungnya

Refleksi Guru

1. Apakah seluruh peserta didik mampu untuk mengamati gerak di lingkungan sekitar sebagai wujud ekspresi diri?
2. Apakah seluruh peserta didik dapat membedakan ekspresi bahagia, sedih, takut, , marah, dan terkejut?
3. Apakah seluruh peserta didik dapat mendemonstrasikan gerak hasil ekspresi bahagia?
4. Apakah seluruh peserta didik dapat mendemonstrasikan gerak hasil ekspresi sedih?
5. Apakah seluruh peserta didik dapat mendemonstrasikan gerak hasil ekspresi takut?
6. Apakah seluruh peserta didik dapat mendemonstrasikan gerak hasil ekspresi marah?
7. Apakah seluruh peserta didik dapat mendemonstrasikan gerak hasil ekspresi terkejut?
8. Apakah seluruh kelompok dapat mengidentifikasi ekspresi ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut?
9. Apakah seluruh kelompok dapat mengidentifikasi ekspresi ditinjau dari pengolahan volume, lintasan gerak?
10. Apakah seluruh kelompok dapat mengidentifikasi ekspresi ditinjau dari pengolahan tempo?
11. Apakah seluruh kelompok dapat mengidentifikasi ekspresi ditinjau dari pengolahan tenaga?
12. Apakah seluruh peserta didik mampu mengevaluasi antara kesesuaian gerak dengan ekspresi?
13. Apakah seluruh peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai atas berbagai persamaan dan perbedaan gerak sebagai wujud ekspresi diri?

Assesmen / Penilaian

Tabel 1.2 Contoh Pedoman Penilaian Mengamati Ekspresi

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Mengemukakan berbagai ekspresi wajah				
Mengidentifikasi berbagai ekspresi wajah ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut				
Mengidentifikasi berbagai ekspresi gerak ditinjau dari volume, lintasan gerak, pengolahan tempo, dan tenaga				
Membedakan berbagai ekspresi gerak				
Mengklasifikasi ekspresi				

Tabel1.3 Contoh Rubrik Penilaian Mengamati Ekspresi

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Mengemukakan berbagai ekspresi wajah	Mampu mengemukakan 6 ekspresi wajah	Hanya mampu mengemukakan 3 ekspresi wajah	Tidak mampu mengemukakan ekspresi wajah
Mengidentifikasi berbagai ekspresi wajah ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut	Mampu mengidentifikasi 6 ekspresi wajah ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut	Hanya mampu mengidentifikasi 3 ekspresi wajah ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut	Tidak mampu mengidentifikasi ekspresi wajah ditinjau dari bentuk alis, mata, dan mulut
Mengidentifikasi berbagai ekspresi gerak ditinjau dari volume, lintasan gerak, pengolahan tempo, dan tenaga	Mampu mengidentifikasi 6 ekspresi gerak ditinjau dari volume, lintasan gerak, pengolahan tempo, dan tenaga	Hanya mampu mengidentifikasi 3 ekspresi gerak ditinjau dari volume, lintasan gerak, pengolahan tempo, dan tenaga	Tidak mampu Mengidentifikasi ekspresi gerak ditinjau dari volume, lintasan gerak, pengolahan tempo, dan tenaga
Membedakan berbagai ekspresi gerak	Mampu membedakan 6 ekspresi gerak	Hanya mampu membedakan 3 ekspresi gerak	Tidak mampu membedakan ekspresi gerak

Mengklasifikasi ekspresi	Mampu mengklasifikasi 6 ekspresi	Hanya mampu mengklasifikasi 3 ekspresi	Tidak mampu mengklasifikasi ekspresi

Tabel 1.4 Contoh Pedoman Penilaian Demonstrasi Ekspresi

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Mendemonstrasikan beberapa ekspresi				
Menyusun gerak ekspresi dengan cerita				
Menyusun gerak ekspresi dengan musik				

Tabel 1.5 Contoh Rubrik Penilaian Demonstrasi Ekspresi

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Mendemonstrasikan beberapa ekspresi	Mampu mendemonstrasikan 6 ekspresi	Hanya mampu mendemontrasikan 3 ekspresi	Tidak mampu mendemonstrasikan ekspresi
Menyusun gerak ekspresi dengan cerita	Mampu menyusun 6 gerak ekspresi dengan cerita	Hanya mampu menyusun 3 gerak ekspresi dengan cerita	Tidak mampu menyusun gerak ekspresi dengan cerita
Menyusun gerak ekspresi dengan musik	Mampu menyusun 6 gerak ekspresi dengan musik	Hanya mampu menyusun 3 gerak ekspresi dengan musik	Tidak mampu menyusun gerak ekspresi dengan musik

Tabel 1.6 Contoh Pedoman Penilaian Properti Tari

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Sesuai 3	Cukup 2	Tidak Sesuai 1	
Menentukan ekspresi bahagia dengan stimulus properti				
Menentukan ekspresi sedih dengan stimulus properti				
Menentukan ekspresi takut dengan stimulus properti				

Menentukan ekspresi marah dengan stimulus properti				
Menentukan ekspresi terkejut dengan stimulus properti				

Tabel 1.7 Contoh Rubrik Penilaian tentang Properti Tari

Kriteria	Sesuai 3	Cukup 2	Tidak Sesuai 1
Menentukan ekspresi bahagia dengan stimulus properti	Sesuai antara properti dengan ekspresi bahagia	Cukup sesuai antara properti dengan ekspresi bahagia	Tidak sesuai antara properti dengan ekspresi bahagia
Menentukan ekspresi sedih dengan stimulus properti	Sesuai antara properti dengan ekspresi sedih	Cukup sesuai antara properti dengan ekspresi sedih	Tidak sesuai antara properti dengan ekspresi sedih
Menentukan ekspresi takut dengan stimulus properti	Sesuai antara properti dengan ekspresi takut	Cukup sesuai antara properti dengan ekspresi takut	Tidak sesuai antara properti dengan ekspresi takut
Menentukan ekspresi marah dengan stimulus properti	Sesuai antara properti dengan ekspresi marah	Cukup sesuai antara properti dengan ekspresi marah	Tidak sesuai antara properti dengan ekspresi marah
Menentukan ekspresi terkejut dengan stimulus properti	Sesuai antara properti dengan ekspresi terkejut	Cukup sesuai antara properti dengan ekspresi terkejut	Tidak sesuai antara properti dengan ekspresi terkejut

Keterangan

Tidak Sesuai:

mendapatkan skor 1,

apabila seluruh komponen indikator tidak sesuai capaian kompetensi

Cukup Sesuai:

mendapatkan skor 2,

apabila hanya 2 komponen indikator yang sesuai capaian kompetensi

Sesuai:

Mendapatkan Skor 3,

apabila ada 3 komponen indikator yang sesuai dengan capaian kompetensi

Tabel 1.8 Contoh Pedoman Penilaian Nilai Karakter

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Menilai diri dalam melakukan kesesuaian gerak dengan ekspresi				
Menghargai perbedaan dan persamaan ekspresi				
Memberi tanggapan atas perbedaan ekspresi				

Tabel 1.9 Contoh Rubrik Penilaian Nilai Karakter

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi		
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Menilai diri dalam melakukan kesesuaian gerak dengan ekspresi	Peserta didik mampu menilai diri saat melakukan 6 gerak yang sesuai dengan ekspresi	Peserta didik hanya mampu menilai diri saat melakukan 3 gerak yang sesuai dengan ekspresi	Peserta didik tidak mampu menilai diri saat melakukan gerak yang sesuai dengan ekspresi
Menghargai perbedaan dan persamaan ekspresi	Peserta didik mampu menghargai perbedaan dan persamaan 6 ekspresi	Peserta didik mampu menghargai perbedaan dan persamaan 3 ekspresi	Peserta didik tidak mampu menghargai perbedaan dan persamaan ekspresi
Memberi tanggapan atas perbedaan ekspresi	Peserta didik mampu memberi tanggapan atas perbedaan 6 ekspresi	Peserta didik hanya mampu memberi tanggapan atas perbedaan 3 ekspresi	Peserta didik tidak mampu memberi tanggapan atas perbedaan ekspresi

Pengayaan

Ekspresi wajah adalah salah satu cara, yang disebut komunikasi nonverbal, untuk mengungkapkan segala macam emosi baik yang negatif maupun yang positif. Biasanya orang akan mengenal dengan tepat apakah ekspresi wajah menunjukkan emosi marah, sedih, senang, dan takut. (Prawitasari, 1995). Darwin (dalam Matsumoto & Ekman, 2007) menyatakan bahwa pada prinsipnya guratan ekspresi emosi adalah tindakan yang bersifat tingkah laku lengkap, dan kombinasi dengan tanggapan jasmani lain yaitu suara, postur, gestur, pergerakan otot, dan tanggapan fisiologis lainnya. Misalnya guratan ekspresi emosi yang ditunjukan oleh raut wajah seseorang adalah bagian dari emosi. Berdasarkan temuan psikolog Paul Eckman disebutkan bahwa pada dasarnya di kehidupan manusia terdapat enam emosi dasar: 1). Emosi bahagia; 2). Emosi sedih; 3). Emosi takut; 4). Emosi ; 5). Emosi marah; dan 6). Emosi terkejut (Eckman, 1970).

Aspek-aspek ekspresi emosi menurut Planalp terdiri dari hal-hal sebagai berikut (dalam Retnowati, Widhiarso & Rohmani, 2003: Safaria & Saputra, 2009):

1. Isyarat raut muka, misalnya menangis ketika bersedih.
2. Isyarat gerak (*gesture*), misalnya merangkul bahu sebagai ungkapan rasa sayang.
3. Pengungkapan kata-kata, misalnya menggerutu ketika teman mengingkari janjinya.
4. Kontrol, misalnya memikirkan waktu yang tepat untuk mengungkapkan kemarahan kepada teman.

Hude (2006) juga berpendapat bahwa bentuk-bentuk ekspresi emosi manusia yang muncul dalam realitas pada umumnya ditampilkan melalui: (a) ekspresi wajah, (b) ekspresi suara, (c) ekspresi sikap dan tingkah laku, dan (d) ekspresi lainnya.

1. Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah merupakan ekspresi emosi yang paling mudah untuk dikenali karena paling banyak organ yang dapat berubah dan terlihat ketika emosi tertentu muncul, meliputi perubahan pada dahi, alis mata, kelopak mata, hidung, pipi, mulut dan bibir. Davidoff (dalam Hude, 2006) bahkan berpendapat bahwa ekspresi wajah bersifat universal dan pengalaman hanyalah memperkaya ekspresi wajah.

2. Ekspresi Suara

Ekspresi suara yang pada umumnya dikenali adalah tertawa, bersenandung, berteriak-teriak, memaki, atau tiba-tiba terhenyak dengan tatapan kosong. Menandai makna ekspresi suara tidak semudah dengan ekspresi wajah. Orang yang berteriak-teriak tidaklah selalu menandakan bahwa ia sedang marah bahkan ada orang yang marah hanya diam saja, sebaliknya orang yang diam tidak berarti dia sedang dalam keadaan sedih. Para pakar komunikasi menganggap bahwa komunikasi dalam bentuk ekspresi suara lebih mudah dipahami dan lebih berpengaruh daripada komunikasi tertulis.

3. Ekspresi *Gesture* (Sikap dan Tingkah Laku)

Menurut Hude (2006) sikap adalah kesiapan untuk melakukan suatu tindakan tertentu terhadap sesuatu. Seseorang mungkin akan menunjukan emosinya terhadap suatu stimulus tertentu dengan sikap-sikap tertentu pula. Ekspresi emosi dalam bentuk tingkah laku sama luasnya dengan aktivitas manusia itu sendiri. Ekspresi tingkah laku dibagi menjadi dua yaitu: (1) tingkah laku pelibatan diri (*attachment*): yaitu tingkah laku dengan upaya bergerak maju mempertahankan suasana yang menyenangkan pada emosi positif, dan (2) tingkah laku pelepasan diri (*withdrawal*): yaitu lari dan menghindar dari objek yang menimbulkan emosi, biasanya terjadi pada emosi yang kurang menyenangkan atau negatif. Perasaan menyenangkan atau tidak menyenangkan tergantung kepada persepsi dan kognisi setiap orang.

4. Ekspresi Lainnya

Ekspresi emosi lainnya yang sering dijumpai adalah pingsan dan untuk di Indonesia dikenal dengan ekspresi latah atau mengompol apabila seseorang merasa kaget dan takut. Bahkan ekspresi kaget dan terkejut sering ditunjukan dengan pingsan atau hilangnya kesadaran selama beberapa waktu.

Dari aspek dan bentuk emosi di atas dapat diambil sebuah garis besar ekspresi dapat dijadikan sebuah konsep besar dalam penyampaian materi seni tari, salah satu aspek emosi yang dapat dikembangkan lebih dalam dari isyarat raut muka dan isyarat gerak (*gesture*). Sebuah *gesture* adalah suatu bentuk komunikasi non-verbal dengan aksi tubuh yang terlihat mengomunikasikan pesan-pesan tertentu, baik sebagai pengganti wicara atau bersamaan dan paralel dengan kata-kata. *Gesture* mengikutkan pergerakan dari tangan, wajah, atau bagian lain dari tubuh. Dalam bukunya yang berjudul *Manwatching: A Field Guide to Human Behavior* (Morris, 1977) menjelaskan gerakan adalah tindakan apapun yang mengirimkan sinyal visual ke penonton. Untuk menjadi isyarat, suatu tindakan harus dilihat oleh orang lain dan harus mengomunikasikan beberapa informasi kepada mereka. Hal ini dapat dilakukan karena gestur tersebut secara sengaja berangkat untuk mengirim sinyal kepada orang lain. Pendapat lain menjelaskan bahwa *gesture* termasuk ke dalam sebuah gerakan yang telah membentuk pola dan makna konvensional yang berfungsi sebagai dukungan untuk komunikasi naratif (Humphrey, 1959). Dari dua pendapat ahli mengenai *gesture* yaitu Desmon Morris (1977) seorang

ahli psikologi dan Dorris Humprey (1959) seorang ahli tari. Tentu saja, teori *gesture* dari Desmon morris lebih kepada tingkah laku manusia di masyarakat luas di dunia, sedangkan teori *gesture* dari Dorris Humprey lebih khusus kepada *gesture* tubuh yang digunakan untuk kepentingan seni tari yang terdiri dari *gesture* sosial, *gesture* fungsional, *gesture* ritual dan *gesture* emosional. Dalam konteks tari, tentu kita tidak bisa menggeneralisir semua macam *gesture* menjadi satu kata dengan kata "*Gesture*", namun *gesture* tersebut harus lebih dispesifikasikan. Selain *gesture* yang dijelaskan oleh Dorris Humprey dalam bukunya "*The Art of Making Dances*" dalam konteks tari, teori gestur dari Desmon Morris dalam bukunya "*Manwatching: A Field Guide to Human Behavior*" sering juga digunakan. sebagai contoh: *gesture* insidental dalam gerak tertawa dalam tari topeng, *gesture* ekspresif dalam koreografi dramatari, *gesture* skematik dalam koreografi tari anak. Tetapi tidak semua *gesture* terdapat dalam koreografi tari, contohnya *gesture* teknik karena kode dari *gesture* ini merupakan sebuah sistem kode yang bisa dipelajari untuk kepentingan tertentu. Di bawah ini merupakan penjelasan dari ekspresi emosi menurut Paul Eckman serta isyarat gerak (*gesture*) menurut Dorris Humprey:

1. Kategori ekspresi emosi menurut Paul Eckman

a. Marah

Gambar 1.20 Ekspresi Marah

Perasaan ketidaksenangan terhadap sesuatu yang melukai, menganiaya, menentang dan biasanya muncul dengan spontan serta ingin melawan penyebab perasaan ini. Ekspresi emosi marah sangat bervariasi bentuknya mulai dari perubahan raut muka, dalam bentuk verbal, dalam bentuk tindakan, hingga dalam bentuk sikap dan marah yang tidak diperlihatkan. Pelampiasan marah dapat ditahan atau bahkan dapat pula dieksplorasi. Secara psikologis terlalu sering menahan marah akan menimbulkan kegoncangan mental dan hal tersebut tidak baik untuk kesehatan mental.

b. Terkejut

Gambar 1.21 Ekspresi Terkejut

Perasaan atas sesuatu yang tiba-tiba atau tidak terduga. Emosi heran dan kaget berada pada kontinum yang sama. Biasanya diekspresikan dengan: berteriak spontan, terperanjat, mata terbelalak, merinding, latah, meneteskan air mata, dan tertawa.

c. Takut

Gambar 1.22 Ekspresi Takut

Perasaan cemas dan menghasut karena adanya kehadiran sesuatu yang berbahaya, kejahatan, atau perasaan yang akan menyakitkan. Rasa takut mendorong manusia untuk mengambil tindakan yang perlu untuk menghindari bahaya yang mengancam kelangsungan hidup. Ekspresi emosi takut dapat berupa tindakan seperti: berteriak

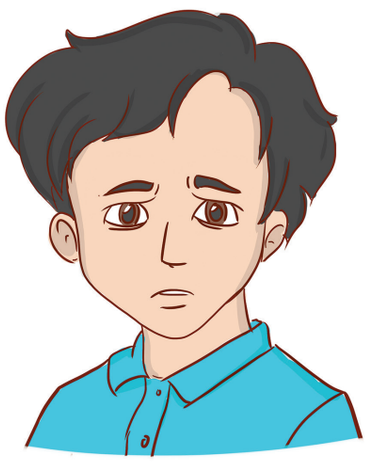
histeris (*scream*), loncat, berlari, merunduk, menutup telinga, atau menghindar. Ekspresi takut juga ditandai dengan perubahan faali seperti: denyut nadi meningkat, jantung berdebar-debar, pandangan mata kabur, keluar keringat dingin, dan persendian terasa lemas.

d. Bahagia

Gambar 1.23 Ekspresi Bahagia

Perasaan terhadap sesuatu yang benar-benar disukai, kepuasan, atau rasa riang gembira. Emosi gembira dan bahagia dalam psikologi ditekankan pada hal yang membawa kebermaknaan pada kehidupan. Seseorang akan mencapai kebahagiaannya ketika kebutuhan-kebutuhannya telah terpenuhi atau tercukupi, sehingga kesehatan mental akan bermula dan berkembang

e. Sedih



Gambar 1.24 Ekspresi Sedih

Perasaan dimana semangat yang rendah atau duka cita. Beberapa hal yang biasanya menyebabkan manusia dirundung kesedihan yaitu ketika musibah datang seperti kegagalan, kecelakaan, kematian, dan lain-lain.

Emosi sedih dapat terjadi dalam hubungan interpersonal, misalnya pada proses komunikasi pesan yang disampaikan dipahami tidak sesuai dengan harapan sebenarnya (*misunderstanding*), hal ini dapat menimbulkan kekecewaan. Ekspresi emosi sedih meliputi: menangis dengan air mata bercucuran, mata berkaca-kaca, wajah pucat, dingin, pandangan lesu, tanpa senyum, dan tidak bergairah.

Surprise (terkejut) perasaan atas sesuatu yang tiba-tiba atau tidak terduga. Emosi heran dan kaget berada pada kontinum yang sama. Biasanya diekspresikan dengan: berteriak spontan, terperanjat, mata terbelalak, merinding, latah, meneteskan air mata, dan tertawa.

2. Kategori isyarat gerak (*gesture*) menurut Dorris Humprey

a. ***Gesture*** Sosial

Gambar 1.25 *Gesture* Sosial

Gesture sosial adalah gestur yang memiliki hubungan antar individu, antar individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok. jika dalam koreografi bisa dalam bentuk berpegangan, berpelukan. Gerakan ini mirip dengan ungkapan kata yang mudah dikenali.

b. ***Gesture*** Fungsional

Gambar 1.26 *Gesture* Fungsional

Gesture fungsional adalah gerak tubuh yang membentuk suatu koreografi yang memiliki suatu fungsi, seperti berlari dan mengerjakan pekerjaan.

c. ***Gesture*** Ritual

Gambar 1.27 *Gesture* Ritual

Gesture ritual menggambarkan suatu koreografi yang mengambarkan kesan kesakralan dalam sebuah ritual atau upacara keagamaan, contohnya salam sembah dada, pola melingkar pada tari kecak Bali.

d. ***Gesture*** Emosional

Gambar 1.28 *Gesture* Emosional

Gesture emosional adalah koreografi menggambarkan emosi seorang pemain, contoh marah, senang dan sedih.

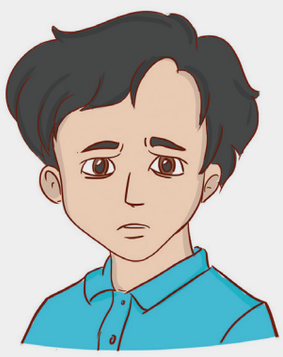
Lembar Kegiatan Peserta Didik

Petunjuk Kerja:

Melakukan ekspresi wajah!

Langkah Kerja:

1. Peserta didik mengamati berbagai ekspresi wajah di kegiatan 1.
2. Peserta didik diminta mengamati ekspresi temannya, kemudian mendeskripsikan ekspresi tersebut, apakah termasuk ekspresi bahagia, atau sedih, atau takut, atau marah, atau terkejut.
3. Peserta didik diminta untuk mempraktikkan ekspresi wajah bahagia, sedih, takut, marah dan terkejut.
4. Hasil peragaan ekspresi kemudian dituliskan dalam tabel di bawah ini.
5. Setelah tabel terisi kemudian LKPD diserahkan kepada guru untuk diberikan skor.

No	Ekspresi	Hasil Ekspresi Teman (Sesuai / Tidak Sesuai)	Rentang Skor	Isian Skor (Diisi oleh guru)
1	Lakukan ekspresi seperti gambar di bawah ini sambil berhadapan. Termasuk ke dalam ekspresi apakah gambar di bawah ini?		1-10	
2	Lakukan ekspresi seperti gambar di bawah ini. Menurut kalian, ekspresi pada gambar ini termasuk ke dalam kategori apakah? 		1-10	
3	Peragakan saat ekspresi sedang terkejut. Apakah ekspresi terkejut yang dilakukan sudah maksimal ?		1-20	
4	Peragakan saat ekspresi sedang marah. Apakah ekspresi marah yang dilakukan sudah maksimal?		1-20	
5	Peragakan saat ekspresi sedang senang. Apakah ekspresi senang yang dilakukan sudah maksimal ?		1-20	
6	Peragakan saat ekspresi sedang sedih. Apakah ekspresi sedih yang dilakukan sudah maksimal ?		1-20	
Total Skor			**1-100**	

Kesimpulan:

Setelah mempraktikkan berbagai ekspresi wajah, saya jadi mengetahui _____

Latihan

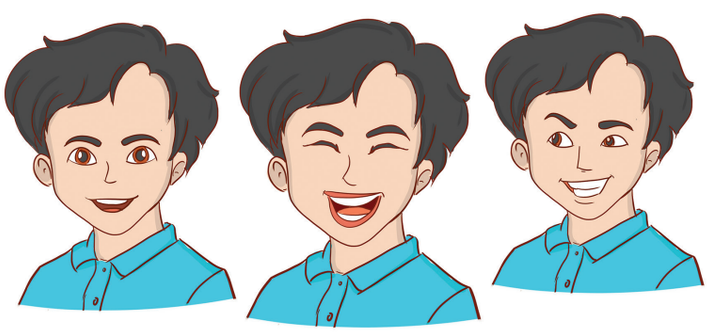
Buatlah berbagai ekspresi wajah dengan properti tari yang sudah kalian lakukan di kegiatan pembelajaran 1 secara berkelompok.

No	Uraian	Kegiatan Peserta didik	Keterangan
1	Bawalah sapu tangan dari rumahmu, sebagai properti untuk gerak ekspresi, lalu sesuaikan warna sapu tanganmu dengan ekspresi yang sedang kamu alami! (Contoh: sapu tangan merah menggambarkan ekpresi kemarahan)		
2	Cobalah sesuaikan warna sapu tangan apa yang cocok untuk menggambarkan ekspresi bahagia, marah, sedih, terkejut, , takut		
3	Silahkan presentasikan hasil kelompok di depan kelas!		
			Skor 100

Sumber Belajar Peserta Didik

Ekspresi diri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2020) adalah pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya) yang keluar dari perasaan hatinya berupa pandangan muka yang memperlihatkan perasaan seseorang, baik senang, kecewa, rasa tidak puas, dan sebagainya yang tergambar di wajahnya. Berikut ini adalah gambaran berbagai macam ekspresi wajah.

Gambar 1.29 Berbagai Macam Ekspresi Diri (Sedih)

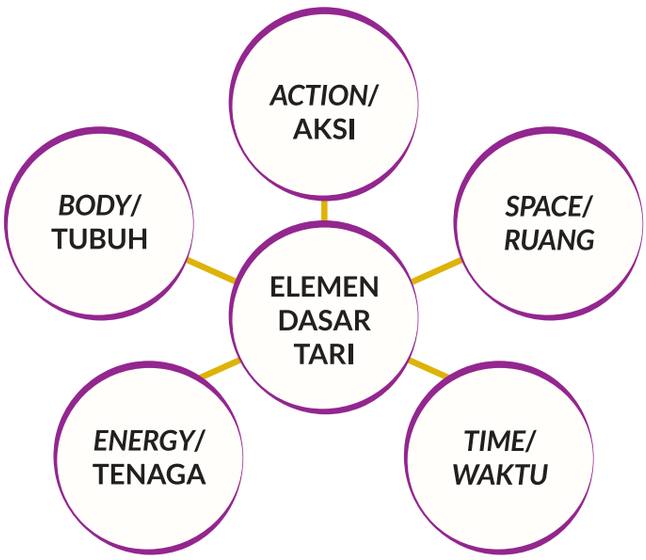


Gambar 1.30 Berbagai Macam Ekspresi Diri (Bahagia)

Lembar Bacaan Guru

1. Elemen Dalam Tari

Seperti kita ketahui, bahwa tari mempunyai elemen-elemen dasar yang membentuknya. Elemen-elemen dasar inilah yang selalu diolah untuk setiap penari dan penata tari untuk menghasilkan karya tari yang diinginkannya. Adapun elemen-elemen dasar tari yang dimaksud menurut beberapa teori ada yang terdiri dari konsep ruang (*space*), waktu (*time*) dan tenaga (*energy*), tetapi perkembangan keilmuan tari sekarang ini ada yang lebih lengkap, yaitu terdiri dari konsep tubuh (*body*), aksi (*action*), tenaga (*energy*) ruang (*space*), waktu (*time*) yang disebut dengan konsep BASTE, ada pula yang disebut dengan konSlep BEST (*Body*, *Energy*, *Space*, *Time*), dan ada juga yang ditambahkan unsur hubungan (*Relationship*) menjadi BEST. Ada juga yang disebut dengan BEST (*Body*, *motion*, *Energy*, *Space*, *Time*). Tetapi pada intinya ada satu kesamaan yang mendasar dari beberapa konsep (Sunaryo, 2020).



Gambar 1.31 Elemen Dasar Tari

2. Rangkaian Penciptaan Tari

Adapun teori dari Hawkins (1965) dalam proses koreografi terdiri dari eksplorasi, improvisasi dan komposisi/pembentukan (*form*). Di bawah ini akan dijelaskan bagaimana perbedaannya serta penguat teori dari para ahli tari, sebagai berikut.

a. Eksplorasi

Eksplorasi diartikan sebagai pengalaman untuk menanggapi beberapa obyek dari luar yang sering disebut juga dengan berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon. Kegiatan ini dilakukan lewat berbagai aktivitas yaitu pengamatan terhadap peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, peristiwa alam, dengan membaca cerita baik cerita sejarah, legenda, novel, cerpen, epos Mahabarata, Ramayana, ritual keagamaan bahkan sampai peristiwa yang dialami sendiri oleh penata tari. Dari peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar misalnya tentang kemiskinan, demonstrasi dari masyarakat dalam menentang kondisi politik, keramaian pasar, panen raya dan yang lainnya. Adapun dari peristiwa alam terjadinya gunung meletus, gempa bumi, tsunami, kebakaran, angin ribut, tanah longsor, badai di tengah lautan, ombak, banjir dan yang lainnya. Dari peristiwa tersebut di atas apa yang bisa ditangkap oleh koreografer selanjutnya dituangkan ke dalam satu ide garapan. Eksplorasi tidak tergantung hanya pada objek yang dapat dilihat saja, melainkan dapat juga dengan membayangkan atau berangan-angan terhadap obyek yang belum pernah dilihat misalnya dasar laut, dinginnya salju, panasnya bara api dan tentang mahluk halus.

Bagi penata tari tahap ini dapat dipersiapkan atau distrukturkan lebih dulu, atau sama sekali bebas belum terencana. Distrukturkan berarti seorang koreografer sudah mempunyai rencana-rencana tari, dengan cara ini biasanya seorang seniman bereksplorasi/menjajaki segala sesuatu untuk menemukan ide-ide tertentu (Hadi, 2003).

Selanjutnya, Hadi (1996) menjelaskan bahwa eksplorasi dalam rangka pengembangan kreativitas merupakan kepentingan pribadi; suatu aktivitas yang diarahkan sendiri dan untuk penata tari sebelum bekerja sama dengan orang lain. Hawkins (2003) mengatakan bahwa pengalaman-pengalaman tari yang dapat diklasifikasikan menjadi tiga tahap yaitu eksplorasi, improvisasi, dan komposisi, memberi sumbangan yang besar bagi pengembangan kreatif.

Perlu dipahami oleh seorang koreografer bahwa isi tari adalah inti dari masalah dan inti dari yang diungkapkan dengan gerak. Eksplorasi untuk mengungkapkan isi tari menjadi sebuah penyadaran bagi para penari bahwa isi harus bisa dicerna oleh penontonnya. Hal yang terpenting disadari bahwa isi yang diungkapkan harus ditampilkan melalui pemilihan gerak, pengorganisasian, pembentukan, dan menata geraknya. Hal ini juga senada dengan pendapat Murgiyanto (1992) bahwa bentuk dan isi sama pentingnya.

b. Improvisasi

Seperti halnya eksplorasi, improvisasi adalah pengalaman tari yang sangat diperlukan dalam proses koreografi kelompok. Melalui improvisasi diharapkan para penari mempunyai keterbukaan yang bebas untuk mengekspresikan perasaannya lewat media gerak. Improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau spontan, walaupun gerak-gerak tertentu muncul dari gerak-gerak yang pernah dipelajari atau ditemukan sebelumnya, tetapi ciri spontanitas menandai hadirnya improvisasi. Kreativitas melalui improvisasi sering diartikan sebagai terbang ke yang tak diketahui. Dari pengalaman itu hadirlah suatu kesadaran baru yang bersifat ekspresif yaitu gerak (Hadi, 2003).

Improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara spontan, entah gerak tersebut pernah dilihat sebelumnya ataukah muncul pada saat pencarian gerak. Pada saat improvisasi sangat dituntut kepercayaan diri seseorang dan tidak terpengaruh atau meniru orang lain, tahap ini harus orisinal. Tuntutan rasa percaya diri sangat penting karena jika koreografer atau penari tidak mempunyai rasa percaya diri yang kuat akan berimbas pada kualitas gerak yang dihasilkan. Biasanya gerak akan selalu meniru dari yang sudah ada tanpa berusaha untuk mengembangkannya serta koreografi yang sudah disusun akan terasa tidak memiliki arti. Improvisasi dapat dilakukan dengan beberapa cara, misalnya: yaitu diawali dari gerak sederhana melalui bagian-bagian anggota badan Seperti menggerakan kaki, lengan, kepala, badan yang dilakukan mulai gerak di tempat selanjutnya berpindah tempat serta menggabungkan beberapa gerak dari anggota tubuh. Selanjutnya dapat diisi dengan mengisi ruang, mengolah level, mengisi suara musik mengisi tempo dan ritme. Untuk melatih penemuan gerak-gerak tersebut di atas, sebaiknya peserta didik diajak untuk berkonsentrasi dengan memejamkan mata guna menghindari pengaruh di sekitarnya atau meniru teman lain.

Pada proses improvisasi ada pula koreografer yang mencontohkan gerak pada penari dengan sangat detail. Gerak yang telah disimpan oleh koreografer sebagai hasil eksplorasi dan improvisasi akan diberikannya dengan teknik yang koreografer miliki untuk ditiru oleh penari, sehingga akan tercipta sebuah kualitas yang sama. Prosesnyapun sama, ia akan mengulang terus menerus bersama dengan penari sampai ekspektasi gerak yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan. Tipe dari koreografer seperti ini biasanya masih memiliki fleksibilitas tubuh yang baik dan fleksibilitas tubuh tidak berdasarkan usia, banyak para koreografer yang berusia tidak muda lagi masih bagus fleksibilitas tubuh, bahkan ia masih mampu menari dalam bentuk tunggal (*soloist*), (Sunaryo, 2020).

Improvisasi dalam rangka proses koreografi kelompok merupakan bagian latihan tari yang sangat berharga, baik untuk penata tarinya maupun penarinya sendiri. Proses latihan ini sebaiknya dengan cara terstrukturkan, yaitu dengan pola-pola atau motif-motif gerak yang akan direncanakan disusun dalam koreografi. Cara ini untuk membingkai dan menyadarkan para penari bekerja dalam keterbatasan untuk koreografi

yang akan ditata. Tetapi dengan bekerja terus-menerus secara orisinil, kemampuan para penari sebagai seniman interpretatif akan mengalami sesuatu kedalaman yang hebat terhadap gerak yang telah distrukturkan, akibatnya akan muncul kreativitas yang sangat berharga.

Disinilah kesempatan seorang koreografer dapat memanfaatkan hasil proses improvisasi secara bersama-sama dengan para penarinya. Pengalaman improvisasi dari proses koreografi yang distrukturkan dengan cara memberi jenis motif gerak tertentu sebagai konsep dasar dari rencana garapan tari, kepada para penarinya untuk diimprovisasikan, (Sumandyo Hadi, 2003).

c. Pembentukan/Komposisi

Pada proses ini pembentukan adalah bagaimana gerak menjadi satu kesatuan/ rangkaian. Dalam hal ini sudah barang tentu gerak sudah diarahkan pada tema, bentuk, struktur, irama yang berkaitan dengan ritme dan tempo garapan dan disesuaikan dengan tema garapan. Gerak disini sudah membentuk satu ragam dan telah mempertimbangkan transisi/perpindahan dari ragam satu ke ragam berikutnya.

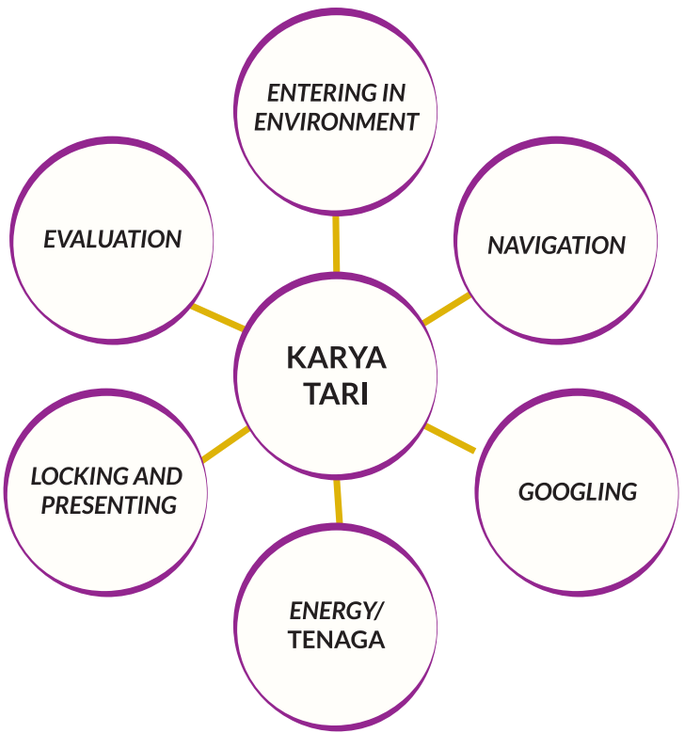
Komposisi atau *composition* berasal dari kata *to compose* yang artinya meletakkan, mengatur atau menata bagian-bagian sehingga satu sama lain saling berhubungan dan secara bersama membentuk kesatuan yang utuh. Dari uraian di atas jelas bahwa komposisi adalah bagian atau aspek dari laku kreatif. Jika dari sebuah tarian diartikan sebagai perwujudan dari pengalaman emosional dalam bentuk gerak yang ekspresif sebagai hasil paduan antara penerapan prinsip-prinsip komposisi dengan kepribadian seniman, maka komposisi adalah usaha dari seorang seniman untuk memberikan wujud estetik terhadap perasaan atau pengalaman batin yang hendak diungkapkan (Murgiyanto, 1981).

Menurut (Sumandiyo Hadi, 1996) proses koreografi melalui penyelesaian merupakan proses pembentukan atau penyatuan materi tari yang telah ditemukan. Melalui pengalaman-pengalaman tari sebelumnya yaitu eksplorasi dan improvisasi, proses pembentukan menjadi kebutuhan koreografi. Pemahaman pengertian pembentukan sendiri mempunyai fungsi ganda: pertama, merupakan proses pengembangan materi tari sebagai kategori peralatan atau materi koreografi; kedua, proses mewujudkan suatu struktur yaitu struktur atau prinsip-prinsip bentuk komposisi. Kedua proses itu berjalan bersama atau seiring, karena hasil dari proses itu akan lebih baik dari pada hanya secara spontanitas, atau serampangan. Kebutuhan membuat komposisi tumbuh dari hasrat manusia untuk memberi bentuk terhadap suatu yang dikembangkan dan ditemukan.

Pada proses komposisi bukan hanya gerak yang dikomposisikan, koreografer harus peka terhadap seluruh pendukung tari. Koreografer berkewajiban untuk menyusun semua elemen panggung agar karya tari menjadi satu kesatuan yang utuh. Menurut Halilintar Lathief (1986) komposisi pentas adalah penyusunan yang berarti dan artistik atas bahan-bahan perlengkapan pentas. Perlengkapan-perlengkapan yang dimaksud

adalah perlengkapan kasat mata yang statis misalnya aktor-aktor atau penari dan perlengkapan yang tak bergerak yakni dekorasi, properti, dan lain-lain. Menjadi kewajiban koreografer atau sutradara untuk mengatur dan menyusun komposisi pentas atau area pentas sesuai kebutuhan pementasan agar nampak bagi penonton dimana suasana mewujudkan sesuatu komposisi dan khayalan yang hidup atau artistik.

Tahap eksplorasi, improvisasi dan komposisi merupakan bagian umum dalam proses pembentukan koreografi selain itu Sunaryo (2020) dalam bukunya yang berjudul Dasar-Dasar Koreografi menjelaskan mengenai proses mencipta karya tari dengan menggunakan metode ENGKLE. ENGKLE adalah singkatan dari, *navigating*, *googling*, *knitting* , *validating and evaluating*. *Entering in Environment* lebih cenderung pada konsep kembali ke alam dan lingkungan. *Navigation* adalah konsep penjelajahan atau pendalaman terhadap elemen dasar tari, prinsip-prinsip bentuk seni tari, komposisi tari kelompok, desain lantai, desain atas, struktur dramatik, dan pentas. Konsep *googling* adalah konsep pencarian gerak pada kegiatan eksplorasi dan improvisasi. Konsep *Knitting* and *Validating*, *Knitting* (merajut) adalah konsep merajut kembali atau membakukan bagian-bagian komposisi hasil dari eksplorasi dan improvisasi dan selanjutnya divalidasi (*validation*) artinya koreografi harus dilihat dan dianalisis kembali serta mereduksi atau menghilangkan bagian-bagian yang tidak penting (*rubbish*). Konsep *Locking* and *presenting* adalah kegiatan mengunci atau membakukan komposisi. Konsep *Evaluation* adalah kegiatan evaluasi kekaryaan setelah pementasan.



Gambar 1.32 Metode ENGKLE

3. KOMPOSISI TARI

Komposisi atau *composition* yang berasal dari bahasa Inggris dan asal katanya adalah *to compose* yang artinya susunan: gabungan dan kombinasi, sedangkan kerjanya adalah menyusun, menggabung dari beberapa bagian atau mengombinasikan. Berdasarkan pengertian di atas, di awal perkembangannya istilah komposisi diartikan secara sederhana, yakni menata tari tradisi terutama pada pola lantainya, arah hadap, dan penataan level dalam bentuk tari kelompok (Hadi, 1983).

Komposisi pada tari adalah usaha seorang seniman untuk memberikan wujud estetik terhadap perasaan atau pengalaman batin yang hendak diungkapkannya. Seseorang yang menekuni dunia komposisi selalu akan berhadapan dengan pekerjaan memilih, menyusun, dan sekaligus mempertunjukkan hasil tatanannya untuk penghayatannya.

Unsur Komposisi Tari

Unsur-unsur itu adalah desain lantai, desain atas, desain musik, desain dramatik, tema, tata rias/busana dan tata rambut, serta tata pentas, disebut dengan unsur komposisi tari. Sebagai contoh dalam tari tradisional jenis tari rakyat, desain gerak, desain lantai, desain atas, tata rias, busana, musik, tempat menari dipersiapkan dan dalam tari itu disusun agar hasilnya terkesan sederhana dan tidak rumit. Sekarang ini tari kreasi yang bersumber dari tari rakyat banyak digali oleh para koreografer dan hasilnya penulis melihat penataan yang sangat modern dan sama sekali tidak bisa dikatakan sederhana. Koreografi yang dihadirkan memberikan daya pikat tersendiri dengan keunikannya masing-masing daerah dengan segenap nilai lokalnya (*local value*) yang digarap sangat apik dan lebih modern. Artinya jika penggarapannya dilakukan secara modern, maka karya tari yang bersumber dari tari rakyat ataupun tari klasik hasilnya akan modern juga.

Menurut La Merry (1986) unsur-unsur komposisi tari terdiri dari:

a. Desain Lantai (***Floor Design***)

Desain Lantai adalah garis-garis lantai yang dilalui oleh formasi penari kelompok garis-garis lantai dibentuk dari garis lurus dan garis lengkung garis lurus dapat menghasilkan bentuk garis diagonal, segitiga, zigzag V atau V terbalik, T atau T terbalik dan garis lengkung dapat menghasilkan bentuk lingkaran lengkung setengah lingkaran spiral, angka delapan dan sebagainya.

b. Desain Tiga Dimensi

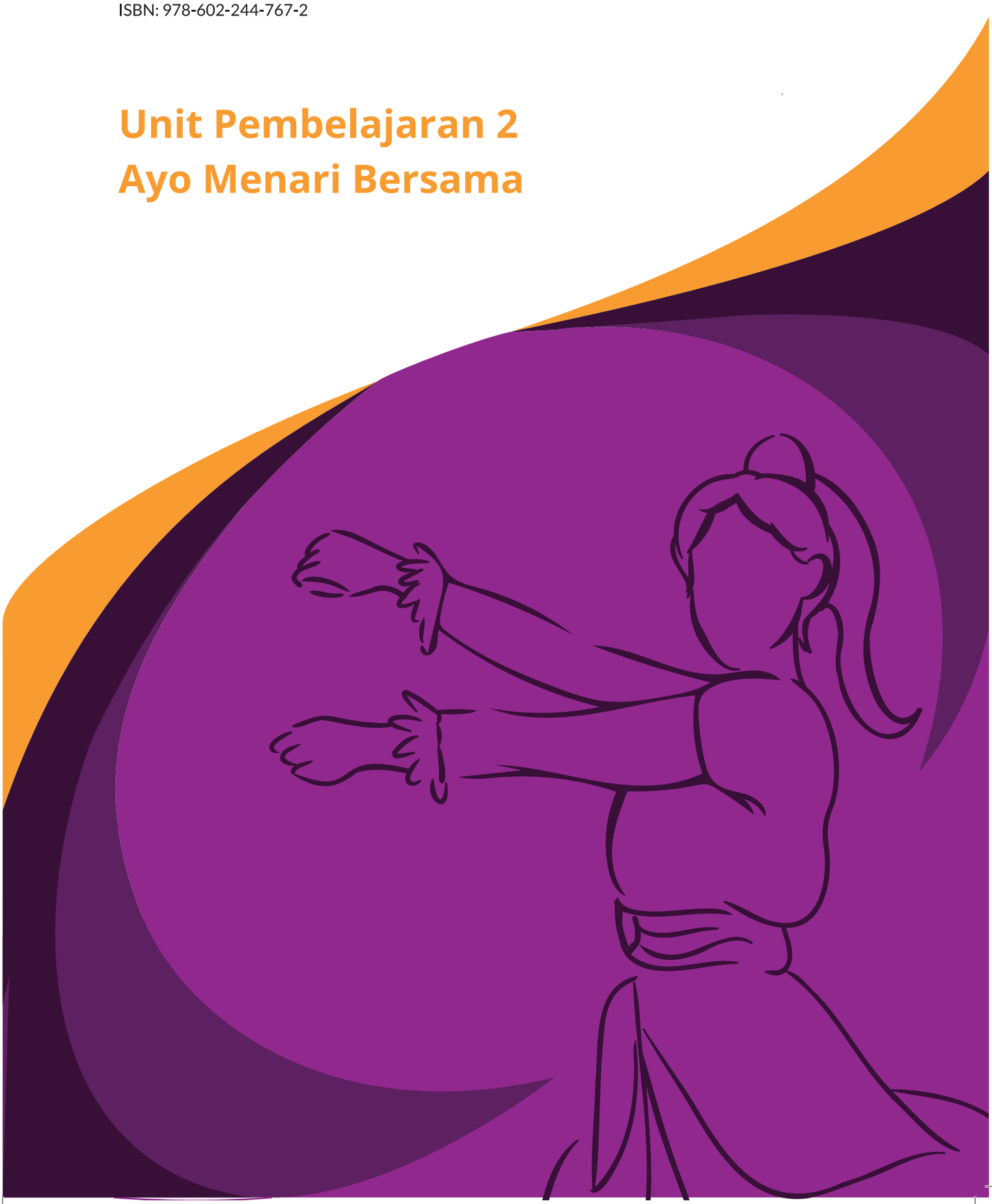
Pemahaman terhadap karakter desain garis perlu dipahami oleh penata tari, sehingga penata tari bisa menggunakan ruang-ruang abstrak yang ada pada pentas. Ruang bukan sesuatu yang kosong atau hampa udara. Tiga dimensi atau ruang adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Istilah ini biasanya digunakan dalam bidang seni, animasi, komputer dan matematika.

c. Desain Atas (***Air Design***)

Desain atas adalah desain yang dibuat oleh anggota badan berada di atas lantai, desain ini dilihat dari arah penonton, desain ini bisa saja menggunakan properti. Desain atas suatu bentuk gerak yang erat sekali hubungannya dengan ruang, karena gerak dapat dilihat jika ada ruang. Desain atas adalah desain yang berada di atas lantai yang dilihat oleh penonton, yang tampak terlukis pada ruang yang berada di atas lantai. Dalam garapan tari dapat dipadukan dari satu desain atas yang satu dengan desain atas lainnya sehingga perpaduan tersebut akan menimbulkan kesan artistik dan juga memberikan sentuhan emosional (Sunaryo,2020).

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD/MI Kelas III
Penulis: Trianti Nugraheni, Fifiet Dwi Tresna Santana
ISBN: 978-602-244-767-2

Unit Pembelajaran 2
Ayo Menari Bersama



Jenjang Sekolah

Kelas	: 3
Rekomendasi Alokasi Waktu	: 9 x prosedur kegiatan pembelajaran (2x35 menit)

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memperagakan gerak berbagai ekspresi dengan stimulus aktivitas keseharian

Deskripsi

Pada unit pembelajaran 2, peserta didik akan diberikan pengalaman dan pemahaman mengenai penerapan unsur-unsur utama tari. Terdapat tiga unsur utama tari yakni ruang, waktu, dan tenaga. Pertama, unsur ruang diantaranya volume, level, dan pola lantai. Kedua, unsur waktu yaitu tempo dan ritme gerak. Ketiga, unsur tenaga yaitu tenaga kuat, sedang, dan lemah. Secara bertahap, beberapa unsur tari ini akan dikenalkan melalui pembelajaran yang menyenangkan, dengan cara membuat analogi unsur tari tersebut dengan lingkungan yang terdekat dan akrab dengan peserta didik.

Adapun tahapan pada unit pembelajaran 2:

1. Peserta didik mencontohkan gerak dengan berbagai level, arah hadap yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok;
2. Peserta didik menyusun gerak dengan berbagai level, arah hadap yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok;
3. Peserta didik menentukan properti sebagai pendukung gerak tari yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok;
4. Peserta didik mampu memadukan gerak dengan berbagai level, arah hadap yang bersumber dari permainan tradisional; dan
5. Peserta didik mampu bekerja sama dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok.

Unit pembelajaran 2 terdiri dari 9 prosedur kegiatan pembelajaran yang mengolah tentang elemen mengalami, mencipta, berpikir dan bekerja artistik, merefleksi, dan berdampak. Setelah mengalami beberapa pertemuan ini, peserta didik diharapkan mempunyai kompetensi seni berekspresi, dan kompetensi kepribadian mengenai kemampuan saling menghargai dan kerja sama. Pengembangan kepribadian ini

seperti yang tercantum pada profil pelajar Pancasila: Bergotong royong, khususnya kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain. Dengan demikian melalui pembelajaran mencipta karya tari, diharapkan peserta didik akan dapat terlatih untuk berkoordinasi, berkolaborasi dengan orang lain. Dalam hal ini kemampuan komunikasi, seperti mendengar, menyimak, menyampaikan pesan kepada orang lain secara positif dapat terbangun.

Untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, maka evaluasi dilakukan selama proses dan akhir pembelajaran. Pada unit ini disertakan beberapa perangkat untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran, diantaranya yakni refleksi guru, penilaian, dan lembar kerja.

Materi yang akan digunakan untuk pencapaian tujuan pembelajaran ini adalah permainan tradisional. Pertimbangan pemilihan permainan tradisional yakni:

1. Sesuai dengan perkembangan peserta didik;
2. Melalui proses pembelajaran, peserta didik dapat memahami dan menyadari keunikan dan keberagaman budayanya.

Pada unit pembelajaran 2 ditetapkan permainan tradisional *Slepdur* sebagai materi pembelajaran. Pertimbangan penetapan ini:

1. Permainan ini dapat mengembangkan kemampuan seni peserta didik, khususnya pengolahan unsur utama tari seperti volume, level, arah hadap, dan lintasan;
2. Dapat mengembangkan kemampuan kerja sama, dimana terdapat pembagian peran dalam kelompok; dan
3. Permainan ini terdapat pula di beberapa etnis di Indonesia, sehingga guru dapat mengembangkannya sesuai konteks.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 1, guru akan membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menguasai lagu yang digunakan pada permainan *Slepdur*. Kegiatan diawali dengan:

1. Pemahaman tempo tetap, hal ini dilakukan dengan cara bertepuk tangan. Hal yang harus diantisipasi, biasanya peserta didik cenderung untuk mempercepat tempo. Untuk inilah perlu dilatih dulu, agar peserta didik dapat bertepuk tangan dengan tempo tetap;
2. Pemahaman tempo dikaitkan dengan syair permainan *Slepdur*;
3. Penguasaan tempo dan syair yang digunakan sebagai stimulus untuk bergerak.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Guru mempersiapkan dan menghapal syair lagu *Slepdur*
- Guru mempersiapkan audio *Slepdur*
- Guru mempersiapkan video Karya Tari *Slepdur*

https://www.youtube.com/watch?v=akL9IB2dHNM&ab_channel=TRIANTINUGRAHENI

Video 2.1 Karya Tari *Slepdur*

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum mengawali pembelajaran.
- Guru menyapa peserta didik, selamat pagi…apa kabar hari ini? Beri ucapan selamat pagi dan salam sehat pada teman sebelah kanan dan kirimu….. Kemudian beri jabat tangan pada teman di depan dan belakangmu dan katakan hai…..
- Guru menyampaikan tujuan prosedur kegiatan pembelajaran 1 tentang bermain *Slepdur*.

c. Kegiatan Inti

Guru mengajak peserta didik untuk bertepuk tangan dengan tempo sedang. Masing-masing angka ketukan di bawah ini berisi satu tepukan. Tepukan dilakukan dengan tempo yang sama dari awal hingga akhir. Hal ini dilakukan beberapa kali agar peserta didik paham dan dapat merasakan tempo yang tetap.

Ketukan	1	2	3	4
Ketukan	5	6	7	8

- Setelah dapat melakukan tepukan tangan dengan tempo yang tetap. Guru membimbing peserta didik untuk mempelajari syair *Slepdur*, seperti berikut ini.

Lirik: Kaulinan Budak Slepdur

Slepdur slepdur

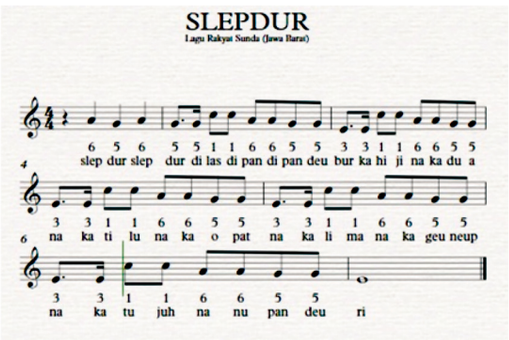
Dilas Dipan Dipan Debur

Kahijina kaduana

Katiluna kaopatna

Kalimana kagenepna

Katujuhna nu pandeuri



Gambar 2.1 Lirik *Slepdur*

https://drive.google.com/file/d/1XxKAnW8uHiEdAK3cE6a8IgfN-urJI5fp/view

Audio 2.1 *Slepdur*

- Guru meminta peserta didik untuk mempelajari syair *Slepdur* sambil bertepuk tangan. Ikuti tabel di bawah ini.

Tabel 2.1 Tepukan Tempo dalam Bermain *Slepdur*

Ketukan	1	2	3	4
	👏	👏	👏	👏
	Slep	dur	Slep	dur
Ketukan	5	6	7	8
	👏	👏	👏	👏
	Dilas	Dipan	Dipan	Dedur
Ketukan	1	2	3	4
	👏	👏	👏	👏
	Kahiji	na	Kadua	na
Ketukan	5	6	7	8

	Katilu	na	Ka opat	na
Ketukan	1	2	3	4
	Ka lima	na	Ka genep	na
Ketukan	5	6	7	8
	Ka tujuh	na	Nu pandeu	ri

- Guru dapat menambah kemampuan peserta didik, dengan cara mengganti tepukan dengan langkah kaki berjalan ke depan, setiap langkah sama dengan satu tepukan. Sebaiknya menggunakan tempo lambat terlebih dahulu, apabila peserta didik sudah dapat melakukan dengan baik, maka tempo dapat ditingkatkan menjadi tempo sedang.

d. Kegiatan Penutup

- Setelah peserta didik menguasai syair dengan tepukan ataupun langkah, guru menguatkan pemahaman peserta didik melalui beberapa pertanyaan: 1). Ada berapa baris syair *Slepdur* ?; dan 2). Bagaimana tempo yang digunakan untuk menyanyikan syair *Slepdur* (cepat atau sedang atau lambat) ?
- Guru dapat menugaskan peserta didik untuk mengulang menyanyikan syair *Slepdur* disertai tepukan atau langkah. Apabila peserta didik merasa sudah menguasai keduanya, maka saat langkah dapat ditambah dengan gerak anggukan kepala. Satu tepukan bersamaan dengan satu langkah dan satu anggukan kepala.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Apabila ada peserta didik yang mempunyai keterbatasan bergerak, maka ia dapat diarahkan melakukan gerak di tempat.
- Apabila ada peserta didik yang mempunyai kemampuan unggul, maka ia dapat diarahkan melakukan langkah mulai dari tempo sedang menjadi cepat.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 2

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 2 dapat dibuat satu tema besar "Ayo Menari" yang bersumber dari salah satu permainan tradisional. Salah satu permainan yang tradisional yang dipelajari pada pertemuan ini yaitu *Slepdur* atau Ular Naga. Peserta didik akan dikenalkan untuk memahami: 1). Dua jenis peran pada permainan kelompok, yakni pemain "Gerbang" dan pemain "Pelintas"; 2). Jenis gerak statis atau di tempat yang dilakukan oleh pemain "Gerbang" dan gerak berpindah tempat yang dilakukan oleh pemain "Pelintas"; 3). Lintasan yang dilakukan pemain "Pelintas" dan perubahan arah hadap yang dilakukan oleh pemain "Gerbang". Ketiga hal ini penting untuk dikuasai sebagai pengalaman awal dalam proses mencipta karya tari pada prosedur kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Slepdur yang harus dimainkan secara berkelompok. Dikenal juga dengan nama Ular Naga, biasanya dimainkan oleh anak perempuan dan anak laki-laki secara bersama-sama. Zaman dulu, *Slepdur* dimainkan di malam hari saat bulan purnama. Jumlah pemain dari *Slepdur* harus banyak agar lebih seru. Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan luas. Anak-anak berbaris bergandeng tangan dan ditaruh di bahu teman, dibuat layaknya ekor Ular Naga yang panjang. Biasanya anak yang tinggi yang menjadi kepala naga. Selain ekor ular, ada dua anak yang akan menjadi gerbang dan mereka akan memilih salah satu anak untuk dijadikan tumbal atau pengganti "Gerbang". Di saat ular sedang berjalan, anak-anak akan menyanyikan lagu *Slepdur* untuk menentukan ketukan berhentinya Ular Naga.

Lirik: Kaulinan Budak Slepdur

Slepdur slepdur

Dilas Dipan Dipan Debur

Kahijina kaduana

Katiluna kaopatna

Kalimana kagenepna

Katujuhna nu pandeuri

Lagu ini biasa dimainkan untuk memerangkap seorang teman dalam sebuah permainan. Cara memerangkapnya, sejumlah teman harus berbaris dan bergiliran masuk ke dalam terowongan yang dibangun oleh dua pasang tangan. Ketika lagu *Slepdur* selesai, terowongan yang terbuat dari sepasang tangan tadi seolah-olah mendadak runtuh hingga memerangkap kawan yang berada di bawahnya.

Cara bermain permainan ini yaitu dua orang dipilih untuk membuat "Gerbang" dengan tangan mereka, dan anak-anak lain berbaris berpegangan seperti ular. Terus semuanya bernyanyi, dan siapa yang tertangkap oleh "Gerbang" harus keluar dari barisan ular. Pada bagian "Kakapiten" di dalam lagu, "Gerbang" tangan menutup dan menangkap satu anak. Setelah itu anak harus memilih salah satu antara nama yang telah ditentukan sebelumnya misalnya Jeruk dan Apel. Jeruk adalah istilah untuk penanda "Gerbang" bagian kanan, dan Apel untuk "Gerbang" bagian kiri. Apabila pelintas yang terperangkap, maka ia harus memilih salah satu, bila pilih Jeruk berarti mengikuti "Gerbang" kanan dan berdiri di belakangnya, begitu pula bila pilih Apel berarti mengikuti "Gerbang" kiri kemudian berdiri di belakangnya. Setelah semua "Pelintas" terperangkap dan memilih "Gerbang", kemudian kedua "Gerbang" tersebut akan mempertahankan "Pelintas" yang berdiri di belakangnya. "Pelintas" akan memegang bahu teman yang ada di depannya agar tidak terlepas.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Guru mempersiapkan video permainan *Slepdur*.
- Guru memahami dan mempersiapkan cara bermain *Slepdur*.
- Guru memahami dan mempelajari peran “Gerbang”.
- Guru memahami dan mempelajari peran “Pelintas”.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum mengawali pembelajaran.
- Guru menyapa peserta didik, “selamat pagi…apa kabar hari ini?” Beri ucapan selamat pagi dan salam sehat pada teman sebelah kanan dan kirimu….. Kemudian beri jabat tangan pada teman di depan dan belakangmu dan katakan hai…..”
- Guru menyampaikan tujuan prosedur kegiatan pembelajaran 2 tentang bermain *Slepdur*.

c. Kegiatan Inti

- Peserta didik diminta untuk mengapresiasi video permainan *Slepdur*.
- Setelah mengamati video, peserta didik dibimbing oleh guru untuk mengidentifikasi tugas para pemain *Slepdur*. Guru mengarahkan bahwa dua orang yang membuat terowongan disebut dengan istilah “ Gerbang”, dan beberapa orang yang berjalan berputar melalui terowongan tersebut disebut dengan “ Pelintas”.
- Kegiatan selanjutnya guru mengarahkan peserta didik untuk memilih pemain “ Gerbang” dan “ Pelintas”. Untuk pemain “Gerbang” sebaiknya dipilih yang tinggi diantara para peserta didik, dan keduanya mempunyai tinggi yang sama. Adapun untuk pemain “ Pelintas” ditetapkan peserta didik yang tingginya di bawah pemain “ Gerbang”.

Gambar 2.3 "Gerbang"

Gambar 2.4 "Pelintas"

- Guru membimbing pemain "Gerbang" untuk melakukan tugasnya. Sebelum kedua peserta didik yang ditunjuk sebagai gerbang bertugas, mereka mendiskusikan dua pilihan untuk nanti diberikan pada "Pelintas" yang terperangkap, misalnya Jeruk oleh "Gerbang A" dan Apel "Gerbang B". Dua peserta didik yang bertugas sebagai "Gerbang" mengangkat kedua tangannya dan membentuk terowongan bagi "Pelintas". Keduanya akan menurunkan tangan seraya memperangkap pelintas pada saat lagu berakhir.
- Kemudian guru membimbing pemain "Pelintas" untuk melakukan tugasnya. Setiap peserta didik diatur menjadi satu baris memanjang ke belakang. Selanjutnya, kedua tangannya memegang bahu teman yang ada di depannya. Selanjutnya, sambil menyanyi syair *Slepdur*, melangkahkan kaki ke depan, harus menjaga panjang

langkah agar tidak mengganggu langkah kaki teman di depannya. Kemudian "Pelintas" melangkah ke depan memasuki terowongan yang dibentuk oleh tangan pemain "Gerbang". Setelah memasuki terowongan, membentuk lingkaran ke kanan atau ke kiri dan kembali memasuki terowongan. Pada saat lagu berakhir dan terowongan yang dibentuk "Gerbang" menangkap salah satu "Pelintas", maka ia harus menentukan pilihan yang diajukan oleh "Gerbang", misalnya Jeruk atau Apel. Bila ia memilih Jeruk, maka selanjutnya berdiri di belakang "Gerbang A", namun apabila memilih Apel maka ia berdiri di belakang "Gerbang B". Selanjutnya apabila semua "Pelintas" sudah tertangkap oleh "Gerbang" dan akhirnya berdiri di belakang "Gerbang A" atau "Gerbang B", maka selanjutnya kedua kelompok ini berebut anggotanya. Untuk ini "Pelintas" harus bertahan agar pegangan bahunya tidak terlepas dari temannya.

- Guru membimbing peserta didik agar dapat menyatukan pemain "Gerbang"dan "Pelintas"dalam satu susunan permainan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 3

Materi

Pada unit pembelajaran "Ayo Menari Bersama" guru mengarahkan peserta didik untuk dapat mengalami proses menari secara utuh, mulai dari mengalami berbagai gerak permainan *Slepdur* sebagai pengalaman awal yang dilakukan pada prosedur kegiatan pembelajaran 1 dan 2, kemudian pengamatan secara rinci mengenai video permainan *Slepdur* di Jawa Barat yang dilakukan pada prosedur kegiatan pembelajaran 3. Pada prosedur kegiatan pembelajaran 3, ditujukan agar peserta didik dapat mengamati secara utuh permainan *Slepdur* yang sebenarnya di Jawa Barat. Hal ini diperlukan agar peserta didik dapat memahami secara benar pengucapan syair lagu atau tata cara permainan yang dilaksanakan di daerah asalnya, sehingga hal ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan gerak dan musik pada prosedur kegiatan pembelajaran 4-6. Pada prosedur kegiatan pembelajaran 3, peserta didik diarahkan untuk mengamati video permainan *Slepdur* di Jawa Barat. Untuk mempermudah peserta didik dalam melakukan pengamatan, maka guru dapat mengarahkan fokus, diantaranya: 1). Berapa jumlah pemain pada permainan; 2). Ada berapa pembagian peran atau kelompok pada permainan; dan 3). Bagaimanakah urutan permainannya?.

Setelah mengamati video permainan *Slepdur*, maka kegiatan selanjutnya yakni mengamati video permainan Ular Naga. Untuk memfokuskan pengamatan, maka peserta didik dapat diarahkan dengan beberapa pertanyaan seperti pada saat mengamati *Slepdur*. Apabila video permainan *Slepdur* dan permainan Ular Naga sudah diamati oleh peserta didik, maka guru dapat mengarahkan diskusi agar peserta didik dapat menemukan kemiripan dan perbedaan dari kedua video ini. Pemahaman ini diperlukan untuk mengasah kesadaran peserta didik mengenai keberagaman budaya.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Guru mempersiapkan video permainan *Slepdur*.
- Guru mempersiapkan video permainan Ular Naga.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum mengawali pembelajaran.
- Guru menyapa peserta didik, selamat pagi…apa kabar hari ini? Beri ucapan selamat pagi dan salam sehat pada teman sebelah kanan dan kirimu….. Kemudian beri jabat tangan pada teman di depan dan belakangmu dan katakan hai…..
- Guru menyampaikan tujuan prosedur kegiatan pembelajaran 3 tentang mengamati permainan *Slepdur* dan Ular Naga.

c. Kegiatan Inti

- Guru membimbing peserta didik untuk mengamati video permainan *Slepdur* dari Jawa Tengah. Pengamatan dapat difokuskan pada jumlah pemain dan tata cara permainan. Untuk Ini Guru dapat mencari Video permainan tradisional sejenis *Slepdur*.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati video permainan Ular Naga, setelah selesai mengamati video pertama. Pengamatan dapat difokuskan pada setiap gerakan pada permainan Ular Naga.

https://drive.google.com
/drive/folders/1pXDx-UIx33HsVyH1eoVXkZxGattQuY05?usp=sharing

Video 2.2 Permainan Ular Naga

- Guru meminta peserta didik untuk mengemukakan persamaan dari kedua permainan di atas. Selanjutnya diminta pula untuk mengemukakan perbedaan dari kedua permainan.

d. Kegiatan Penutup

1. Melalui diskusi, guru memberikan penguatan mengenai beberapa hal diantaranya: cara mengidentifikasi peran dan tugas dalam permainan;
2. Tata urutan permainan;
3. Persamaan dan perbedaan permainan.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila di daerah tempat tinggal guru terdapat permainan tradisional serupa dengan *Slepdur*, atau guru mempunyai alternatif permainan tradisional kelompok yang dapat memperluas wawasan peserta didik, hal ini dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 4

Materi

Pada unit pembelajaran “Ayo Menari Bersama” guru mengarahkan peserta didik ini untuk menciptakan gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok, pertemuan ini tidak jauh berbeda dengan pertemuan sebelumnya dengan kembali menerapkan permainan *Slepdur* atau Ular Naga. Namun permainan tersebut menjadi sebuah ide dasar untuk guru mengarahkan peserta didik dalam menciptakan sebuah gerakan. Dilihat dari permainannya “*Slepdur”* atau Ular Naga dapat terbagi menjadi 2 peran yaitu “Pelintas” dan “Gerbang”. Dari dua peranan tersebut dapat dikembangkan lagi ke dalam beberapa gerakan yang beragam. Mengembangkan gerak tersebut dipadukan dengan level pada gerak tari serta gerakan yang *mobile/locomotor* atau statis/*nonlocomotor*.

Level pada gerak tari terdapat tinggi dan rendahya suatu gerakan dari permainan *Slepdur* atau Ular Naga, gerakan dapat diolah lagi seperti contoh melintas dengan berjongkok menunjukan level yang rendah dan gerakan dengan tangan diangkat ke atas untuk level tinggi. Peserta didik juga dapat mengeksplorasi gerakan lain dengan tidak saling berpegangan atau yang awalnya saling memegang pundak teman di depannya digerakkan dengan tangan yang diangkat ke atas.

Gambar 2.5 Level tinggi (Gerakan meloncat)

Gambar 2.6 Level rendah (gerakan duduk)

Gerakan yang *mobile/locomotor* , merupakan ciri khas dari kelompok "Pelintas" pada permainan *Slepdur* atau Ular Naga, gerak *locomotor* berarti gerakan yang berpindah dari satu tepat ke tempat lain, Seperti berjalan, berlari, meloncat dan sebagainya. Selain itu ada juga gerakan yang statis/*nonlocomotor* yang merupakan ciri khas dari kelompok "Gerbang" pada permainan *Slepdur* atau Ular N aga. Gerakan *nonlocomotor* adalah gerakan yang diam dan tidak berpindah tempat, gerakan ini biasanya bersifat statis dan tidak ada perpindahan tempat sama sekali. Pada tahap menciptakan kedua gerakan dapat diolah dan dieksplorasi lebih dengan membuat gerakan yang statis dan *mobile* secara beragam dan tidak terpaku pada gerakan ciri khas kelompok "Pelintas" dan "Gerbang".

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.
- Mempersiapkan referensi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan tempo pada gerak tari (referensi dapat diperoleh dari lembar bacaan untuk guru).
- Mempersiapkan media gambar, audio atau video tentang gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat bertanya pada peserta didik mengenai kondisi kesehatan dan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
- Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali permainan *Slepdur* atau Ular Naga yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni menciptakan gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok dengan level dan gerak *mobile/locomotor* atau statis/*nonlocomotor.*

c. Kegiatan Inti

- Guru memberikan beberapa referensi yang didapat dari buku bacaan, gambar maupun video tentang permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga.

- Guru mengenalkan materi level (tinggi dan rendah) serta gerak *mobile/locomotor* atau statis/*nonlocomotor.*
- Guru mengidentifikasi gerakan pada permainan tradisional *Slepdur* atau ular Naga dengan level serta gerak *mobile* atau statis.
- Guru membuat kelompok yang terdiri dari 7 – 10 peserta didik.
- Setiap kelompok yang sudah dibentuk diarahkan untuk dibagi peran sesuai dengan permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga.
- Guru membuat sebuah undian yang didalamnya untuk menentukan peserta didik mengeksplorasi gerakan yang ada.
- Undian tersebut bertuliskan sebagai berikut:
  1. Gerak statis, level tinggi
  2. Gerak statis, level rendah
  3. Gerak *mobile*, level rendah
  4. Gerak *mobile*, level tinggi
- Guru dapat memberikan stimulus sebuah nyanyian agar peserta lebih ekspresif dalam memperagakan gerak yang diciptakannya.
- Guru membimbing peserta didik untuk memberikan hitungan 1-4 atau 1-8 pada gerakan yang sudah diciptakan.
- Peserta didik mulai mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
- Guru memberikan apresiasi terhadap karya peserta didik yang sudah dipresentasikan contohnya memberikan pujian saat mempresentasikan hasil kerja dengan baik.

c. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan tugas *essay* atau pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.
- Guru menguatkan tentang pentingnya bekerjasama dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat menambahkan dan atau mengganti permainan tradisional lain yang sesuai dengan daerahnya, serta menyesuaikan undian untuk mengeksplorasi gerak.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 5

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 5 ini merupakan lanjutan dari pertemuan sebelumnya untuk menciptakan gerak tari yang bersumber dari permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga. Pertemuan ini difokuskan pada peserta didik yang akan mencipta gerak tari berdasarkan aspek dasar tari kelompok diantaranya; 1) Serempak (*Unison*) dan 2) Bergantian (*Canon*) dengan arah hadap. Arah (*direction*), yaitu ke arah mana penari menghadap atau bergerak; misalnya, depan,belakang, samping kiri, samping kanan.

Gambar 2.7 Arah hadap samping kanan, depan, belakang, samping kiri

Desain serempak adalah, penataan pola gerak yang secara bersama dan serempak dengan penyajian geraknya pada waktu yang sama.

Gambar 2.8 Gerakan Berjalan Serempak

Desain serempak adalah, penataan pola gerak yang secara bersama dan serempak dengan penyajian geraknya pada waktu yang sama.

Gambar 2.9 Gerakan Tangan Bergantian

Berbeda dengan desain bergantian, yaitu pelaksanaan sebuah pola gerak yang dilakukan secara bergantian atau susul menyusul. Pada permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk membuat gerakan dengan kategori sebagai berikut:

a. Tim "Pelintas" mengeksplorasi gerak serempak dengan berbagai arah.

b. Tim "Pelintas" mengeksplorasi gerak bergantian dengan berbagai arah.

c. Tim "Gerbang" mengeksplorasi gerak serempak dengan berbagai arah.

d. Tim "Gerbang" mengeksplorasi gerak bergantian dengan berbagai arah.

(kategori tersebut dapat dikembangkan lebih luas ataupun dikolaborasikan satu sama lain sesuai kebutuhan pengajaran). Peserta didik dapat mengeksplorasi gerak meloncat, berlari, membungkuk, berjongkok dan lain sebagainya.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.
- Mempersiapkan referensi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan tempo pada gerak tari (referensi dapat diperoleh dari lembar bacaan untuk guru).
- Mempersiapkan media gambar, audio atau video tentang gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat bertanya pada peserta didik mengenai kondisi kesehatan dan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
- Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali permainan *Slepdur* atau Ular Naga yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni menciptakan gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok dengan aspek dasar tari kelompok dan arah hadap.

c. Kegiatan Inti

- Guru memberikan beberapa referensi yang didapat dari buku bacaan, gambar maupun video tentang permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga.
- Guru mengenalkan materi aspek dasar tari kelompok (serempak, bergantian) dan arah hadap.
- Guru mengidentifikasi gerakan pada permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga dengan arah hadap, gerak serempak dan bergantian.
- Guru membuat kelompok yang terdiri dari 7 - 10 orang (kelompok ini masih lanjutan dari kelompok pada pertemuan sebelumnya).
- Guru mengarahkan peserta didik untuk menciptakan gerak dengan arahan sebagai berikut:

1. Tim “Pelintas” mengeksplorasi gerak serempak dengan berbagai arah.
2. Tim “Pelintas” mengeksplorasi gerak bergantian dengan berbagai arah.
3. Tim “Gerbang” mengeksplorasi gerak serempak dengan berbagai arah.
4. Tim “Gerbang’ mengeksplorasi gerak bergantian dengan berbagai arah.

- Guru dapat memberikan stimulus sebuah nyanyian agar peserta didik lebih ekspresif dalam memperagakan gerak yang diciptakannya.
- Guru membimbing peserta didik untuk memberikan hitungan 1-4 atau 1-8 pada gerakan yang sudah diciptakan.
- Peserta didik mulai mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
- Guru memberikan apresiasi terhadap karya peserta didik yang sudah dipresentasikan, contohnya memberikan pujian saat peserta didik mempresentasikan hasil karya dengan baik.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan tugas *essay* atau pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.
- Guru menguatkan tentang pentingnya bekerja sama dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat menambahkan dan atau mengganti permainan tradisional lain yang sesuai dengan daerahnya, serta menyesuaikan undian untuk mengeksplorasi gerak.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 6, peserta didik diarahkan untuk dapat menyusun berbagai gerak yang bersumber dari permainan tradisional pada prosedur kegiatan pembelajaran 4 - 5 menjadi satu kesatuan gerak tari. Tahapan ini bisa dijadikan tahap mengulas dan menyatukan gerak tari yang sudah diciptakan agar menjadi satu karya tari yang utuh.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.
- Mempersiapkan referensi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan tempo pada gerak tari (referensi dapat diperoleh dari lembar bacaan untuk guru).
- Mempersiapkan media gambar, audio atau video tentang gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat bertanya pada peserta didik mengenai kondisi kesehatan dan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
- Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali permainan *Slepdur* atau Ular Naga yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni menciptakan gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

c. Kegiatan Inti

- Guru mengulas dan mengingatkan beberapa gerak tari yang sudah diciptakan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya dalam bentuk kelompok yang sudah dibuat sebelumnya.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk menggabungkan gerakan yang diciptakan pada prosedur kegiatan pembelajaran 4-5.
- Guru dapat memberikan stimulus sebuah nyanyian agar peserta didik lebih ekspresif dalam memperagakan gerak yang diciptakannya.
- Guru tetap mengingatkan peserta didik agar setiap gerak yang muncul mulai disusun dengan baik dan diberikan 1-4 atau 1-8 hitungan.
- Guru membimbing peserta didik untuk menyatukan setiap gerak yang diciptakan menjadi sebuah satu tarian utuh.
- Guru mengarahkan seluruh kelompok agar dapat mempresentasikan karyanya di depan kelas.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan ulasan mengenai rangkaian gerak yang sudah diciptakan dari setiap kelompok.
- Guru menguatkan tentang pentingnya bekerjasama dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat menambahkan dan atau mengganti permainan tradisional lain yang sesuai dengan daerahnya.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 7

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 7 ini, peserta didik dan guru dibimbing dalam menentukan properti untuk mendukung unsur utama gerak tari, yaitu level, secara berkelompok. Adapun jenis properti yang digunakan pada permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga yaitu selendang atau kain dapat berukuran 1 meter, 1,5 meter, dapat berupa kain berwarna maupun polos. Properti ini merupakan salah satu stimulus dalam mendukung permainan tradisional *Slepdur*. Kain atau selendang digunakan pada tim "Gerbang" dan tim "Pelintas". Melalui properti yang digunakan dalam karya seni tari disebut dengan keutuhan (*unity*). Keutuhan dilihat dari koreografi, musik, kostum dan properti (Sunaryo, 2020). Cara menggunakan properti selendang atau kain yaitu digunakan dengan dalam dua tim. Seperti telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Kedua tim itu adalah tim "Gerbang" dan tim "Pelintas". Untuk properti yang digunakan tim "Pelintas", properti dipegang dan saling bermain level, seperti ombak yang bergelombang turun dan naik. Dapat digunakan dengan level atas, sedang atau bawah. Untuk tim "Gerbang" properti ini digunakan pada tahap akhir setelah semua tim "Pelintas" melintasi "Gerbang", properti ini digunakan sebagai jembatan penengah antara tim yang terkena dan memilih salah satu gerbangnya. Seperti telah dijelaskan di pembelajaran sebelumnya ada tim yang memilih Apel dan ada yang memilih Jeruk. Jika yang terkena perangkap itu berada di tim Jeruk artinya berada di sebelah kanan, dan jika berada di tim Apel maka berada di sebelah kiri. Setelah semua tim "Pelintas" terperangkap, dan memilih salah satu "Gerbang" sesuai keingingan peserta didik, maka properti selendang atau kain yang tadi dijadikan sebagai jembatan kedua tim tersebut. Setelah semua berjajar dengan rapi tim Apel atau tim Jeruk, maka properti tersebut saling tarik menarik antara kedua tim. Tim yang terjatuh itulah tim yang kalah dan permainan selesai. Disini peserta didik dibimbing untuk melatih unsur utama tari yaitu tenaga. Ada tenaga yang kuat, sedang dan lemah.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Guru mempersiapkan properti tari berupa kain atau selendang
- Guru mempersiapkan audio permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga

b. Kegiatan Pembuka

- Guru bersama peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat bertanya pada peserta didik mengenai kondisi kesehatan dan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
- Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali permainan *Slepdur* atau Ular Naga yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni menentukan properti untuk mendukung gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

c. Kegiatan Inti

- Guru memberikan beberapa pilihan properti seperti kain, selendang, atau sapu tangan untuk menstimulus peserta didik dalam melakukan permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga.
- Guru mengingatkan kembali materi level (tinggi dan rendah) serta gerak *mobile/ locomotor* atau statis/*nonlocomotor* pada pertemuan sebelumnya.
- Guru membuat kelompok yang terdiri dari 7 - 10 orang.
- Setiap kelompok yang sudah dibentuk diarahkan untuk dibagi peran sesuai dengan permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga. Baik itu sebagai peran tim "Gerbang" atau peran tim "Pelintas".
- Guru dapat memberikan stimulus dengan nyanyian kepada peserta didik agar lebih semangat.
- Guru membimbing peserta didik kepada tim "Pelintas", dalam hal ini 8 orang untuk membuat level atas dan rendah. Untuk "Pelintas" dengan urutan nomor 1, 3, 5, dan 7 menggunakan level atas, sedangkan "Pelintas" dengan urutan nomor 2, 4, 6, dan 8 menggunakan level rendah.
- Guru membimbing peserta didik untuk memberikan hitungan 1 dengan "Pelintas" nomor 1, 3, 5, dan 7 berada pada level atas dan hitungan 2 dengan "Pelintas" nomor 2, 4, 6 dan 8 level bawah, begitu pula dilakukan pada hitungan 3 sehingga 8, sehingga terbentuk menjadi sebuah gelombang.

Gambar 2.10 Eksplorasi Level

- Guru membimbing peserta didik sambil melakukan levelnya, selendang atau kain digunakan untuk membuat gelombang atas atau rendah sesuai dengan hitungan.
- Guru membimbing peserta didik setelah tim "Pelintas" semua terkena perangkap tim "Gerbang", kemudian peserta didik yang terperangkap memilih, apakah mau di tim Apel atau tim Jeruk.
- Setelah semua peserta didik memilih antara tim Apel dan tim Jeruk, masing-masing "Gerbang" berjajar berhadapan. Kemudian guru membimbing peserta didik untuk menggunakan properti kain, atau selendang sebagai jembatan untuk saling tarik menarik dengan menggunakan tenaga yang kuat dan sedang. Kemudian salah satu kelompok terjatuh dan permainan selesai.

Gambar 2.11 Berjajar saling tarik menarik properti selendang/kain

- Peserta didik mulai mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan ulasan mengenai properti kain atau selendang yang digunakan pada saat permainan secara berkelompok.
- Guru memberikan penguatan kepada peserta didik tentang pentingnya penggunaan properti dalam menari dalam memperkuat level dan tenaga.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat menambahkan dan atau mengganti permainan tradisional lain yang sesuai dengan daerahnya, serta menyesuaikan properti tari untuk mendukung gerak.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 8

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 8 ini, peserta didik dan guru dibimbing kepada menentukan properti untuk mendukung gerak dalam mendukung arah hadap secara berkelompok. Adapun arah hadap yang dimaksud adalah menunjukkan kemana peserta didik menghadap ke kanan, ke kiri, ke depan, ke belakang, menengadah atau menunduk. Seperti telah dijelaskan pada prosedur kegiatan pembelajaran 7 peserta didik membuat sebuah gelombang dengan turun dan naik, yang artinya sedang melakukan level baik itu level atas atau bawah. Pada saat melakukan level atas, arah hadap peserta didik menengadah ke atas, sedangkan pada saat level rendah peserta didik menunduk ke bawah. Selain itu, pada saat peserta didik memasuki "Gerbang", kebanyakan dari peserta didik agar tidak mengenai "Gerbang" dan tidak terkena perangkapnya arah hadap yang digunakan peserta didik adalah menunduk, yang artinya peserta didik sudah melakukan arah hadap dalam permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga. Pada saat permainan ini, tentu saja tidak lupa guru menggunakan properti selendang atau kain untuk mendukung gerak dalam mendukung arah hadap secara berkelompok. Sebelumnya peserta didik dapat diberikan pemahaman mengenai jenis dan properti yang akan digunakan, berhubung properti yang digunakan adalah selendang, maka guru dapat mengenalkan selendang yang terbuat dari kain, apabila tidak ada selendangpun bahan yang terbuat dari kain masih bisa digunakan sebagai properti.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Guru mempersiapkan properti tari berupa kain atau selendang.
- Guru mempersiapkan audio permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga

b. Kegiatan Pembuka

- Guru bersama peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat bertanya pada peserta didik mengenai kondisi kesehatan dan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
- Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali permainan *Slepdur* atau Ular Naga yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni menentukan properti untuk mendukung gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok dengan arah hadap.

c. Kegiatan Inti

- Pada pertemuan ini properti yang digunakan adalah selendang yang terbuat dari kain, maka guru memberikan pemahaman mengenai jenis properti yang digunakan terbuat dari kain.
- Guru memberikan beberapa pilihan properti seperti, kain, selendang, atau sapu tangan untuk menstimulus peserta didik dalam melakukan permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga.
- Guru mengingatkan kembali arah hadap (ke kiri, ke depan, ke belakang, menengadah atau menunduk) serta gerak *mobile/locomotor* atau statis/ n*onlocomotor* pada pertemuan sebelumnya.
- Guru membuat kelompok yang terdiri dari 7 - 10 peserta didik.
- Guru mengarahkan setiap kelompok yang sudah dibentuk untuk dibagi peran sesuai dengan permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga. Baik itu sebagai peran tim "Gerbang" atau peran tim "Pelintas".
- Guru dapat memberikan stimulus dengan nyanyian kepada peserta didik agar lebih semangat dan ceria.
- Guru membimbing peserta didik kepada tim "Pelintas", dalam hal ini 8 orang untuk membuat level tinggi dan rendah. Untuk "Pelintas" dengan urutan nomor 1, 3, 5,

dan 7 menggunakan level atas, sedangkan "Pelintas" dengan urutan nomor 2, 4, 6, dan 8 menggunakan level rendah. Kemudian, pada level tinggi menggunakan arah hadap menengadah, dan pada level bawah menggunakan arah hadap menunduk. Begitu pula pada bagian turun naik membuat gelombang dengan berbagai level, peserta didik menghadap dan berjalan ke depan sampai "Gerbang".

- Guru membimbing peserta didik sambil melakukan level dan arah hadapnya, selendang atau kain digunakan untuk membuat gelombang tinggi atau rendah sesuai dengan hitungan.
- Guru membimbing peserta didik setelah tim "Pelintas" semua terkena perangkap tim "Gerbang", kemudian peserta didik yang terperangkap memilih, apakah mau di tim Apel atau tim Jeruk.
- Guru membimbing semua peserta didik yang telah terperangkap memilih kedua tim antara tim Apel dan tim Jeruk, masing-masing gerbang berjajar berhadapan. Kemudian guru membimbing peserta didik untuk menggunakan properti kain, atau selendang sebagai jembatan untuk saling tarik menarik dengan menggunakan tenaga yang kuat dan sedang. Pada tahap ini arah hadap yang digunakan hitungan 1 sampai 4 mundur…. Mundur… mundur…. Mundur… Pada saat menarik lawannya, dan hitungan 5 – 8 maju… maju… maju… maju…. Pada saat lawannya terseret oleh lawan atau tim yang menang. Kemudian salah satu kelompok terjatuh dan permainan selesai.
- Guru mempersilahkan peserta didik mulai mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
- Guru memberikan apresiasi yang positif kepada semua peserta didik tentang perilaku peserta didik di kelas terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan ulasan mengenai properti kain atau selendang yang digunakan pada saat permainan secara berkelompok.
- Guru memberikan penguatan kepada peserta didik tentang pentingnya penggunaan properti dalam menari dalam memperkuat level dan arah hadap.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat menambahkan dan atau mengganti permainan tradisional lain yang sesuai dengan daerahnya, serta menyesuaikan properti tari untuk mendukung gerak, level dan arah hadap secara berkelompok.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 9

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 9 ini, guru dan peserta didik diharapkan mampu bekerja sama dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok. Pada profil pelajar Pancasila diharapkan peserta didik mampu bergotong royong, dalam permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga ini khususnya pengembangan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain. Pendidikan Sekolah Dasar merupakan dasar dalam membangun karakter peserta didik. Terbentuknya perilaku dan kemampuan dasar yang dimiliki peserta didik sesuai dengan tahap dan perkembangannya, agar menjadi warga negara yang baik. Melalui permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga, peserta didik mampu bersosialisasi dengan orang lain. Permainan ini memberikan kesenangan, kebahagiaan, dalam menuangkan imajinasinya yang ada di dalam pikiran peserta didik. Melalui permainan tradisional ini, peserta didik mampu bekerja sama dengan peserta didik lainnya, mengajarkan kepada peserta didik untuk memiliki sikap tenggang rasa dan saling tolong menolong, mengajarkan anak untuk peduli dan mau berbagi kepada peserta didik lainnya. Selain itu, peserta didik menaati dan mematuhi berbagai macam peraturan baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan keluarga. Mengajarkan kepada peserta didik untuk bersedia menerima kekalahan.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Guru mempersiapkan mengenai nilai-nilai pada menunjukkan bekerja sama dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok.
- Guru mempersiapkan nilai-nilai mengenai kerjasama, saling tolong menolong yang terkait dengan profil pelajar Pancasila.
- Guru memperagakan beberapa contoh sikap kerja sama dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta peserta didik untuk menyimak pesan dan nilai positif yang termuat dalam permainan *Slepdur* atau Ular Naga dalam kehidupan keseharian. Misalnya dengan sikap menunduk, menengadah, saling bahu membahu dalam mempertahankan timnya.
- Guru meminta peserta didik untuk menyimak pesan dan nilai negatif yang termuat dalam permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga, misalnya saling dorong mendorong pada saat melakukan permainan tradisional tersebut.

c. Kegiatan Inti

- Guru mengarahkan peserta didik untuk memperagakan permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga secara acak kepada seluruh peserta didik, dan menetapkan cara agar tidak saling tergantung dengan tim atau kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk memperagakan permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga agar bertukar perannya yang tadinya peserta didik berperan sebagai tim "Pelintas" sekarang berperan menjadi tim "Gerbang", begitu pula sebaliknya.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk merasakan perubahan teman-teman yang bukan kelompoknya dengan properti selendang atau kain panjang.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk menganalisis dan mengaitkan antara nilai-nilai sikap saling bekerja sama dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok.

d. Kegiatan Penutup

- Guru menguatkan kembali tentang kesadaran nilai kerjasama, hormat menghormati dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Apabila peserta didik sudah dapat menjelaskan beberapa tujuan dan nilai-nilai yang termuat dalam permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga secara berkelompok, maka dapat dilanjutkan dengan menjelaskan nilai kerja sama dalam perilaku di dalam keluarga atau di lingkungan sekitar.

Refleksi Guru

1. Apakah peserta didik dapat menyanyikan syair lagu *Slepdur*?
2. Apakah peserta didik dapat memahami dan mengemukakan tugas dan peran pemain "Gerbang"?
3. Apakah peserta didik dapat memahami dan mengemukakan tugas dan peran pemain "Pelintas"?
4. Apakah peserta didik dapat mengemukakan tata urutan permainan *Slepdur*?
5. Apakah peserta didik dapat menemukan persamaan antara permainan *Slepdur* dengan Ular Naga?
6. Apakah peserta didik dapat menemukan perbedaan antara permainan *Slepdur* dengan Ular Naga?
7. Apakah peserta didik dapat memperagakan sebagai pemain "Gerbang"?
8. Apakah peserta didik dapat memperagakan sebagai pemain "Pelintas"?
9. Apakah peserta didik dapat menggunakan pengolahan level saat berkarya tari?
10. Apakah peserta didik dapat mengelola arah hadap pada karya tarinya?
11. Apakah peserta didik dapat menjelaskan jenis gerak (gerak di tempat atau gerak berpindah tempat) yang digunakan pada *Slepdur*?
12. Apakah peserta didik dapat memadukan pengelolaan level dan arah hadap dalam karya tarinya?
13. Apakah peserta didik dapat menetapkan properti yang sesuai untuk karya tarinya?
14. Apakah peserta didik dapat menggunakan properti sesuai dengan karya tarinya?
15. Apakah peserta didik dapat menyadari rasa kerjasama yang ditumbuhkan saat bermain *Slepdur*?
16. Apakah peserta didik dapat menyadari pentingnya kerja sama dalam kehidupan keseharian?

Assesmen/Penilaian

1. Elemen Mengalami

Tabel 2.12 Contoh Pedoman Penilaian Pengalaman Peserta Didik Bermain *Slepdur*

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Menyanyikan syair lagu *Slepdur* dengan tempo sedang				
Memperagakan gerak pemain "Gerbang"				
Memperagakan gerak pemain "Pelintas"				

Tabel 2.13 Contoh Rubrik Penilaian Pengalaman Peserta Didik Bermain *Slepdur*

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Menyanyikan syair lagu *Slepdur* dengan tempo sedang	Mampu menyanyikan seluruh syair lagu *Slepdur* dengan tempo sedang	Hanya mampu menyanyikan sebagian syair lagu *Slepdur* dengan tempo sedang	Tidak mampu menyanyikan syair lagu *Slepdur* dengan tempo sedang
Memperagakan gerak pemain "Gerbang"	Mampu memperagakan seluruh gerak pemain "Gerbang"	Hanya mampu memperagakan sebagian gerak pemain "Gerbang"	Tidak mampu memperagakan seluruh gerak pemain "Gerbang"
Memperagakan gerak pemain "Pelintas"	Mampu memperagakan seluruh gerak pemain "Pelintas"	Hanya mampu memperagakan sebagian gerak pemain "Pelintas"	Tidak mampu memperagakan seluruh gerak pemain "Pelintas"

Tabel 2.14 Contoh Pedoman Penilaian Berkreasi Tari berbasis *Slepdur*

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Menggunakan pengolahan level saat berkarya tari				
Mengelola arah hadap pada karya tari				
Menjelaskan jenis gerak (gerak di tempat atau gerak berpindah tempat) yang digunakan pada *Slepdur*				
Memadukan pengelolaan level dan arah hadap dalam karya tari				

Tabel 2.15 Contoh Rubrik Penilaian Berkreasi Tari berbasis *Slepdur*

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Menggunakan pengolahan level saat berkarya tari	Mampu menggunakan seluruh pengolahan level saat berkarya tari	Hanya mampu menggunakan sebagian pengolahan level saat berkarya tari	Tidak mampu menggunakan pengolahan level saat berkarya tari
Mengelola arah hadap pada karya tari	Mampu mengelola seluruh arah hadap pada karya tari	Hanya mampu mengelola sebagian arah hadap pada karya tari	Tidak mampu mengelola arah hadap pada karya tari
Menjelaskan jenis gerak (gerak di tempat atau gerak berpindah tempat) yang digunakan pada *Slepdur*	Mampu menjelaskan jenis gerak (gerak di tempat atau gerak berpindah tempat) yang digunakan pada *Slepdur*	Hanya mampu menjelaskan sebagian jenis gerak (gerak di tempat atau gerak berpindah tempat) yang digunakan pada *Slepdur*	Tidak mampu menjelaskan jenis gerak (gerak di tempat atau gerak berpindah tempat) yang digunakan pada *Slepdur*
Memadukan pengelolaan level dan arah hadap dalam karya tari	Mampu memadukan seluruh pengelolaan level dan arah hadap dalam karya tari	Hanya mampu Memadukan sebagian pengelolaan level dan arah hadap dalam karya tari	Tidak mampu memadukan pengelolaan level dan arah hadap dalam karya tari

Tabel 2.16 Contoh Pedoman Penilaian Menetapkan Properti untuk Karya Tari

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Menetapkan properti yang sesuai untuk karya tari				
Menggunakan properti sesuai dengan karya tari				

Tabel 2.17 Contoh Rubrik Pedoman Penilaian Menetapkan Properti untuk Karya Tari

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Menetapkan properti yang sesuai untuk karya tari	Mampu menetapkan jenis bahan, bentuk, dan warna properti yang sesuai untuk karya tari	Hanya mampu menetapkan jenis bahan atau bentuk, atau warna properti yang sesuai untuk karya tari	Tidak mampu menetapkan jenis bahan, bentuk, dan warna properti yang sesuai untuk karya tari	
Menggunakan properti sesuai dengan karya tari	Mampu menggunakan properti dalam seluruh gerak	Hanya mampu menggunakan properti dalam sebagian gerak	Tidak mampu menggunakan properti dalam karya tari	

Tabel 2.18 Contoh Pedoman Penilaian Menumbuhkan Kesadaran Nilai Karakter

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Menyadari rasa kerjasama yang ditumbuhkan saat bermain *Slepdur*				
Menyadari pentingnya kerjasama dalam kehidupan keseharian				

Tabel 2.19 Contoh Rubrik Pedoman Penilaian Menumbuhkan Kesadaran Nilai Karakter

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Menyadari rasa kerjasama yang ditumbuhkan saat bermain *Slepdur*	Mampu menyadari rasa kerjasama yang ditumbuhkan saat bermain *Slepdur*	Kurang menyadari rasa kerjasama yang ditumbuhkan saat bermain *Slepdur*	Tidak Menyadari rasa kerjasama yang ditumbuhkan saat bermain *Slepdur*
Menyadari pentingnya kerjasama dalam kehidupan keseharian	Mampu menyadari pentingnya kerjasama dalam kehidupan keseharian	Kurang menyadari pentingnya kerjasama dalam kehidupan keseharian	Tidak menyadari pentingnya kerjasama dalam kehidupan keseharian

Pengayaan

1. Permainan Galah Asin

Permainan Galah Asin merupakan permainan tradisional yang berasal dari Indonesia, khususnya daerah Jawa Barat. Di Jawa Tengah dikenal dengan istilah Gobak Sodor. Permainan ini cocok untuk dimainkan oleh orang dewasa dan anak-anak. Galah Asin bisa disebut juga dengan permainan Galasin atau Gala Sodor dimainkan secara berkelompok, ada kelompok hadang dan kelompok serang, beranggotakan 3-5 orang. Inti permainan Galah Asin yaitu setiap anggota kelompok penjaga menghadang lawannya agar tidak dapat lolos melewati garis yang dijaganya secara bolak-balik. Kelompok penyerang akan dikatakan menang jika seluruh anggota kelompoknya dapat kembali ke depan tanpa tersentuh oleh anggota kelompok penjaga. Apabila anggota kelompok penyerang tersentuh, maka otomatis kelompok penyerang akan menjadi kelompok penjaga.

a. Cara Bermain :

Pertama-tama pemain dibagi menjadi 2 kelompok, ada kelompok penyerang dan kelompok penjaga, Kelompok yang menjaga dibagi menjadi dua, pemain yang menjaga garis vertikal dan pemain yang menjaga garis horizontal. Biasanya ketua dari masing-masing kelompok bertugas menjadi wasit. Kelompok yang mendapat giliran main memulai permainan dari garis start. Pemain yang menjaga garis horizontal berusaha maksimal untuk menghadang kelompok yang sedang bermain agar tidak dapat melewati garis batas yang sudah ditentukan sampai di garis finish. Sementara pemain yang menjaga garis vertikal, yang pada umumnya hanya satu orang, memiliki ruang gerak di semua garis batas vertikal di tengah lapangan. Dia harus mampu menjaga gerak lawan untuk tidak bisa menembus masuk ke ruang gerak horizontal. Kelompok yang sedang bermain berusaha agar tubuhnya tidak tersentuh oleh tim yang menjaga dan berusaha sampai di garis finish. Tim dapat dikatakan menang jika semua anggota tim kembali dengan selamat ke garis start. Tim dikatakan kalah dan baru bisa terjadi pergantian posisi jika ada yang tersentuh oleh tim yang menjaga.

b. Galah Asin sebagai bahan ajar

Permainan Tradisional ini dapat dijadikan alternatif materi. Kompetensi seni yang dapat dikembangkan diantaranya:

1. Mengolah gerak berpindah tempat yang bersumber dari permainan, dapat berupa: gerak berpindah ke samping kanan atau kiri; dan gerak berpindah ke depan atau ke belakang.
2. Mengolah gerak dengan perubahan arah hadap.
3. Mengolah gerak dengan tempo sedang dan cepat, bahkan reflek.
4. Mengolah gerak dengan tenaga yang kuat dan bahkan menghentak.
5. Adapun kompetensi pembentukan karakter yakni kerja sama dan tanggung jawab.
   Video permainan Galah Asin :

https://youtu.be/5VIS6KoCr6U

Video 2.3 Permainan Galah Asin
Sumber: Rahma Ceria/youtube.com (2020)

2. Bebentengan

Hampir di seluruh daerah di Indonesia telah mengenal permainan Bebentengan "Benteng / Bentengan" adalah salah satu permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Di Jawa Tengah disebut dengan istilah bentengan dan di Makasar disebut dengan istilah Mak Benteng. Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang membutuhkan ketangkasan, kecepatan berlari dan strategi yang handal. Permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat baik digunakan untuk berolahraga. Hal ini disebabkan karena setiap pemain harus berlari untuk menjaga benteng dan menangkap lawan. Tujuan utama dari permainan benteng ini adalah menyerang dan mengambil alih "benteng / markas" lawan. Permainan ini dilakukan dengan berkelompok.

a. Cara Bermain

Cara memainkannya yaitu para pemain dibagi ke dalam dua grup lebih dulu, masing-masing grup memiliki jumlah orang yang sama. Setiap grup memilih satu tempat sebagai bentengnya, bisa berupa tiang, pohon, atau benda lain yang besar. Dan permainan dimulai. Masing-masing grup harus menyerang dan mengambil alih benteng lawannya dengan cara menyentuh tiang atau pohon yang menjadi benteng lawan sambil meneriakkan kata "Benteng!". Grup yang berhasil mengambil alih benteng, dialah yang menang.

b. Bebentengan sebagai bahan ajar

Permainan Tradisional ini dapat dijadikan alternatif materi. Kompetensi seni yang dapat dikembangkan diantaranya:

1. Mengolah gerak berpindah tempat yang bersumber dari permainan, dapat berupa: gerak berpindah ke samping kanan atau kiri; dan gerak berpindah ke depan atau ke belakang.
2. Mengolah lintasan bergerak, dapat berupa: lintasan garis lurus, melingkar, setengah lingkaran.
3. Mengolah gerak dengan tempo cepat, bahkan reflek.
4. Mengolah gerak dengan tenaga yang kuat.

Adapun kompetensi pembentukan karakter yakni kerja sama dan tanggung jawab.

Video Permainan Bebentengan :

https://www.youtube.com/watch?v=nuFAR1Lpfs8

Video 2.4 Permainan Bebentengan
Sumber: Rusmana/youtube.com (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=xkcuIXOVt-M

Video 2.5 Permainan Bebentengan
Sumber: Khairul Azmi/youtube.com (2018)

Lembar Kegiatan Peserta Didik

Petunjuk Kerja:

Ayo, Kita berapresiasi!

Petunjuk Kerja:

Melakukan permainan tradisional

Langkah Kerja:

1. Peserta didik mengamati berbagai permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok.
2. Peserta didik melakukan setiap pernyataan yang terdapat pada tabel di depan guru, kemudian meminta guru untuk memberikan skor pada tabel di bawah ini.

1. Lembar Kegiatan Peserta Didik

1. LKPD 1

No	Kegiatan Peserta Didik	Rentang Skor	Isian Skor (Diisi oleh guru)
1	Nyanyikanlah syair lagu pada permainan tradisional *Slepdur*	1-20	
2	Peragakan peran pemain "Gerbang" pada permainan tradisional *Slepdur* dan apa saja tugasnya?	1-20	
3	Peragakan peran pemain "Pelintas" pada permainan tradisional *Slepdur* dan apa saja tugasnya?	1-20	
4	Sebutkan urutan gerak tari berbasis permainan *Slepdur* berdasarkan level!	1-20	
5	Sebutkan urutan gerak tari berbasis permainan *Slepdur* berdasarkan arah!	1-20	
	Total Skor	100	

2. LKPD 2

No	Kegiatan Peserta didik	Hasil Kegiatan Anak	Rentang Skor	Isian Skor (Diisi oleh guru)
1	Sebutkan properti apa yang anda gunakan pada gerak tari berbasis permainan *Slepdur*!	Sapu tangan Selendang Kain Payung	1-25	
2	Gunakan properti yang ditentukan untuk mengolah level dan arah pada gerak tari!	Sudah mengolah level atas/ sedang/rendah Sudah mengolah arah hadap depan/ samping kanan/ samping kiri/belakang	1-25	
3.	Perhatikan gambar di bawah ini! Dari gambar di atas, apa yang terjadi jika si pembuat gerbang hanya dilakukan oleh satu orang? Apakah permainan akan tetap berjalan atau kita membutuhkan teman lain untuk kembali bermain?	Tidak ada tim Gerbang Diperlukan 2 orang untuk tim Gerbang	1-25	
4.	Perhatikan gambar di bawah ini! Mengapa tim Pelintas saling berpegangan pada pundak teman di depannya? Bagaimana jika tidak berpegangan? Apakah langkah kaki dan hitungannya akan seirama?	Diperlukan kerja sama antar tim	1-25	
Total Skor			1-100	

Sumber Belajar Peserta Didik

1. Slepdur

a. Permainan *Slepdur* dalam sebuah bentuk koreografi

Koreografi permainan *Slepdur* merupakan sebuah permainan berkelompok dengan pola *unison* dan *alternate*, pola unison dilakukan secara bersama sama ketika para pemain melangkah dengan tangan saling menyentuh pada bagian pundak adapun pola koreografi *alternate* adalah ketika pemain yang berjalan tadi akan memasuki lorong yang dibuat oleh dua pemain yang saling berhadapan dan berpegangan tangan sehingga akan tercipta koreografi tari kelompok dengan pola *alternate* yaitu saling mengisi antara pemain yang membentuk lorong dan pemain yang memasuki lorong. Gerak berpindah terdapat pada koreografi kelompok yang sedang berjalan *(walk)* sambil memegang pundak.

Koreografinya dilakukan dengan melalui ruang *(through space)* dengan kelompok, menggunakan volume *(size)* luas *(large)* dengan garis *(shape)* melingkar *(circular)*, arah *(direction)* ke depan *(forward)*, jalur *(pathway)* melingkar *(circle)*, pandangan *(focus)* ke depan dan level sedang *(medium)*. Konsep waktu *(tempo)* yang digunakan adalah sedang *(medium)* dengan bit *(beat)* tetap dan durasi *(duration)* berkelanjutan *(sustained)*. prasing dilakukan secara serempak dengan pola *(pattern)* berurutan, *(sequence)*. Konsep tenaga ringan *(light)*, mengalir *(flow)*, longgar *(loose)*, rilek *(relax)* ketika berjalan *(walking)*. Gerak *relationship* yaitu menyentuh *(touch)* dengan cara mencengkram *(gripping)* pundak *(shoulder)* pemain di depannya secara *horizontal*. *Body part to group*. Desain lantai melingkar ke arah kanan Seperti lingkaran *(circle)*.

b. Simbol, dan Makna *Slepdur*

Aspek paling dasar dalam permainan tradisonal adalah mengembangkan psikomotorik anak. Begitu pula dengan permainan *Slepdur* bahwa psikomotorik anak yang akan berkembang yaitu daya tahan, kekuatan dan kelenturan, karena ada aktivitas berjalan secara bervariasi, maju, mundur dan ke samping. Hal ini Sependapat dengan hasil penelitian (Hidayat: 2013: 34) melalui penelitiannya tentang permainan tradisional bahwa melakukan permainan tradisional dapat mendorong motorik anak yaitu daya tahan, keseimbangan dan daya lentur. Dalam penelitian (Mayakania, 2014) menjelaskan bahwa permainan ini dilatih kekuatan fisiknya seperti dalam adegan tarik menarik tangan antar kelompok. Dalam adegan ini jelas ada kelompok yang menang dan kalah.

Fenomena ini menyiratkan bahwa di mana dalam permainan ini terkandung nilai-nilai kesadaran diri dan sportifitas. Menurut koreografi yang dilakukan pada permainan tersebut tentu saja menggunakan energi/tenaga yang cukup. Adapun menurut teori bermain klasik, gerak tersebut termasuk pada teori energi berlebih *(surplus energy theory)* yaitu teori yang beranggapan bahwa manusia bermain apabila mereka memiliki energi yang berlebih (Spencer, 1873 dalam Takhvar, 1988). Hal ini terutama berlaku bagi anak-anak. Bermain merupakan cara untuk menyalurkan energi khusunya anak yang memiliki semangat penuh, sehingga akan hilang beban yang berlebihan pada energi otot yang menyebabkan mereka tidak dapat tinggal diam (Sam, 2012, hal. 34).

Adapun makna yang terkandung dalam *Slepdur* adalah kesadaran diri dalam menentukan sebuah pilihan, mana yang baik dan mana yang buruk. Kekuatan fisik bukanlah jalan untuk mencapai solusi dan tujuan, melainkan kebeningan hati yang akan menyelesaikan setiap persoalan. Nilai dalam permainan ini adalah inovatif, kemampuan mengelola, kemampuan berkomunikasi, kesabaran, proaktif, cinta damai, kebeningan hati, adil, kemampuan bersinergi, kejujuran, berkorban, kesabaran, kerja berkesinambungan dan bersahabat.

Lembar Bacaan Guru

Elemen Gerak Tari

Elemen gerak tari merupakan bagian yang mendasari dari gerak tari, pada umumnya setiap gerak tari memiliki gerak yang berbeda-beda tetapi memiliki kesamaan yaitu gerak membentuk ruang, dan membutuhkan waktu serta tenaga dalam melakukan gerak. Gerak tari dilakukan dengan ritmis dan memiliki makna. Elemen dasar dari tari adalah gerak yang mencakup ruang, waktu dan tenaga.

Menurut Aprilina (2014 : 04) ia mengatakan bahwa tarian tidak hanya berwujud pada gerak saja tetapi tidak terlepas dari aspek-aspek mendasar yaitu susunan ruang, waktu, dan energi/tenaga.

a. Elemen ruang

Antara gerak dan ruang memiliki hubungan yaitu suatu gerak tidak akan lahir tanpa adanya ruang, ruang adalah suatu unsur yang pokok untuk menentukan suatu gerak. Jika kita melakukan gerak tanpa pindah maka kita melakukan gerak di ruang pribadi, sebaliknya jika melakukan gerak dengan berpindah tempat maka disebut gerak ruang umum. Gerak dalam ruangan dapat dilakukan dengan berpasangan, solo/sendiri atau berkelompok.

b. Elemen waktu

Setiap gerak yang kita lakukan pasti membutuhkan waktu baik itu gerak sintetis maupun gerak fungsional, contoh gerak fungsional yaitu kita berjalan ke supermarket jika jarak yang ditempuh lebih dekat maka waktu yang dibutuhkan adalah sedikit, maka jika jarang yang ditempuh lebih jauh, maka waktu yang diperlukan lebih banyak. Hubungan antara waktu dan gerak adalah memberikan kesan dinamis, sehingga gerak lebih menarik untuk dinikmati, waktu/tempo ini akan mampu menghidupkan suatu tarian karena biasanya tempo dalam sebuah tarian sering berubah-ubah sesuai dengan pengungkapan yang diinginkan oleh penciptanya.

c. Elemen tenaga

Dalam melakukan suatu gerak tentu pastinya membutuhkan tenaga, tanpa adanya tenaga tidak akan menghasilkan gerak yang baik, tenaga merupakan kekuatan untuk mengawali gerak, mengendalikan dan mengakhiri gerakan. Hubungan antara gerak dan tenaga adalah untuk melakukan gerak sangatlah butuh tenaga. Tenaga diwujudkan melalui kualitas gerak yang dilakukan. Penggunaan dan pemanfaatan tenaga yang disalurkan ke dalam gerakan yang dilakukan penari menambah kesan dinamis gerakan tari.

Mencipta Tari

Tari adalah gerakan-gerakan yang diberi bentuk dan ritme dari badan di dalam ruang. Demikian pengertian tari yang dikemukakan oleh Hartong dari Belanda dalam bukunya Dunskunst (Sudarsono, tanpa tahun) dalam buku Pendidikan Seni Tari Drama oleh Hj. Purwatiningsih, M. Pd dan Dra. Ninik Harini. Menciptakan tari berawal dari munculnya sebuah ide. Untuk kemudian dilanjutkan dengan bereksplorasi gerak sesuai dengan ide garapan. Selanjutnya proses penciptaan tari berlanjut pada penambahan musik pengiring. Bagi pemula, proses penciptaan tari dapat dimulai dari mencari musik pengiringnya terlebih dahulu.

Eksplorasi merupakan proses berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon suatu objek untuk dijadikan bahan dalam karya tari. Wujudnya bisa berupa benda, irama, cerita, dan sebagainya. Eksplorasi dilakukan melalui rangsangan. Beberapa rangsangan yang dapat dilakukan untuk bereksplorasi antara lain :

- Rangsang Visual: rangsang ini bisa muncul dari pengamatan terhadap patung, gambar, dan lain-lainnya.
- Rangsang Audio/Dengar: berbagai macam bunyi-bunyian dapat dijadikan rangsangan dalam menemukan gerak.
- Rangsang Gagasan/Ide : gagasan atau ide sangat membantu dalam berkarya tari. Ide apapun itu dapat dijadikan rangsang untuk menciptakan gerak.
- Rangsang Kinestetik : gerak dapat diperoleh dari gerakan-gerakan dalam tari tradisional maupun kreasi baru/modern.
- Rangsang Peraba :Sentuhan lembut, sentuhan kasar, emosi kemarahan, sedih yang kita rasakan juga dapat dijadikan rangsangan dalam penciptaan sebuah karya tari.

Dari rangsang tersebut kita dapat memulai bereksplorasi. Eksplorasi dapat dilakukan melalui alam, binatang, buku cerita, dan lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar kita banyak ragamnya yang dapat kita jadikan sebuah karya tari. Dari bentuk, warna, serta fungsinya. Contoh gitar. Beragam pandangan orang akan gitar. Ada yang melihatnya sebagai alat musik, ada yang melihat sebagai bentuk tubuh ideal seorang

wanita, ada pula yang memandangnya sebagai hiasan saja. Nah dari gitar inilah kita dapat menciptakan gerakan dengan mengambil aura gitar untuk dijadikan gerakan-gerakan agar dapat tercipta tarian yang kita inginkan sesuai tema yang terlebih dahulu kita pilih.

Menurut Smith dkk (2010 : 11) dalam menari, kita juga harus melampaui aktivitas menari dan mencurahkan waktu untuk seni membuat tarian. Jika peserta didik ingin merasakan tari sebagai bentuk seni, guru tari harus memasukkan pertimbangan komposisi tari ke dalam skema kerja. Kemudian, di samping manfaat pengalaman dari menari, murid dapat dibimbing ke alam seni dan mengembangkan bakat artistik dan kesadaran estetika.

1. Tari kreatif

Pembelajaran tari kreatif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Efek menyenangkan yang ditimbulkan stimulus akan mampu memberi kesan yang mendalam pada diri anak didik, sehingga mereka cenderung akan mengulang aktivitas tersebut (Hartono, 2008: 1). Oleh karena itu, pendidikan seni tari kreatif merupakan suatu pembelajaran yang dapat membantu anak mengembangkan berbagai kemampuan di masa golden age. Selain itu, melalui seni tari maka pendidik dapat menjadi fasilitator anak untuk mengembangkan kreativitas. Dalam kreativitas anak usia dini, maka yang lebih disorot dan dikembangkan adalah proses kreativitasnya dan identifikasi ciri-ciri anak kreatif serta keterampilan pribadinya yang terwujud melalui rasa percaya diri (self confidence) yang optimal.

Menurut Rebecca dan Claudin (2013:9) tari kreatif adalah cara efektif untuk meningkatkan: (a) kemampuan berpikir kreatif yang diukur dengan gambaran (b) meningkatkan keterampilan gerak tari anak tunarunggu pada anak laki-laki maupun perempuan yang berusia 9-14 tahun.

Tari merupakan salah satu kegiatan seni yang dapat menumbuhkan kreativitas anak. Dengan menari anak akan mendapatkan pengalaman baru dalam berekspresi melalui geraknya. Kegiatan menari merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan fisik serta emosi, kepribadian, kedisiplinan agar anak dapat berkembang secara optimal. Desfina (2005:14) tujuan tari untuk anak taman kanak-kanak ada beberapa macam, tujuan tersebut antara lain sebagai berikut. Menanamkan pengaruh yang bermanfaat atau positif dari kegiatan menari kreatif terhadap terhadap pembentukan jiwa anak dalam rangka mengembangkan daya cipta anak terhadap tarian dan juga dapat dijadikan sebagai suatu pertunjukkan seni untuk anak. Mengembangkan kepekaan anak untuk berekspresi dan mengembangkan daya nalar anak berimajinasi. Memancing kreativitas anak karena dengan menari anak tertantang untuk kreatif dalam bergerak. Merangsang emosi anak karena dalam menari anak akan tergugah

emosinya untuk melakukan gerak yang sesuai dengan keinginan anak dan rasa senang anak. Membantu anak supaya lebih percaya diri dan membebaskan anak dari ketakutan karena anak bergerak secara bebas dan dapat berkomunikasi bebas dengan teman-temannya. Anak dapat mengimplementasikan perasaan dirinya yang dekat dengan alam lingkungan sekitar anak.

2. Properti Tari

Pengertian properti tari adalah instrumen atau alat atau benda yang dipergunakan sebagai media pelengkap dalam pementasan tari agar menambahkan makna dan nilai keindahan dalam gerakan tari yang tengah dipentaskan, serta merupakan unsur yang ada dalam hampir setiap tarian. Penggunaan properti dalam sebuah tarian tentunya harus mempertimbangkan asas guna dan fungsi dari properti karena penggunaannya secara mendasar akan menentukan skill penari dalam menguasai suatu jenis tarian. Pada umumnya tari tradisional di Indonesia memiliki berbagai macam properti dan ciri khas yang berbeda-beda pada setiap tarian.

a. Fungsi properti dalam seni tari :

Fungsi properti tari adalah sebagai alat yang digunakan dalam pementasan, ada 3 fungsi properti dalam seni tari yaitu mendeskripsikan tema dari sebuah tarian, memperjelas gerakan dan karakter dari seorang penari, serta menambah keindahan dalam gerakan tari.

- Mendeskripsikan tema tarian.

Mendeskripsikan tema tarian merupakan salah satu fungsi dari properti tari, meskipun tema tarian terkadang cukup dengan hanya diilustrasikan lewat gerakan namun dengan keberadaan media tambahan membuat penggambaran tema dari sebuah tarian menjadi semakin jelas dan mudah dinilai oleh orang yang menyaksikan.

Sebagai contoh tari piring yang berasal dari Sumatera Barat yang memiliki tema ungkapan rasa syukur akan hasil panen yang melimpah. Gerakan-gerakan yang dilakukan dalam tari piring menggambarkan keseluruhan kegiatan dalam bertani mulai dari menanam, menyiangi, hingga proses memanen.

- Memperjelas gerakan dan karakter penari.

Fungsi lainnya adalah memperjelas gerakan dan karakter penari, baik perempuan maupun laki-laki. Tarian daerah yang didasari oleh dongeng maupun legenda memiliki peran yang diaplikasikan ke dalam tarian, sehingga dengan adanya properti, semakin memperjelas pula karakter dan watak dari seorang penari.

- Memperindah gerakan.

Untuk fungsi yang terakhir adalah memperindah gerakan, secara tidak langsung dengan adanya properti keindahan dari sebuah tarian akan bertambah. Selain sebagai penunjang nilai-nilai keindahan dari sebuah tarian, properti juga mempermudah tersampainya pesan dan makna yang ingin disampaikan penari melalui gerakan-gerakannya.

b. Jenis Properti Tari :

Sementara macam-macam properti tari dibagi ke dalam 2 kelompok yaitu:

- *Setproperty.*

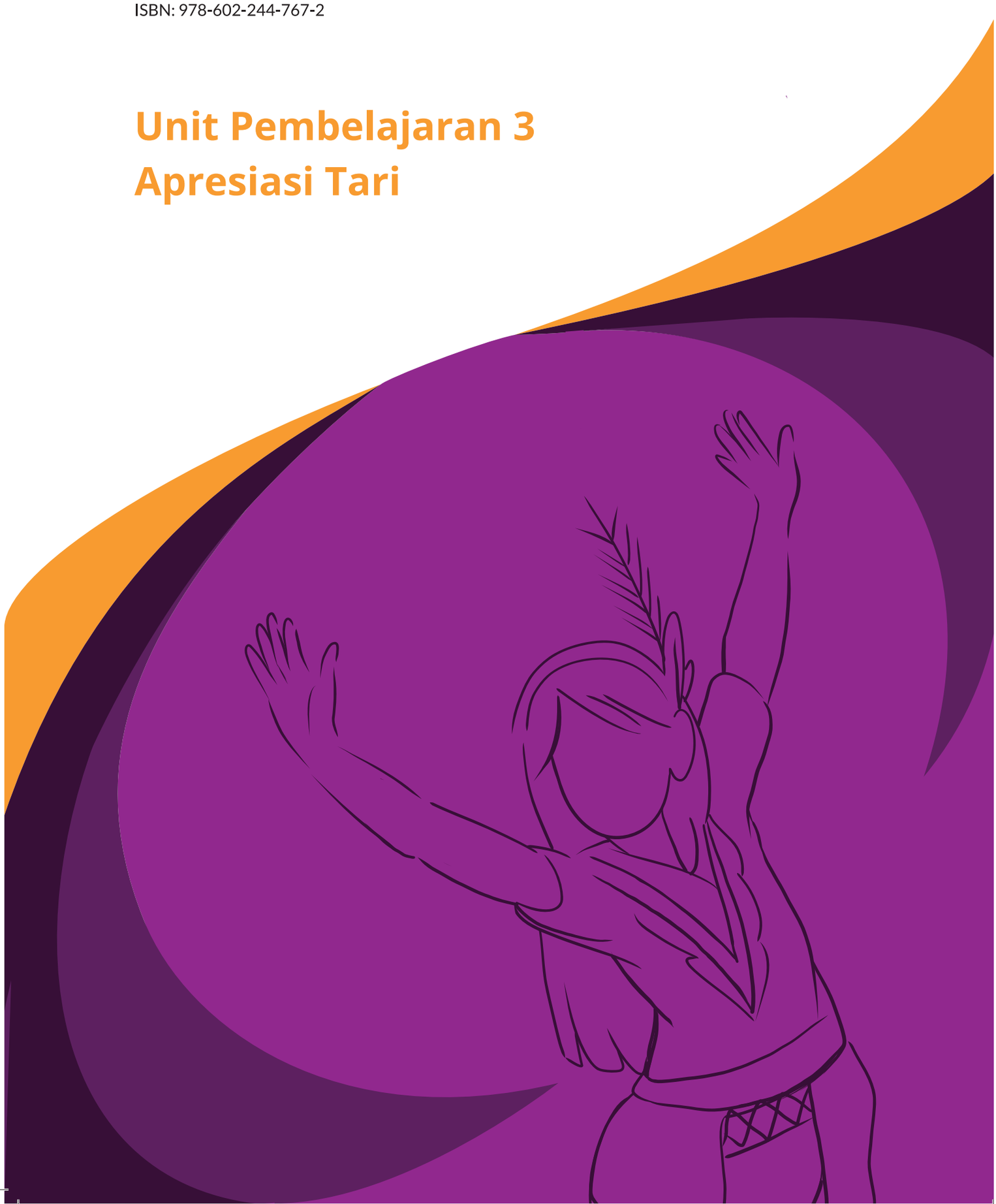
Properti yang digunakan pada panggung guna mendukung sistem serta memudahkan dalam pengungkapan setting situasi dan kondisi yang diinginkan. Contoh yang termasuk ke dalam set properti adalah panggung, *lighting*, *background*, dan sebagainya.

- *Handproperty.*

Properti yang digunakan oleh penari sebagai alat pendukung karakter yang akan diperankan. Contoh yang termasuk ke dalam hand properti adalah selendang, keris, topeng, piring, panah, dan sebagainya.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD/MI Kelas III
Penulis: Trianti Nugraheni, Fifiet Dwi Tresna Santana
ISBN: 978-602-244-767-2

Unit Pembelajaran 3
Apresiasi Tari



Jenjang Sekolah

Kelas	: 3
Rekomendasi Alokasi Waktu	: 9 x prosedur kegiatan pembelajaran (2x35 menit)

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memperagakan keunikan bentuk penyajian kelompok yang bersumber dari permainan tradisional.

Deskripsi

Pada unit pembelajaran 3, peserta didik akan diberikan pengalaman dan pemahaman mengenai apresiasi bentuk penyajian tari yang bersumber dari permainan tradisional. Aktivitas yang penting dalam karya seni tari adalah: 1) Aktivitas kreatif (proses kreatif), proses yang berkenaan dengan proses penciptaan atau pembuatan karya seni, yang dilakukan oleh seniman. 2) Aktivitas apresiatif (proses apresiatif), proses yang berkenaan dengan penikmatan suatu karya seni dan dilakukan oleh para penikmat seni atau apresiator. Kegiatan seni sering disebut juga sebagai proses komunikasi antara seniman yang menyampaikan pesan melalui karya seninya dengan penikmat sebagai apresiatornya yang berusaha menerima pesan dari karya seniman. Pada unit pembelajaran "Ayo Menari Bersama" guru membimbing peserta didik untuk berkreasi karya tari, pada unit "Apresiasi Tari" guru akan mengarahkan peserta didik untuk mengapresiasi karya seni. Adapun tahapan-tahapan dalam apresiasi adalah sebagai berikut.

a. Pengamatan.
b. Penghayatan.
c. Penilaian dan penghargaan.
d. Empati.

Keempat tahapan ini sesuai dengan elemen pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum 2021, yakni mengalami, menciptakan, merefleksi, berpikir dan bekerja artistik, serta berdampak.

Unit pembelajaran 3 terdiri dari 9 prosedur kegiatan pembelajaran yang mengolah tentang elemen mengalami, mencipta, berpikir dan bekerja artistik, merefleksi, dan berdampak. Adapun indikator yang dicapai dalam unit pembelajaran 3 yakni: 1). Peserta didik mampu menjelaskan keunikan bentuk penyajian tari kelompok yang bersumber

dari permainan tradisional; 2). Peserta didik mampu mendemonstrasikan bentuk penyajian tari kelompok yang bersumber dari permainan tradisional; 3). Peserta didik mampu memilih properti untuk mendukung bentuk penyajian tari kelompok yang bersumber dari permainan tradisional; 4). Peserta didik mampu mengklasifikasikan bentuk penyajian tari kelompok yang bersumber dari permainan tradisional; dan 5). Peserta didik mampu menghargai keunikan dan keberagaman budaya. Setelah mengalami beberapa pertemuan ini, peserta didik diharapkan mempunyai kompetensi apresiasi seni, dan kompetensi kepribadian mengenai kemampuan saling menghargai keberagaman budaya. Untuk pengembangan kompetensi apresiasi seni, peserta didik dibimbing untuk melalui proses mengapresiasi permainan tradisional, mengolah atau berkreasi karya tari berdasarkan permainan tradisional tersebut, kemudian mengapresiasi karya tari temannya. Adapun pengembangan kepribadian ini seperti yang tercantum pada profil pelajar Pancasila: Berkebhinekaan global, khususnya kemampuan untuk saling menghargai keberagaman budaya. Dengan demikian melalui proses mengapresiasi karya tari yang berbasis permainan tradisional, peserta didik dilatih untuk memahami keberagaman dan keunikan yang dibuat oleh temannya. Dengan demikian di kehidupannya, ia mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan keberagaman budaya di sekitarnya, sehingga perwujudan identitas budaya pada dirinya dapat terbangun.

Untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, maka evaluasi dilakukan selama proses dan akhir pembelajaran. Pada unit ini disertakan beberapa perangkat untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran, diantaranya yakni refleksi guru, penilaian, dan lembar kerja. Materi yang akan digunakan untuk pencapaian tujuan pembelajaran ini adalah permainan tradisional yang telah dibahas pada unit pembelajaran 2 (“Ayo Menari Bersama”). Pertimbangan pemilihan permainan tradisional sebagai materi pada unit pembelajaran 3 yakni: 1). Sesuai dengan perkembangan peserta didik; dan 2). Melalui proses pembelajaran, peserta didik dapat memahami dan menyadari keunikan dan keberagaman budayanya.

Pada unit pembelajaran 3 ditetapkan permainan tradisional *Slepdur* versi Jawa Barat (bahasa Sunda) sebagai materi pembelajaran. Pertimbangan penetapan ini: 1). Permainan ini dapat mengembangkan kemampuan seni peserta didik, khususnya pengolahan unsur utama tari seperti volume, level, arah hadap, dan lintasan; 2). Dapat mengembangkan kemampuan kerjasama, dimana terdapat pembagian peran dalam kelompok; 3). Permainan ini terdapat pula di beberapa etnis di Indonesia, sehingga guru dapat mengembangkannya sesuai konteks; 4). Permainan *Slepdur* terdapat di beberapa etnis, dengan beberapa perbedaan baik dari lagu yang mengiringinya, syair, ataupun aturan permainannya. Untuk ini kemiripan dan keunikan dari beberapa etnis ini dapat menggali kesadaran peserta didik tentang keberagaman budaya.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 1 hingga 3, guru membimbing peserta didik untuk mengamati secara cermat karya tari berbasis permainan tradisional *Slepdur*. Dengan pengalaman mencermati yang terarah, maka kemampuan peserta didik dalam menyelami setiap proses terasah, dan kesadaran untuk melakukan pengamatan secara cermat dan tajam dapat terlatih. Arahan guru difokuskan pada aspek tekstual permainan tradisional yang terkait dengan unsur-unsur utama tari dan unsur pendukung tari. Unsur utama tari yakni ruang, waktu, dan tenaga. Adapun unsur pendukung tari misalnya syair dan lagu, ataupun properti yang digunakan dalam permainan.

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 1, peserta didik diarahkan untuk mengamati tentang jenis gerak yang dilakukan oleh pelaku permainan *Slepdur*. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Desmond Morris, bahwa pada tari minimal mempunyai tiga jenis gerak yakni: gerak murni (*pure movement*), gerak simbolik (*gesture*), dan gerak berpindah tempat (*locomotor*). Pada permainan *Slepdur* terdapat dua jenis gerak yakni pertama gerak murni dan termasuk gerak statis yang dilakukan oleh "Gerbang", dan kedua gerak berpindah tempat yang dilakukan oleh "Pelintas".

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Guru mempersiapkan video karya tari berbasis permainan *Slepdur.*
- Guru mempersiapkan setiap karya tari hasil peserta didik.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum mengawali pembelajaran.

- Guru menyapa peserta didik, selamat pagi…apa kabar hari ini? Beri ucapan selamat pagi dan salam sehat pada teman sebelah kanan dan kirimu….. Kemudian beri jabat tangan pada teman di depan dan belakangmu dan katakan hai…..
- Setelah peserta didik mengucapkan salam kepada teman sebelahnya, guru kemudian bertanya kepada beberapa peserta didik untuk melatih kepekaan dan kemampuan mencermati suatu objek. Misalnya: Bagaimana ekspresi temanmu? Bila bahagia coba beri tepuk tanganmu….bila sedih coba berikan sapu tanganmu….
- Guru menyampaikan tujuan pada prosedur kegiatan pembelajaran 1 yakni mengapresiasi gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*.

c. Kegiatan Inti

- Guru meminta peserta didik untuk mencermati video karya tari berbasis permainan *Slepdur* atau menyaksikan secara langsung karya tari hasil ciptaan peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dua kali agar pengamatan dapat dilakukan dengan baik.

https://www.youtube.com/watch?v=akL9IB2dHNM&ab_channel=TRIANTINUGRAHENI

Video 3.1 Karya Tari berbasis permainan *Slepdur*

- Guru mengarahkan peserta didik untuk menjelaskan gerak yang digunakan pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*. Diskusi dapat diarahkan ke jenis gerak yang dilakukan oleh pemain "Gerbang" ataupun "Pelintas". Untuk mempermudah, guru dapat membuat tabel di papan tulis seperti berikut ini.

Tabel 3.1 Identifikasi Gerak pada Permainan *Slepdur*

Peran	Deskripsi			Kategori gerak statis / lokomotor
	Gerak Kepala	Gerak Tangan	Gerak Kaki	
"Gerbang"				
"Pelintas"				

- Untuk mengasah ketelitian peserta didik, maka pengamatan dapat diarahkan pada:
  1. Ada berapa gerak di tempat?
  2. Ada berapa gerak berpindah tempat?
  3. Berapa kali pengulangan gerak di tempat?
  4. Berapa kali pengulangan gerak berpindah tempat?
- Guru mengarahkan diskusi untuk membahas tentang tempo yang digunakan saat bergerak.
- Guru membimbing peserta didik untuk membahas mengenai peran dan tugas "Gerbang" dan "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*. Beberapa pertanyaan yang dapat diutarakan oleh guru pada saat mengarahkan diskusi tentang pengembangan peran dan tugas pemain "Gerbang" dan "Pelintas" pada karya tari ini, diantaranya: 1). Adakah persamaan gerak yang dilakukan oleh "Gerbang" pada karya tari dan permainan *Slepdur*?; 2). Adakah pengembangan gerak yang dilakukan oleh "Gerbang" pada karya tari?; 3). Adakah persamaan gerak yang dilakukan oleh "Pelintas" pada karya tari dan permainan *Slepdur*?; 4). Adakah pengembangan gerak yang dilakukan oleh "Pelintas"?.

d. Kegiatan Penutup

- Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk penguatan, baik terkait dengan jenis gerak yang dilakukan oleh pemain "Gerbang" ataupun "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*.
- Guru menugaskan peserta didik untuk mengisi Lembar Kerja Peserta Didik.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Apabila di daerah tempat guru tinggal terdapat permainan kelompok yang dapat mengembangkan kompetensi kepribadian atau karakter, khususnya tentang kerjasama, maka materi ini dapat diterapkan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 2

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 2, peserta didik diarahkan untuk mengamati unsur utama gerak yakni ruang. Ruang dapat berarti tempat untuk menari ataupun sesuatu yang dibentuk dari gerak. Ruang diantaranya yakni volume, level, arah hadap, pola lantai. Pada prosedur kegiatan pembelajaran 2, guru akan mengarahkan peserta didik untuk memahami dan menganalisis level dan arah hadap. Analisis level dapat dilakukan pada gerak-gerak yang dilakukan oleh seluruh penari, baik yang berperan sebagai pemain "Gerbang" ataupun "Pelintas". Terdapat beberapa jenis level; tinggi, sedang, dan rendah. Untuk level tinggi misalnya penari yang sedang berjinjit, level sedang yakni penari yang berdiri normal, dan level rendah yaitu penari yang sedang merendah atau berjongkok.

Adapun analisis arah hadap dapat dilakukan pada arah hadap setiap penari, atau arah hadap antar penari bisa saling berhadapan atau bertolak belakang. Materi yang akan diapresiasi yakni karya tari dari peserta didik yang telah dibuat pada unit pembelajaran "Ayo Menari Bersama" ataupun guru dapat menggunakan video yang terlampir pada buku ini.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Guru mempersiapkan video karya tari berbasis permainan *Slepdur*.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum mengawali pembelajaran.a
- Guru menyapa peserta didik, "selamat pagi…apa kabar hari ini?" Beri ucapan

selamat pagi dan salam sehat pada teman sebelah kanan dan kirimu….. Kemudian beri jabat tangan pada teman di depan dan belakangmu dan katakan hai…..

- Setelah peserta didik memberi salam, guru dapat mengarahkan mereka untuk menyatakan atau mendeskripsikan cara teman menyatakan salamnya, misalnya bagaimana gerak tangannya? atau bagaimana gerak kepalanya?. Kegiatan ini sebagai pengalaman awal agar peserta didik terbiasa untuk mengamati dan mendeskripsikan gerak.
- Guru menyampaikan tujuan pada prosedur kegiatan pembelajaran 2 tentang mengapresiasi pengolahan level dan arah hadap dari karya tari berbasis permainan *Slepdur*.

c. Kegiatan Inti.

- Peserta didik diminta untuk mengamati dengan seksama video karya tari berbasis permainan *Slepdur*. Untuk memfokuskan pengamatan, guru dapat memberikan beberapa pertanyaan diantaranya:
  1. Ada berapa arah hadap yang dilakukan oleh penari?
  2. Apakah karya ini sering menggunakan variasi arah hadap?
  3. Apakah pada karya ini terdapat arah hadap yang sama antar penari?
  4. Apakah pada karya ini terdapat arah hadap yang berkebalikan antar penari?
  5. Ada berapa level yang dilakukan oleh penari? ;
  6. Apakah pada karya ini sering menggunakan variasi level?
  7. Level apa yang dominan dilakukan oleh para penari?
- Guru dapat membuat tabel pengolahan volume, arah hadap, dan level yang digunakan pada gerak-gerak karya tari berbasis permainan *Slepdur* untuk mempermudah pembahasan seperti berikut ini.

Tabel 3.2 Penggunaan Lintasan

Peran	Volume L / S	Level T/S/R	Arah Hadap Dp/Blk/Ka/Ki
"Gerbang"			
"Pelintas"			

Volume : L (Luas) ; S (Sempit)

Level : T (Tinggi); S (Sedang); R (Rendah)

Arah Hadap : Dp (Depan); Blk (Belakang); Ka (Kanan); Ki (Kiri)

d. Kegiatan Penutup

- Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk penguatan, baik terkait dengan level ataupun arah hadap pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*.
- Guru menugaskan peserta didik untuk mengisi Lembar Kerja Peserta Didik.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Apabila di daerah tempat guru tinggal terdapat permainan kelompok yang dapat mengembangkan kompetensi kepribadian atau karakter, khususnya tentang kerjasama, maka materi ini dapat diterapkan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 3

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 3, guru akan mengarahkan peserta didik untuk memahami dan menganalisis lintasan. Analisis lintasan dapat dilakukan pada gerak-gerak yang dilakukan oleh seluruh penari, baik yang berperan sebagai pemain "Gerbang" ataupun "Pelintas". Terdapat beberapa jenis lintasan: 1). Lintasan melingkar; 2). Lintasan garis lurus; 3). Lintasan melengkung; 4). Lintasan berbentuk huruf A, I, U, O, S, L, M, T, V, W, X, Z; 4). Lintasan berbentuk angka 1, 3, 8, 0. Materi yang akan diapresiasi yakni karya tari dari peserta didik yang telah dibuat pada unit pembelajaran "Ayo Menari Bersama" ataupun guru dapat menggunakan video yang terlampir pada buku ini.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Guru mempersiapkan video karya tari berbasis permainan *Slepdur*.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum mengawali pembelajaran.
- Guru menyapa peserta didik, "selamat pagi…apa kabar hari ini?" Beri ucapan selamat pagi dan salam sehat pada teman sebelah kanan dan kirimu….. Kemudian beri jabat tangan pada teman di depan dan belakangmu dan katakan hai…..
- Setelah peserta didik memberi salam, guru dapat mengarahkan mereka untuk menyatakan atau mendeskripsikan cara teman menyatakan salamnya, misalnya bagaimana gerak tangannya? Atau bagaimana gerak kepalanya? Kegiatan ini sebagai pengalaman awal agar peserta didik terbiasa untuk mengamati dan mendeskripsikan gerak.

- Guru menyampaikan tujuan pada prosedur kegiatan pembelajaran 3 tentang mengapresiasi pengolahan lintasan dari karya tari berbasis permainan *Slepdur.*

c. Kegiatan Inti.

- Peserta didik diminta untuk mengamati dengan seksama video karya tari berbasis permainan *Slepdur*. Untuk memfokuskan pengamatan, guru dapat memberikan beberapa pertanyaan diantaranya: 1). Ada berapa lintasan yang dilakukan oleh penari "Pelintas"? 2). Ada berapa lintasan yang dilakukan oleh penari "Gerbang"? 3). Apakah karya ini sering menggunakan variasi lintasan?.
- Guru dapat membuat tabel penggunaan lintasan yang digunakan pada gerak-gerak karya tari berbasis permainan *Slepdur* untuk mempermudah pembahasan seperti berikut ini.

Peran	Lintasan Lurus	Lintasan Melengkung	Lintasa Berbentuk Huruf	Lintasan Berbentuk Angka
"Gerbang"				
"Pelintas"				

d. Kegiatan Penutup

- Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk penguatan, terkait dengan lintasan pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*.
- Guru menugaskan peserta didik untuk mengisi Lembar Kerja Peserta Didik.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Apabila di daerah tempat guru tinggal terdapat permainan kelompok yang dapat mengembangkan kompetensi kepribadian atau karakter, khususnya tentang kerjasama, maka materi ini dapat diterapkan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 4

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 4 peserta didik diarahkan untuk mengapresiasi kemudian mendemonstrasikan beberapa gerak yang bersumber dari permainan tradisional, gerak yang didemonstrasikan dapat berupa arah hadap, level serta lintasan yang terdapat pada permainan tradisional tersebut, sama halnya dengan unit **II** pada pembelajaran ini kembali mengulas karya tari yang bersumber pada permainan *Slepdur* atau Ular Naga, kemudian peserta didik memperagakan beberapa gerak yang diapresiasi. pada pertemuan ini peserta didik difokuskan untuk saling mengapresiasi karya setiap kelompok. Pada pertemuan ini peserta didik diajak untuk apresiasi secara langsung, sehingga peserta didik dapat memberikan pendapat atau komentar atas hasil amatannya. Setiap kelompok peserta didik menampilkan kembali karya tari yang sudah rapi dan sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya, kemudian kelompok lain mengapresiasi karya tari yang ditampilkan. Setelah itu memperagakan beberapa gerakan yang sudah diapresiasi.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.
- Mempersiapkan referensi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan tempo pada gerak tari, (referensi dapat diperoleh dari lembar bacaan untuk guru).
- Mempersiapkan media gambar, audio atau video tentang gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat bertanya pada peserta didik mengenai kondisi kesehatan dan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
- Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali permainan *Slepdur* atau Ular Naga yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni apresiasi langsung gerak tari yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

c. Kegiatan Inti

- Guru mengulas dan mengingatkan tentang struktur gerak tari yang sudah diciptakan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya mengenai gerak tari yang bersumber dari permainan tradisional.
- Setiap kelompok peserta didik mulai mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.
- Kelompok lain mengapresiasi gerakan yang dipresentasikan, kemudian mencatat gerakan ciri khas dari kelompok yang sedang melakukan presentasi.
- Catatan dapat berupa struktur gerak yang terdiri dari arah, level, dan properti yang digunakan. Catatan tersebut dapat dibuatkan tabel seperti di bawah ini.

Tabel 3.3 Catatan Struktur Gerak Tari Kelompok

No.	Catatan Struktur Gerak Tari Kelompok			
	Nama Gerak	Level	Arah hadap	Lintasan
		(tinggi, rendah)	(depan,belakang, kiri, kanan)	(Vertikal, Horizontal, melingkar)
1	Gerakan 1			
2	Gerakan 2			
3	Gerakan 3			
	Dst			

- Guru dapat mendokumentasikan berupa video agar setiap karya yang dipresentasikan peserta didik dapat diapresiasi kembali secara bersama-sama, serta dapat digunakan sebagai materi pembelajaran apresiasi pada pertemuan selanjutnya.

- Dokumentasi video dapat dilakukan menggunakan kamera telepon selular.
- Setelah kegiatan apresiasi selesai, guru meminta berapa peserta didik untuk memperagakan gerak yang sudah diapresiasinya pada kelompok lain.

d. Kegiatan Penutup

- Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk penguatan, baik terkait gerak pengembangan dari pemain "Gerbang" ataupun pemain "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*.
- Guru menugaskan peserta didik untuk mengisi Lembar Kerja Peserta Didik.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Apabila karya tari belum siap untuk dipresentasikan, guru dapat memberi waktu peserta didik untuk berlatih terlebih dahulu. Atau bisa apresiasi dengan menayangkan sebuah video.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 5

Materi

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 5 meliputi penilaian secara tertulis terhadap sebuah karya yang telah diapresiasi. Guru dapat membuat pertemuan kali ini menjadi sebuah *games* unjuk bakat. Pada *games* ini semua kelompok peserta didik diarahkan untuk membuat tanda bintang sebagai nilai yang akan diberikan kepada kelompok lainnya. Tanda bintang merupakan sebuah bentuk apresiasi antar kelompok peserta didik. Setiap kelompok dapat menilai kelompok lain dengan poin maksimal 3 bintang dengan aspek penilaian sebagai berikut:

★ ★ ★	**Menakjubkan**
★ ★	**Sangat keren**
★	**Bagus sekali**

Guru menayangkan hasil dokumentasi video pada pertemuan sebelumnya, kemudian kelompok lain menjadi dewan jurinya, peran guru disini dapat menjadi seorang pembawa acara yang harus paham mengenai alur dari *games* kali ini. Penilaian dilakukan secara akumulatif dengan menyiapkan wadah dan setiap kelompok memasukkan bintang ke dalam wadah tersebut. Wadah atau kotak penilaian yang akan dihitung di akhir pembelajaran, kelompok yang memiliki nilai bintang paling banyak, maka merekalah pemenangnya.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.
- Mempersiapkan referensi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan tempo pada gerak tari, (referensi dapat diperoleh dari lembar bacaan untuk guru).
- Mempersiapkan media gambar, audio atau video tentang gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat bertanya pada peserta didik mengenai keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali permainan *Slepdur* atau Ular Naga yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni apresiasi gerak tari yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

c. Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa pembelajaran kali ini akan dilakukan sebuah *games* unjuk bakat, maka tempat duduk disesuaikan dengan setiap kelompoknya.
- Guru menjelaskan alur dan peraturan pada *games* kali ini, diantaranya;
    1. *Games* terdiri dari kelompok yang sudah ditentukan.
    2. Setiap kelompok wajib memberikan ulasan terhadap video yang ditampilkan berdasarkan aspek level, arah dan properti yang digunakan oleh setiap kelompok.
    3. Setelah memberikan ulasan setiap kelompok memberikan poin bintang pada kotak yang sudah disediakan.
    4. Perhitungan bintang dilakukan pada akhir pembelajaran.

- Guru membuka *games*, dengan pembawaan seolah-olah sedang menjadi pembawa acara.
- Dokumentasi yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya kemudian ditayangkan satu persatu.
- Guru mengarahkan kelompok lain untuk memberikan penilaian, dengan pemberian poin bintang yang dimasukan ke dalam wadah yang sudah ditentukan.
- Setelah semua video ditayangkan, masuk ke dalam tahap perhitungan poin setiap kelompok.
- Kelompok yang mendapatkan poin bintang paling banyak, maka merekalah pemenang pada *games* kali ini.
- Guru dapat menyiapkan hadiah tambahan untuk membuat *games* kali ini lebih menarik.

d. Kegiatan Penutup

- Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk penguatan, baik terkait gerak pengembangan dari pemain "Gerbang" ataupun pemain "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*.
- Guru menugaskan peserta didik untuk mengisi Lembar Kerja Peserta Didik.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Jika poin yang sudah dihitung memiliki kesamaaan, guru dapat memberikan penilaian khusus secara pribadi, dilihat dari proses pembelajaran hingga karya tari yang dibawakan dengan menambahkan satu bintang.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6

Materi

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 6 ini meliputi penilaian secara lisan terhadap sebuah karya yang telah diapresiasi, hal ini ada kaitannya dengan pertemuan ke 4 dimana hasil catatan peserta didik dibacakan dan dinilai oleh setiap kelompok yang ada di kelas. Pertemuan kali ini dibuat ke arah sebuah diskusi antar kelompok yang saling menyampaikan apa yang sudah mereka tulis mengenai karya tari yang sudah diapresiasi. Aspek yang dibahas meliputi lintasan, level, arah hadap yang digunakan serta kekompakan dari sebuah karya tari yang ditampilkan. Dengan saling menyampaikan pendapatnya hal tersebut merupakan sebuah penilaian yang dilakukan secara lisan, agar peserta didik dapat mengemukakan hal yang telah mereka lihat. Guru bisa kembali menayangkan hasil dokumentasi video pada pertemuan sebelumnya secara sekilas sebagai bahan untuk penilaian.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan materi tentang gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.
- Mempersiapkan referensi tentang gerak berbagai ekspresi dari kehidupan keseharian dan tempo pada gerak tari, (referensi dapat diperoleh dari lembar bacaan untuk guru).
- Mempersiapkan media gambar, audio atau video tentang gerak yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat bertanya pada peserta didik mengenai keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali permainan *Slepdur* atau Ular Naga yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni apresiasi gerak tari yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

c. Kegiatan Inti

- Guru mengatur meja peserta didik agar lebih interaktif dengan pola U agar seluruh peserta didik memperoleh suasana baru di dalam kelas (alternatif lain bisa digunakan menyesuaikan kondisi kelas).
- Setelah itu guru mulai mengarahkan peserta didik untuk duduk sesuai kelompoknya masing-masing.
- Guru kembali mengulas dan mengingatkan mengenai tayangan atau bentuk karya tari yang sudah diapresiasi pada prosedur kegiatan pembelajaran 4, (guru dapat menayangkan ulang video karya tari tersebut).
- Guru meminta peserta didik membuka catatan mengenai penilaian yang sudah dilakukan pada prosedur kegiatan pembelajaran 4.
- Peserta didik mulai membacakan ulasan mengenai tayangan video atau bentuk karya tari yang sudah diapresiasi.
- Penilaian meliputi aspek gerak yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, seperti arah, level serta lintasan.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk memberikan komentar menyukai karya tersebut ataupun tidak menyukai karya tersebut beserta alasannya.

d. Kegiatan Penutup

- Guru menugaskan peserta didik untuk mengisi Lembar Kerja Peserta Didik.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Guru dapat menayangkan video lain apabila karya tari belum siap untuk mendapatkan penilaian.

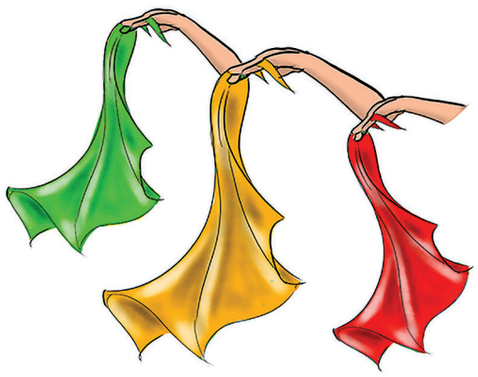
Prosedur Kegiatan Pembelajaran 7

Materi

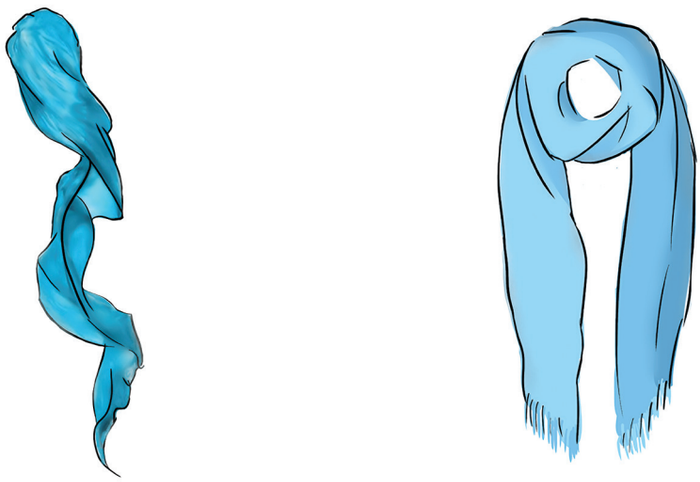
Pada prosedur kegiatan pembelajaran 7 ini, peserta didik dibimbing guru untuk menetapkan properti dan menilai kesesuaian properti yang akan digunakan untuk karya tari melalui kemampuan memilih properti yang bersumber dari permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga. Pada bagian ini juga peserta didik menetapkan kostum yang akan ditampilkan berdasarkan masing-masing kelompok. Dalam menampilkan suatu karya seni, kehadiran properti sangat berperan penting. Soedarsono (2001) menjelaskan sebuah pertunjukan merupakan perpaduan penting yang dapat menunjang seperti penari, iringan, busana, properti dan tempat pentas. Selain itu Edi Sedyawati (1986) menjelaskan bahwa properti merupakan alat pelengkap tari yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam melakukan gerak. Properti disesuaikan dengan tema, dalam materi prosedur kegiatan pembelajaran 7 ini adalah permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga. Seperti yang telah diungkapkan pada materi pembelajaran di unit 1 dan 2, properti yang digunakan yaitu sapu tangan, selendang atau kain bahkan bisa juga menggunakan payung. Properti dapat digunakan oleh tim "Pelintas" atau tim "Gerbang". Kemudian setiap kelompoknya peserta didik menentukan busana atau kostum yang akan digunakan. Misalnya saja peserta didik menggunakan kostum celana pangsi dengan atasan kaos, celana panjang dengan kaos panjang, memakai kebaya untuk perempuan dan pangsi untuk laki-laki atau kostum lainnya yang dimiliki oleh masing-masing kelompok. Peserta didik dengan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kreasinya. Kemudian peserta didik lainnya mengapresiasi dari kelompok lainnya. Kelompok dengan menggunakan properti dan kostum yang menarik dan sesuai dengan iringan dan unsur-unsur utama tari diberikan penilaian skor 10 – 100. Kelompok yang paling tinggi nilainya merupakan kelompok yang berhasil dalam membuat karya tari secara utuh.

Tabel 3.4 Presentasi Hasil Kreasi Peserta Didik

Nama Kelompok	Peran	Properti (skor 10 – 100)	Kostum (skor 10 – 100)
1	"Gerbang"		
	"Pelintas"		
2	"Gerbang"		
	"Pelintas"		



Gambar3.1 Properti Sapu Tangan



Gambar 3.2 Properti Selendang

Gambar 3.3 Busana pada Permainan *Slepdur*

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Guru membimbing peserta didik untuk mempersiapkan properti tari berupa kain/selendang/sapu tangan/payung dan kostum hasil karya peserta didik yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat bertanya pada peserta didik mengenai kondisi keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni apresiasi gerak tari yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok melalui kemampuan memilih dan menentukan properti dan kostum yang bersumber dari permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga.

c. Kegiatan Inti

- Guru membimbing peserta didik untuk kegiatan eksplorasi properti dengan diiringi musik.
- Guru meminta peserta didik menampilkan hasil kreasi gerak tari yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok melalui kemampuan memilih serta menentukan properti dan kostum tari.
- Guru meminta kepada peserta didik untuk menampilkan hasil pemilihan kostum dan properti tari berdasarkan yang bersumber dari permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga secara berkelompok.
- Guru dan peserta didik lainnya saling menilai dan menyaksikan kelompok lainnya dan saling bertukar pengalaman dengan kelompok lain tentang alasan pemilihan properti dan kostum tari.
- Guru dan peserta didik menilai melalui apresiasi permainan tradisional secara berkelompok berdasarkan penentuan properti dan kostum tari yang bersumber dari permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga.
- Guru meminta kepada peserta didik memberi tanggapan baik berupa pertanyaan, sanggahan atau dukungan secara santun.
- Penguatan dari guru tentang hasil apresiasi pemilihan dan penentuan properti dan kostum secara berkelompok dalam permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk penguatan, tentang pentingnya memilih dan menentukan properti dan kostum dalam karya tari melalui permainan tradisional secara berkelompok.
- Guru menugaskan peserta didik untuk mengisi Lembar Kerja Peserta Didik.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Jika skor yang sudah dihitung memiliki kesamaaan, guru dapat memberikan penilaian khusus secara pribadi, dilihat dari proses pembelajaran hingga karya tari dan properti serta kostum yang bervariatif yang dibawakan dengan menambahkan beberapa skor.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 8

Materi

Pada prosedur kegiatan pembelajaran 8 ini, peserta didik diajak untuk menilai teknik penggunaan properti untuk karya tari. Eksplorasi tersebut terkait dengan cara memegang, cara menggerakan, serta kapan saja properti tersebut digunakan. Selain mengeksplorasi properti, peserta didik dilatih untuk bagaimana cara menggunakan properti dengan menyesuaikan musik. Adapun cara memegang properti adalah tergantung dari jenis dan bahan properti yang dibawakan. Misalnya saja, di lingkungan sekitar peserta didik hanya ada selendang/kain, disini dapat dieksplorasi cara memegang properti kain atau selendang/ sapu tangan dapat dijepit dengan kedua tangan, ujung kain dapat dikepal dan sisa kainnya dapat dibentangkan, tergantung dari panjang dan pendeknya kain/selendang/sapu tangan tersebut. Tentu saja, berbeda tim beda pula cara memegangnya. Misalnya tim "Gerbang" membentangkan kainnya secara keseluruhan dan dibentangkan ke atas agar tim "Pelintas" dapat melewatinya. Jika tim "elintas" menggunakan properti dari sapu tangan, maka masing-masing sapu tangan dipegang secara estafet ke belakang bersama "Pelintas" lainnya di belakangnya. Begitu pula jika menggunakan properti kain dan sebagainya.

Gambar 3.4 Teknik memegang kain dibentangkan

Gambar 3.5 Salah Satu Contoh Tehnik Memegang Properti Kain

Pembelajaran ini dilakukan dengan model *environmental learning*, yang merupakan model dengan mengedepankan pengalaman peserta didik dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar, dalam hal ini properti yang digunakan. Dengan demikian peserta didik mampu mengeksplorasi secara keseluruhan properti yang digunakan. Selain itu, peserta didik memilih dengan cara menggerakan properti tari berdasarkan musik yang dibawakan. Seperti telah dijelaskan pada unit pembelajaran 2 bahwa properti yang digunakan oleh tim "Pelintas" merupakan turun naik atau bergelombang bergantian sesuai dengan urutan dari tim "Pelintas" tersebut. Hal ini akan menjadi menarik, karena peserta didik selain menggerakkan properti, peserta didik memahami ketukan berdasarkan musik dan properti yang digunakan.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Mempersiapkan properti tari berupa kain/selendang/sapu tangan/payung dan kostum hasil karya peserta didik yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru dapat bertanya pada peserta didik mengenai keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni mengeksplorasi properti dengan

teknik cara menggerakkan dan cara memegang disesuaikan dengan musik yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.

c. Kegiatan Inti

- Peserta didik menampilkan hasil kreasi gerak tari dengan cara mengeksplorasi properti yang digunakan yang bersumber dari permainan tradisional secara berkelompok.
- Peserta didik menampilkan hasil gerak dengan cara mengeksplorasi properti dengan musik yang bersumber dari permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga secara berkelompok.
- Peserta didik lainnya saling menilai teknik memainkan properti dan menyaksikan kelompok lainnya dan saling bertukar pengalaman dengan kelompok lain tentang alasan cara menggerakan dan memegang properti dan melatih penggunaan properti tersebut sesuai dengan musik.
- Peserta didik menilai melalui apresiasi permainan tradisional secara berkelompok berdasarkan cara memegang dan menggerakkan dan melatih properti dan musik yang bersumber dari permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga.
- Peserta didik memberi tanggapan baik berupa pertanyaan, sanggahan atau dukungan secara santun.
- Penguatan dari guru tentang hasil apresiasi permainan tradisional secara berkelompok berdasarkan cara memegang dan menggerakkan serta melatih properti dan musik yang bersumber dari permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga.

d. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk penguatan, tentang pentingnya cara menggunakan dan melatih pengolahan properti disesuaikan dengan musik dalam sebuah karya tari melalui permainan tradisional secara berkelompok.
- Guru menugaskan peserta didik untuk mengisi Lembar Kerja Peserta Didik.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Jika cara memegang, menggerakan properti tidak sesuai dengan musik, maka dapat dilakukan latihan dengan hitungan secara bersama-sama dengan timnya agar variatif dalam membuat karya tari melalui permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga secara berkelompok. Guru dapat menyesuaikan materi dengan lingkungan sekitar peserta didik.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran 9

Materi

Adapun prosedur kegiatan pembelajaran 9 ini merupakan pengembangan kepribadian mengaitkan sebuah karya tari dengan pembentukan karakter dan kehidupan keseharian khususnya kemampuan untuk saling menghargai keberagaman budaya. Budaya Indonesia sangatlah kaya dan beragam, sehingga masing-masing daerah dapat berkembang sesuai dengan jenis permainan tradisional yang ada. Permainan tradisional yang dipelajari adalah permainan tradisional *Slepdur* atau yang sering disebut Ular Naga. Setiap daerah memiliki kekhasan masing-masing dari jenis permainan tersebut. Peserta didik diharapkan saling menghargai keberagaman budaya yang ada di sekitar khususnya di Indonesia. Sikap-sikap di zaman era industri 4.0 ini, mengakibatkan peserta didik kurang memahami arti Bhineka Tunggal Ika. Dengan demikian peserta didik kurang menghargai keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Salah satu strategi mengenalkan dan memahami budaya sendiri adalah melalui pendidikan seni. Saling menghargai keberagaman budaya justru semakin kuat dengan masing-masing budaya lokal. Melalui permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga, peserta didik dapat memahami secara keseluruhan keberagaman budaya secara global. Peserta didik memahami budaya nusantara, bukan hanya budaya sendiri, tetapi dengan mengembangkan budaya sendiri artinya peserta didik mampu menjaga kebhinekaan secara global.

Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Persiapan

- Guru mempersiapkan penampilan karya tari masing-masing kelompok.
- Guru mempersiapkan menilai karya tari hasil kreasi peserta didik dan mengkaitkan dengan nilai-nilai saling menghargai keberagaman budaya dengan pembentukan karakter dan kehidupan.
- Guru memperagakan beberapa contoh nilai-nilai keberagaman budaya dan pembentukan karakter peserta didik dalam kehidupan keseharian.

b. Kegiatan Pembuka

- Guru meminta peserta didik untuk menampilkan hasil karya peserta didik dan menyimak pesan dan nilai positif yang termuat dalam permainan *Slepdur* atau Ular Naga dalam pembentukan karakter dalam kehidupan keseharian. Misalnya dengan sikap tidak membedakan suku, agama, ras, serta toleransi kepada timnya. Baik itu tim "Pelintas" atau tim "Gerbang". Contohnya tidak menghina teman, atau saling membantu teman satu sama lainnya dengan tanpa melihat status sosialnya.
- Guru meminta peserta didik untuk menyimak pesan dan nilai negatif yang termuat dalam permainan *Slepdur* atau Ular Naga dalam kebhinekaan global. Misalnya dengan sikap menghina tim yang kalah, baik itu tim "Pelintas" atau tim "Gerbang".

c. Kegiatan Inti

- Guru mengarahkan peserta didik untuk memperagakan permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga secara hom pim pa atau dikocok berdasarkan undian kepada seluruh peserta didik, agar tidak saling tergantung dengan tim atau kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk memperagakan permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga agar tim yang menang saling bertukar dengan tim yang kalah, begitu pula sebaliknya.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk menganalisis dan mengkaitkan karya tari yang ditampilkan dengan menghargai keanekaragaman budaya dan nilai-nilai dalam kehidupan keseharian peserta didik dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok.

d. Kegiatan Penutup

- Guru menguatkan kembali tentang profil pelajar Pancasila dengan menghargai keanekaragaman budaya, pembentukan karakter peserta didik dalam kehidupan keseharian dalam melakukan tugas dan peran secara berkelompok.

e. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Apabila peserta didik sudah dapat memahami dalam kehidupan keseharian di sekolah tentang keanekaragaman budaya yang termuat dalam permainan tradisional *Slepdur* atau Ular Naga secara berkelompok, maka dapat dilanjutkan dengan menjelaskan kebhinekaan global dalam perilaku di dalam keluarga atau di lingkungan sekitar dengan permainan tradisional lainnya.

Refleksi Guru

1. Apakah peserta didik dapat mendeskripsikan gerak dari karya tari berbasis permainan *Slepdur*?
2. Apakah peserta didik dapat mengenali perbedaan gerak di tempat dan berpindah tempat pada karya tari berbasis permainan *Slepdur?*
3. Apakah peserta didik dapat menemukan jumlah pengulangan gerak?
4. Apakah peserta didik dapat menemukan pengolahan volume gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur?*
5. Apakah peserta didik dapat menemukan pengolahan arah hadap pada karya tari berbasis permainan *Slepdur?*
6. Apakah peserta didik dapat menemukan pengolahan level gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur?*
7. Apakah peserta didik dapat menemukan pengolahan tempo gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur?*
8. Apakah peserta didik dapat menemukan jumlah lintasan pada karya tari berbasis permainan *Slepdur?*
9. Apakah peserta didik dapat memberikan penilaian secara lisan tentang karya tari berbasis permainan *Slepdur?*
10. Apakah peserta didik dapat memberikan penilaian secara tertulis tentang karya tari berbasis permainan *Slepdur?*
11. Apakah peserta didik dapat memperagakan gerak “Gerbang” pada karya tari berbasis permainan *Slepdur?*
12. Apakah peserta didik dapat menilai syair atau musik dari karya tari berbasis permainan *Slepdur* yang dibuat oleh kelompok lain?
13. Apakah peserta didik dapat menilai kesesuaian properti untuk karya tarinya?
14. Apakah peserta didik dapat menilai kesesuaian teknik memainkan properti dengan karya tarinya?
15. Apakah peserta didik dapat menyadari rasa saling menghargai yang ditumbuhkan saat mengapresiasi karya tari berbasis permainan *Slepdur*?
16. Apakah peserta didik dapat menyadari pentingnya rasa saling menghargai dalam kehidupan keseharian?

Assesmen/Penilaian

Tabel 3.5 Contoh Pedoman Penilaian Pengalaman Peserta Didik Mencermati Permainan *Slepdur*

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Mendeskripsikan gerak dari karya tari berbasis permainan Slepdur				
Mengenali perbedaan gerak di tempat dan berpindah tempat pada karya tari berbasis permainan Slepdur				
Menemukan jumlah pengulangan gerak				
Menemukan pengolahan volume gerak pada karya tari berbasis permainan Slepdur				
Menemukan pengolahan arah hadap gerak pada karya tari berbasis permainan Slepdur				
Menemukan pengolahan level gerak pada karya tari berbasis permainan Slepdur				
Menemukan pengolahan tempo gerak pada karya tari berbasis permainan Slepdur				
Menemukan jumlah lintasan pada karya tari berbasis permainan Slepdur				
Menilai secara lisan karya tari berbasis permainan Slepdur				
Menilai secara tertulis karya tari berbasis permainan Slepdur				
Memperagakan gerak “Gerbang” pada karya tari berbasis permainan Slepdur				

Memperagakan gerak "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan Slepdur				
Menilai syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain				

Tabel 3.6 Contoh Rubrik Penilaian Pengalaman Peserta Didik Mencermati Permainan Bermain Slepdur

Kriteria	*Baik* *3*	*Cukup* *2*	*Perlu Bimbingan* *1*
Mendeskripsikan gerak dari karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu mendeskripsikan seluruh gerak dari karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu mendeskripsikan sebagian gerak dari karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu mendeskripsikan gerak dari karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Mengenali perbedaan gerak di tempat dan berpindah tempat pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu mengenali seluruh perbedaan gerak di tempat dan berpindah tempat pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu mengenali sebagian perbedaan gerak di tempat dan berpindah tempat pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu mengenali perbedaan gerak di tempat dan berpindah tempat pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Menemukan jumlah pengulangan gerak	Mampu menemukan seluruh jumlah pengulangan gerak	Hanya mampu menemukan sebagian jumlah pengulangan gerak	Tidak mampu menemukan jumlah pengulangan gerak
Menemukan pengolahan volume gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menemukan seluruh pengolahan volume gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menemukan sebagian pengolahan volume gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu menemukan pengolahan volume gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Menemukan pengolahan arah hadap gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menemukan seluruh pengolahan arah hadap gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menemukan sebagian pengolahan arah hadap gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu menemukan pengolahan arah hadap gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Menemukan pengolahan level gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menemukan seluruh pengolahan level gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menemukan sebagian pengolahan level gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu menemukan pengolahan level gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Menemukan pengolahan tempo gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menemukan seluruh pengolahan tempo gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menemukan sebagian pengolahan tempo gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu menemukan pengolahan tempo gerak pada karya tari berbasis permainan Slepdur
Menemukan jumlah lintasan pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menemukan seluruh jumlah lintasan pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menemukan sebagian jumlah lintasan pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu menemukan jumlah lintasan pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Menilai secara lisan karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menilai secara lisan seluruh karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menilai secara lisan sebagian karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu Menilai secara lisan karya tari berbasis permainan *Slepdur*

Menilai secara tertulis karya tari berbasis permainan Slepdur	Mampu menilai secara tertulis seluruh karya tari berbasis permainan Slepdur	Hanya mampu menilai secara tertulis sebagian karya tari berbasis permainan Slepdur	Tidak mampu Menilai secara tertulis karya tari berbasis permainan Slepdur
Memperagakan gerak "Gerbang" pada karya tari berbasis permainan Slepdur	Mampu memperagakan seluruh gerak "Gerbang" pada karya tari berbasis permainan Slepdur	Hanya mampu memperagakan sebagian gerak "Gerbang" pada karya tari berbasis permainan Slepdur	Tidak mampu Memperagakan gerak "Gerbang" pada karya tari berbasis permainan Slepdur
Memperagakan gerak "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan Slepdur	Mampu memperagakan seluruh gerak "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan Slepdur	Hanya mampu memperagakan sebagian gerak "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan Slepdur	Tidak mampu memperagakan gerak "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan Slepdur
Menilai syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain	Mampu menilai syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain	Hanya mampu menilai sebagian syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain	Tidak mampu menilai syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain

Tabel 3.7 Contoh Pedoman Penilaian Apresiasi Karya Tari Berbasis Permainan Slepdur

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Menyajikan karya tari berbasis permainan Slepdur				
Menilai gerak dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain				
Menilai syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain				

Tabel 3.8 Contoh Rubrik Penilaian Apresiasi Karya Tari Berbasis Permainan Slepdur

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Menyajikan karya tari berbasis permainan Slepdur	Mampu menyajikan seluruh karya tari berbasis permainan Slepdur	Hanya mampu menyajikan sebagian karya tari berbasis permainan Slepdur	Tidak mampu menyajikan karya tari berbasis permainan Slepdur
Menilai gerak dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain	Mampu menilai seluruh gerak dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain	Hanya mampu menilai sebagian gerak dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain	Tidak mampu menilai gerak dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain
Menilai syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain	Mampu menilai seluruh syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain	Hanya mampu Menilai sebagian syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain	Tidak mampu Menilai syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain

Tabel 3.9 Contoh Pedoman Penilaian Menetapkan Properti untuk Karya Tari

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Mendeskripsikan gerak dari karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu mendeskripsikan seluruh gerak dari karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu mendeskripsikan sebagian gerak dari karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu mendeskripsikan gerak dari karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Mengenali perbedaan gerak di tempat dan berpindah tempat pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu mengenali seluruh perbedaan gerak di tempat dan berpindah tempat pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu mengenali sebagian perbedaan gerak di tempat dan berpindah tempat pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu mengenali perbedaan gerak di tempat dan berpindah tempat pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Menemukan jumlah pengulangan gerak	Mampu menemukan seluruh jumlah pengulangan gerak	Hanya mampu menemukan sebagian jumlah pengulangan gerak	Tidak mampu menemukan jumlah pengulangan gerak
Menemukan pengolahan volume gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menemukan seluruh pengolahan volume gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menemukan sebagian pengolahan volume gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu menemukan pengolahan volume gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Menemukan pengolahan arah hadap gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menemukan seluruh pengolahan arah hadap gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menemukan sebagian pengolahan arah hadap gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu menemukan pengolahan arah hadap gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Menemukan pengolahan level gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menemukan seluruh pengolahan level gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menemukan sebagian pengolahan level gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu menemukan pengolahan level gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Menemukan pengolahan tempo gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menemukan seluruh pengolahan tempo gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menemukan sebagian pengolahan tempo gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu menemukan pengolahan tempo gerak pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Menemukan jumlah lintasan pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menemukan seluruh jumlah lintasan pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menemukan sebagian jumlah lintasan pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu menemukan jumlah lintasan pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Menilai secara lisan karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menilai secara lisan seluruh karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menilai secara lisan sebagian karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu Menilai secara lisan karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Menilai secara tertulis karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu menilai secara tertulis seluruh karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu menilai secara tertulis sebagian karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu Menilai secara tertulis karya tari berbasis permainan *Slepdur*
Memperagakan gerak "Gerbang" pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Mampu memperagakan seluruh gerak "Gerbang" pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Hanya mampu memperagakan sebagian gerak "Gerbang" pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*	Tidak mampu Memperagakan gerak "Gerbang" pada karya tari berbasis permainan *Slepdur*

Memperagakan gerak "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan Slepdur	Mampu memperagakan seluruh gerak "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan Slepdur	Hanya mampu memperagakan sebagian gerak "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan Slepdur	Tidak mampu memperagakan gerak "Pelintas" pada karya tari berbasis permainan Slepdur
Menilai syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain	Mampu menilai syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain	Hanya mampu menilai sebagian syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain	Tidak mampu menilai syair atau musik dari karya tari berbasis permainan Slepdur yang dibuat oleh kelompok lain

Tabel 3.10 Contoh Rubrik Penilaian Menetapkan Properti untuk Karya Tari

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Menilai kesesuaian properti untuk karya tari	Mampu menilai seluruh kesesuaian properti untuk karya tari	Hanya mampu menilai sebagian kesesuaian properti untuk karya tari	Tidak mampu menilai kesesuaian properti untuk karya tari
Menilai teknik memainkan properti pada karya tari	Mampu menilai seluruh teknik memainkan properti pada karya tari	Hanya mampu menilai sebagian teknik memainkan properti pada karya tari	Tidak mampu menilai teknik memainkan properti pada karya tari

Tabel 3.11 Contoh Pedoman Penilaian Menumbuhkan Kesadaran Nilai Karakter

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Menyadari rasa saling menghargai yang ditumbuhkan				
Menyadari pentingnya saling menghargai dalam kehidupan keseharian				

Tabel 3.12 Contoh Rubrik Penilaian Menumbuhkan Kesadaran Nilai Karakter

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Menyadari rasa saling menghargai yang ditumbuhkan	Mampu menyadari rasa kerjasama yang ditumbuhkan	Kuran menyadari rasa kerjasama yang ditumbuhkan	Tidak Menyadari rasa kerjasama yang ditumbuhkan
Menyadari pentingnya saling menghargai dalam kehidupan keseharian	Mampu menyadari pentingnya saling menghargai dalam kehidupan keseharian	Kurang menyadari pentingnya saling menghargai dalam kehidupan keseharian	Tidak menyadari pentingnya saling menghargai dalam kehidupan keseharian

Pengayaan

Karya Tari *Slepdur*

https://www.youtube.com/watch?v=akL9IB2dHNM&ab_channel=TRIANTINUGRAHENI

Video 3.1 Karya Tari berbasis permainan *Slepdur*

Petunjuk Kerja: Ayo, Kita berapresiasi!

Petunjuk Kerja:

Mengamati permainan tradisional

Langkah Kerja

1. Peserta didik mengamati berbagai permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok.
2. Peserta didik berdiskusi mengenai uraian pada tabel, kemudian mengisi hasil diskusi pada tabel.

Lembar Kegiatan Peserta Didik

LKPD 1

No	Uraian	Hasil Diskusi
1	Dalam permainan tradisional Slepdur terdapat dua peran yang harus dilakukan, apa saja peran tersebut?	
2	Apa perbedaan tim pelintas dan tim berbang pada permainan tradisional Slepdur?	
3	Dari karya tari yang sudah diciptakan, sebutkan ada berapa gerakan yang dilakukan secara berulang ulang?	
4	Silahkan beri penilaian dan ulasan terhadap karya tari kelompok lain, berdasarkan arah, level serta peoperti yang digunakan!	

LKPD 2

Nama Kelompok	Peran	Properti (skor 10 – 100)	Properti yang digunakan (sapu tangan/ selendang/kain/payung)
1	Gerbang		
	Pelintas		
2	Gerbang		
	Pelintas		

Sumber Belajar Peserta Didik

1. Pengamatan Gerak

Gerak terbangun dari beberapa elemen yakni: ruang, waktu, dan tenaga. Dengan demikian, untuk mengamati gerak dapat melihat dari ketiga elemen. Marilah kita simak deskripsi mengenai elemen pembangun gerak:

- Ruang dapat berarti tempat yang digunakan oleh penari dalam melakukan gerak. Selain itu dapat pula berarti ruang yang dibentuk oleh tubuh penari saat bergerak. Elemen ruang pada tari terdiri dari beberapa sub, diantaranya: Volume, Level, Pola Lantai. Volume yakni luas dan sempitnya ruang yang dibentuk oleh tubuh penari. Level yakni tinggi dan rendahnya penari saat bergerak. Pola lantai yakni lintasan bergerak penari yang terbentuk dari arah hadap penari.
- Waktu yakni cepat atau lambatnya gerak dilakukan. Terdapat beberapa sub diantaranya yakni tempo dan ritme. Tempo yakni mengenai cepat lambatnya gerak. Ritme adalah pola gerak yang ditata dalam waktu tertentu.
- Tenaga yakni kuat dan lemahnya energi yang digunakan saat bergerak. Pengelolaan energi biasanya terkait dengan ekspresi yang akan diwujudkan.

2. Pengamatan Syair dan Musik

Untuk mengamati syair dan musik yang digunakan dalam iringan dapat ditinjau dari beberapa aspek:

- Makna Syair

  Biasanya makna terkait dengan tema tarian. Melalui syair ini dapat diketahui deskripsi dari tarian. Syair dapat pula berupa pesan ataupun nilai yang ingin disampaikan sebagai tuntunan sikap.

- Syair Lagu

  Biasanya selain mempunyai makna yang erat terkait dengan tema, syair berlagu dapat pula berfungsi sebagai pengiring gerak. Secara tidak langsung ia memberi tempo bagi gerak.

Sumber Bacaan Guru

1. Gerak Tari

Dalam satu gerak terbangun dari beberapa unsur ataupun elemen, diantaranya yakni Ruang, Waktu, dan Tenaga (La Meri, 1986). Yang dimaksud Ruang yakni tempat yang digunakan pentas ataupun ruang yang dibentuk oleh penari melalui tubuhnya. Ruang dapat terbagi lagi menjadi volume, level, dan pola lantai. Yang dimaksud dengan volume adalah luas dan sempitnya tubuh penari dalam mewujudkan gerak, atau perubahan bentuk atau gerakan tubuh; dari gerakan kecil ke besar. Level secara sederhana yakni jarak vertikal dari lantai, atau dapat dimaknai sebagai tinggi rendahnya tubuh penari dalam melakukan gerak. Pola lantai adalah lintasan yang dibuat dan dilalui oleh penari pada saat melakukan gerak.

Selanjutnya elemen waktu yakni durasi yang digunakan untuk melakukan gerak. Waktu dapat dibagi menjadi tempo dan ritme. Tempo dalam gerak yakni cepat dan lambatnya gerak dilakukan. Misalnya pada saat berjalan terburu-buru maka kita menggunakan tempo sedang ataupun cepat. Sebaliknya pada saat kita berjalan santai, maka akan cenderung menggunakan tempo lambat. Adapun yang dimaksud ritme gerak yakni gerak yang dilakukan dengan pola ataupun motif tertentu. Manusia secara alami berirama dalam arti luas bahwa kita berganti-ganti aktivitas dan istirahat. Manusia secara alami berirama dalam arti luas bahwa kita berganti-ganti aktivitas dan istirahat. Biasanya pola gerak mengikuti iringan musik atau seiring dengan pola ritme musik. Namun demikian ada pula pada tarian yang mempunyai pola gerak dan pola ritme kontra, hanya apabila disimak lebih detil kedua pola tersebut pasti mempunyai benang merah kesesuaian, misalnya gerak topeng Panji (Tari Topeng Cirebon) yang mempunyai pola gerak sederhana dengan tempo yang sangat lambat diiringi oleh musik yang dinamikanya keras sehingga seolah menggunakan tempo yang cepat karena kerapatan pola bunyinya.

Elemen Tenaga yakni pengelolaan energi tubuh yang digunakan saat melakukan gerak. Tenaga dapat dibagi menjadi tenaga kuat dan lemah. Penggunaan tenaga kuat misalnya pada saat kita sedang mendorong beban yang berat. Kemudian penggunaan tenaga yang lemah misalnya pada saat kita sedang membawa benda yang ringan. Variasi dalam aliran gerakan *(flow)* dan penggunaan kekuatan *(force)*, ketegangan *(tense)*, dan berat *(weight)*. Gerakan lengan mungkin bebas mengalir atau mudah dihentikan, dan mungkin kuat *(strong)* atau lembut (*smooth*), terikat (*tight*) atau longgar *(loose)*, berat *(heavy)* atau ringan *(light)*. Energi juga dapat berubah dalam sekejap *(sudden)*, dan beberapa jenis energi mungkin bersamaan (simultan) (McCutchen, 2006:133-134).

Pada sebuah tari, biasanya memuat tiga jenis gerak diantaranya yakni gerak murni, gerak bermakna, dan gerak berjalan (Narawati, 2003). Gerak murni *(pure movement)* yakni gerak yang tidak mempunyai makna, kehadiran gerak ini hanya untuk memberi keindahan dan keluwesan gerak, misalnya pada tari Sunda dan Jawa disebut ukel. Gerak bermakna *(gesture)* yakni gerak yang mempunyai makna tertentu, disebut juga gerak simbolis, misalnya gerak sembahan yang mempunyai makna menghormati baik ke sesama, ataupun ke pencipta. Adapun gerak berjalan *(locomotor)*, yakni gerak yang digunakan untuk berpindah tempat, misalnya gerak berjalan untuk masuk ke panggung, atau di Sunda terdapat istilah *Mincid*, atau di Jawa berjalan dengan langkah rapat dan cepat serta berjinjit disebut *Trisik*.

2. Musik Tari

Musik adalah bunyi/melodi yang dihasilkan oleh alat musik (instrumen). Apabila ditilik lebih rinci maka, sebuah komposisi musik terdiri dari dua aspek yaitu aspek pembangun melodis, dan aspek pembangun ritmis. Aspek pembangun melodis dibentuk atau dibangun oleh instrumen yang bernada dan berfungsi untuk mewujudkan lagu utama. Sementara itu aspek pembangun ritmis adalah instrumen, baik yang bernada ataupun yang tidak bernada dan berfungsi memainkan pola-pola bunyi secara beraturan untuk memperindah lagu utama. Kedua hal ini berlaku pula dalam musik tari.

Tari dan musik mempunyai kaitan yang erat. Dalam hal ini terdapat beberapa peranan musik pada tari: 1) musik berperan sebagai pengiring tari, yakni melodis dan ritmis bunyi mempunyai pola yang sama atau hampir sama dengan ritmis gerak, 2) musik sebagai pemberi suasana dalam tarian yakni melodis dan ritmis bunyi mempunyai pola yang berbeda dengan ritmis gerak, dan bertugas untuk membangun suasana dalam tari, 3) musik sebagai stimulus dalam penciptaan gerak, dalam hal ini berbagai bunyi dan pola ritmisnya digunakan sebagai pijakan dalam membuat gerak tari.

3. Kostum Tari

Busana pada tari yakni pakaian yang digunakan pada saat menari. Terdapat dua kategori fungsi busana yakni busana yang digunakan untuk pertunjukan dan busana yang digunakan untuk menunjukkan status sosialnya. Untuk busana pertunjukan perlu diperhatikan beberapa hal, diantaranya yakni: 1). Kesesuaian bentuk dengan tema tarian; 2). Kesesuaian warna dengan tema tarian; dan 3). Kesesuaian busana dengan keleluasaan gerak.

4. Apresiasi Tari

Apresiasi berasal dari Bahasa Latin yaitu *appretiatus* yang artinya penilaian atau penghargaan. *Appreciate* dalam bahasa Inggris berarti menentukan nilai, melihat karya, menikmati lalu menyadari keindahan karya seni tersebut dan menghayati. Jadi

mengapresiasi berarti berusaha mengerti mengenal seni dan mampu melihat aspek-aspek dan nilai yang ada di dalam seni tersebut, sehingga secara sadar dapat menikmati dan menilai karya seni dengan baik. Apresiasi seni ialah suatu proses penghayatan serta penghargaan pada karya seni sekaligus pembuatnya. Secara umum apresiasi seni bisa diartikan sebagai kesadaran menilai melalui cara menghayati suatu karya seni. Kegiatan apresiasi yaitu: 1). Melakukan pengamatan; 2). Pemahaman; 3). Penilaian atau Evaluasi; 4). Mengkritik.

Fungsi dari apresiasi tari yaitu memberikan penghargaan, penikmatan, penilaian terhadap seni tari atau kesadaran terhadap seni tari. Penilaian fungsinya untuk mencari nilai-nilai seni tari, memahami isi dan pesan, serta mengadakan perbandingan-perbandingan, sehingga mendapatkan kesimpulan. Dalam proses apresiasi karya seni akan menimbulkan rasa puas, kecewa, senang dan lain sebagainya bagi penikmat. Apresiasi karya seni tari adalah penikmatan terhadap karya seni tari. Selain itu pula maksud apresiasi seni tari adalah kesanggupan mengenal memahami nilai keagungan atau keluhuran.

Apresiasi tari mempunyai tujuan untuk mendapatkan pengalaman estetis yang didasari pengalaman si pengamat dalam kesanggupan menerima karya seni yang terarah dan bertujuan. Untuk mengembangkan daya apresiasi seni tari, kita dapat memanfaatkan sumber belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung.

a. Pemanfaatan sumber belajar secara langsung untuk menambah daya apresiasi seni tari, misalnya melihat secara langsung pertunjukan- pertunjukan atau pergelaran-pergelaran tari, mengadakan kunjungan ke sanggar-sanggar tari atau kunjungan ke para seniman tari.

b. Pemanfaatan sumber belajar secara tidak langsung untuk menambahkan daya apresiasi seni tari, misalnya melalui menonton TV, film, gambar atau foto tari.

Aktivitas yang penting dalam karya seni khususnya dalam karya seni tari adalah: 1) Aktivitas kreatif (proses kreatif), proses yang berkenaan dengan proses penciptaan atau pembuatan karya seni,yang dilakukan oleh seniman. 2) Aktivitas apresiatif (proses apresiatif), proses yang berkenaan dengan penikmatan suatu karya seni dan dilakukan oleh para penikmat seni atau apresiator. Kegiatan seni sering disebut juga sebagai proses komunikasi antara seniman yang menyampaikan pesan melalui karya seninya dengan penikmat sebagai apresiatornya yang berusaha menerima pesan dari karya seniman.

Tahapan-tahapan dalam apresiasi:

a. Pengamatan

b. Penghayatan

c. Penilaian dan penghargaan

d. Empati

5. Kritik Tari

Istilah critic (Inggris: kritik) berasal dari kata kritikos yang berarti dapat didiskusikan. Kata "kritikos" dapat dikaitkan dengan kata Yunani krenein, yang berarti memisahkan, mengamati, menimbang, dan membandingkan. Kritik merupakan penilaian terhadap kenyataan yang kita hadapi dalam sorotan norma (Kwant, 1975: 19). Konsep itu menunjukkan bahwa di dalam kritik harus ada norma-norma tertentu yang berfungsi sebagai dasar penilaian atau pembahasan terhadap sesuatu yang kita hadapi. Dengan persyaratan normatif semacam itu, maka sesungguhnya kata "kritik" bisa juga dikaitkan dengan "kriteria" sebagai ukuran penilaian. Artinya bahwa orang yang melakukan kritik selalu didasarkan (terikat) oleh banyak kriteria.

Kritik tari merupakan salah satu bentuk apresiasi terhadap suatu karya seni. Kritik tari juga bisa diartikan sebagai kegiatan memberikan apresiasi terhadap karya seni tari dengan cara menuliskan kembali peristiwa pertunjukan seni tari yang sudah dilakukan, atau memberikan komentar terhadap perkembangan peristiwa seni tari pada waktu itu.

Kritik tari berfungsi sebagai bentuk penonton menjadi lebih kritis. Setelah terbentuk penonton yang kritis, pada giliran berikutnya seniman tari atau para kreator tari benar-benar mendapatkan penonton-penonton yang mempunyai bekal pengetahuan yang cukup dan berpandangan yang lebih luas serta terbuka, atau dengan pengertian lain mendapatkan penonton yang terpilih.

Bentuk dari kritik tari yaitu sebagai berikut.

1. Kritik impresionistik, yaitu kritik yang berupa kesan-kesan pribadi secara subjektif terhadap sebuah karya seni tari.
2. Kritik penghakiman, yaitu kritik yang bekerja secara deduksi atau kritik yang berpegang teguh pada ukuran-ukuran karya seni tari tertentu untuk menentukan karya tari tersebut baik atau tidak.
3. Kritik teknis, yaitu kritik yang tujuannya untuk menunjukkan kelemahan-kelemahan tertentu dari sebuah karya seni tari agar seniman penciptanya dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan dan tidak terulang di kemudian hari.

4. Terdapat beberapa tahapan dari kritik tari, adalah sebagai berikut.
5. Deskripsi, yaitu melakukan penemuan, pencatatan, dan pendeskripsian dari segala macam bentuk hal yang mampu untuk dilihat dari suatu karya seni tari.
6. Analisi formal, yaitu melakukan penelusuran dari sebuah karya seni tari yang didasari pada struktur formal maupun unsur dari pembentukannya.
7. Interpretasi, yaitu bentuk penafsiran dari makna pada sebuah karya seni tari yang termasuk dengan tema yang sedang dilakukan.
8. Evaluasi, yaitu melakukan penentuan terhadap kualitas dari sebuah karya seni tari dengan cara membandingkannya dengan karya seni tari lainnya.

PENUTUP

Buku ini dapat digunakan oleh guru SD yang mengajar di kelas 3. Bagi guru yang belum mempunyai pengalaman seni dapat menerapkan secara langsung langkah-langkah yang termuat dalam prosedur kegiatan pembelajaran. Namun demikian, guru dapat memodifikasi materi dan langkah dalam prosedur kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

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

DAFTAR PUSTAKA

Aprilina, F. A. D. (2014). Rekonstruksi Tari Kuntulan Sebagai Salah Satu Identitas Kesenian Kabupaten Tegal. Jurnal *Seni Tari*, 3(1).

Autard, Smith.J .2010. *Dance Composition (A Pratical Guide to Creative Success in Dance Making)*. London: Methuen Drama

Darwis Hude.(2006). *Emosi-Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia Dalam Al Qur'an*. Jakarta: Erlangga

Ekman, P. (1970). Universal Facial Expressions of Emotion. *California Mental Health Research Digest*. 8(4), 151–158.

Hadi, Sumandiyo. (1996). *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Manthili.

Hadi, Sumandyo. (2003). *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. eLKALPHI.

Halilintar lathief. (1986). *"Pentas" Sebuah Perkenalan*. Lagaligo.

Hawkins, A. M. (1965). *Creating Through Dance*. Prentice-Hall.

Humphrey, D. (1959). *The Art of Making Dances*. New Jersey: Princeton Book Co.

Matsumoto, David & Ekman, Paul. (2007). Facial Expression Analysis. *Journal of Paul Ekman Group LLC*.

McCutchen, Brenda Pugh (2006). *Teaching Dance as Art in Education*. United Sates. Human Kinetics.

Merry, L. (1986). *Dances Composition The Basic Elements*, terj. Soedarsono. Akademi Seni Tari Indonesia.

Morris, D. (1977). Morris, D. Manwatching : *A Field Guide to Human Behavior*. Elsevier Publishing Projects SA.

Murgiyanto, S. (1981). *Koreografi*. DEPDIKBUD.

Narawati, Tati, 2003, *Wajah Tari Sunda dari Masa ke Masa*. Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional (P4ST) UPI.

Prawitasari, J. E. (1995). Mengenal Emosi melalui Komunikasi Nonverbal. *Buletin Psikologi*, 3(1), 27-43.

Reber, R., & Sherrill, C. (1981). Creative Thinking and Dance/Movement Skills of Hearing-Impaired Youth: *An Experimental Study. American Annals of The Deaf*. 156(9), 1004-1009.

Retnowati S., Widhiarso W., & Rohmani W. K. (2003). Peranan Keberfungsian Keluarga Pada Pemahaman dan Pengungkapan Emosi. Tidak diterbitkan

Safaria, Triantoro & Saputra, E. Nofrans. (2009). *Manajemen Emosi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sedyawati, Edi. (1986). Pengetahuan Elementer Tari dan Beberapa Masalah Tari.Jakarta: Direktorat Kesenian, Proyek Pengembangan Kesenian Jakarta. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

Soedarsono, R.M. (2011). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.

Sunaryo, Ayo. (2020), *Dasar-dasar Koreografi*. Bandung:Upi Press.

Sutiswo, S., 2017. Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Terhadap Kecepatan Lari Sprint Siswa SD. Jurnal *Kependidikan Jasmani dan Olahraga*. 1(2), pp.29-34.

Yusza, R., 2018. "Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Karakter Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al_Alaq Dewantara Kabupaten Aceh Utara Ta 2017-2018" (Doctoral dissertation, UNIMED).

Rahmah, N. and Lismawati, L., 2018. Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Seni Tari Anak Melalui Tari Kreasi. *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1(1), pp.15-21.

BIODATA PELAKU PERBUKUAN

Penulis

Nama Lengkap	: Dr. Trianti Nugraheni, M.Si.
Email	: trianti_nugraheni@upi.edu
Instansi	: FPSD Universitas Pendidikan Indonesia
Alamat Instansi	: Jl. Setiabudhi No. 229 Bandung
Bidang Keahlian	: Pendidikan Seni Tari

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pengajar di Departemen Pendidikan Tari Fakultas Pendidikan Seni dan Desain UPI
2. Pengajar di UT UPBJJ Bandung
3. Pengajar di FEFU Rusia

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1 ISI Yogyakarta lulus tahun 1994
2. S-2 UNPAD Bandung lulus tahun 2001
3. S-3 UGM Yogyakarta lulus tahun 2010

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pesona Perempuan dalam Seni Pertunjukan, Tahun 2010
2. Perempuan Indonesia Dulu dan Kini, 2019

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Efektivitas Model Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Seni Tari, 2010.
2. Model : Rekonstruksi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Pendidikan Seni untuk Penguat Identitas Bangsa, 2013.

3. Pendidikan Seni Wisata dan Industri Kreatif : Optimalisasi Budaya Lokal Untuk Pembentukan Karakter Bangsa, 2013.
4. Wisata Pendidikan Seni dan industri Kreatif : Optimalisasi Seni Budaya untuk Pembentukan Karakter bangsa, 2014.
5. Kreativitas Tari: Sebuah Pembelajaran Seni dan Budaya pada Tingkat SMP di Jawa Barat, 2015.
6. Optimalisasi Wisata Pendidikan Seni Budaya dan Industri Kreatif Jawa Barat untuk Pembinaan Karakter Bangsa, 2015.
7. Etnokoreologi, Menanamkan Nilai-nilai Kearifan Lokal pada Seni Tari dan Musik Nusantara untuk Menguatkan Karakter Bangsa, 2017.
8. Bandung Performing Arts Festival (BPAF) sebagai Wadah Promosi Karya Seni Pertunjukan Berdaya Saing di Kota Bandung, 2017.
9. Konstruksi Tari Jaipongan Dalam Budaya Populer (Analisis Penyajian Tari Jaipongan Dalam Kemasan Industri), 2017.
10. Etnokoreologi, Menanamkan Nilai-nilai Kearifan Lokal pada Seni Tari dan Musik Nusantara untuk Menguatkan Karakter Bangsa, 2018.
11. Bandung Performing Arts Festival (BPAF) sebagai Wadah Promosi Karya Seni Pertunjukan Berdaya Saing di Kota Bandung, 2018.
12. Perkembangan Tari Jaipongan Saat ini di Jawa Barat, 2018.
13. Perkembangan Tari Jaipongan Di Jawa Barat: dari Hiburan Ke Pendidikan, 2019.
14. Konstruksi Tari Jaipongan Dalam Kerangka Budaya Pop (Studi Analisis Penyajian Tari Jaipongan Dalam Kemasan Industri), 2020.

Nama Lengkap : Fifiet Dwi Tresna Santana, M.Pd.
Email : fifiet@ikipsiliwangi.ac.id
Instansi : PG PAUD IKIP Siliwangi
Alamat Instansi : Jl. Terusan Jendral Sudirman Cimahi
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Tari

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pengajar di PG PAUD IKIP Siliwangi
2. Pengajar di UT UPBJJ Bandung
3. Dewan Redaksi Jurnal Tunas Siliwangi
4. Reviewer Jurnal PAUD

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1 UPI lulus tahun 2005
2. S-2 UPI lulus tahun 2009

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Kreativitas Tari : Sebuah Model Pembelajaran Tari Nusantara Bagi Guru-guru PAUD, Tahun 2017
2. Realistic Mathemathics Worksheet Berbasis ICT Geogebra, Tahun 2019
3. A-Braintif Geogebra Interaktif, Tahun 2020

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Optimalisasi Penerapan PAUD Berbasis Keluarga dalam Meningkatkan Multiple Intelligence Anak Usia Dini, 2016
2. Kreativitas Tari : Sebuah Model Pembelajaran Tari Nusantara Bagi Guru-guru PAUD di Kota Cimahi, 2017
3. Kemampuan Guru Membangun Literasi Etnomatematika Anak Usia Dini di TK Al Hikmah Mujahidin dan TK PHBS, 2019
4. Hubungan Keterlibatan Orang Tua Terhadap Kemampuan Pendidikan Sosial dan Finansial Anak Usia 5 – 6 Tahun di Kota Cimahi, 2019

5. Pelatihan Penciptaan Kostum Tari Kreasi Melalui Pemberdayaan Limbah Sampah di Bantaran Sungai Citarum, 2019
6. Realistic Mathemathics Worksheet Berbasis ICT Geogebra, 2019
7. Pelatihan Video Interaktif Bagi Guru PAUD Di Era Covid – 19, 2020
8. Model Pembelajaran Apresiasi Tari Mancanegara Bagi Guru PAUD di Masa Pandemi Covid – 19, 2020
9. Transfek IPTEK A Braintif Berbantuan ICT Bagi Guru-guru PAUD di RA Daarul Aulad di Era Covid -19, 2020

Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Elindra Yetti, M.Pd

Email : elindrayetti@unj.ac.id

Instansi : Universitas Negeri Jakarta

Alamat Instansi : Jl. Rawamangun Muka - Jakarta Timur

Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Konsultan Di Direktorat PKLK (2006-2011)
2. Kettua Program Studi Pendidikan Tari (2014-2016)
3. Korprodi Magister Pendidikan Anak Usia Dini (2017-2019)
4. Korprodi Doktor Pendidikan Anak Usia Dini (2019)
5. Penelaah Buku Seni Budaya SD (2014-2017)
6. Penyusun Kurikulum Pendidikan Profesi Guru (2018-2019)
7. Penyusun kisi-kisi dan Soal Uji Kompetensi Guru Seni Budaya (2017)
8. Penelaah soal Uji kompetensi Guru Seni Budaya (2020)
9. Penelaah Buku Seni Tari SD (2020)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1- Pendidikan Seni Tari IKIP Yogyakarta (1991-1993)
2. S2- Pendidikan Anak Usia Dini UNJ (1999-2003)
3. S3- Pendidikan Anak Usia Dini UNJ (2007-2011)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Cara Mudah Identifikasi Bakat Istimewa Bidang Seni tari (2012)
2. Model Tari pendidikan Untuk Meningkatkan Kecerdasan (2017)
3. Kinestetik Anak Usia Dini Pengembangan Kreativitas Seni (2018)
4. Anak Usia Dini Proses Kreativitas Seni Pertunjukan (2019)
5. Tari Pendidikan Anak Usia Dini (2020)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Peningkatan Ketajaman Pendengaran Siswa Tuna Rungu Melalui Pembelajaran Tari
2. Tracer Study Alumni Program Studi Pendidikan Seni Tari
3. Kepuasan Pelanggan Program Studi Pendidikan Seni Tari
4. Pengembangan Konsep Tari Pendidikan
5. Pembelajaran Tari Pendidikan Sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini (Pengembangan Model di TK B Jakarta Timur) – Tahun **I**
6. Pembelajaran Tari Pendidikan Sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini (Pengembangan Model di TK B Jakarta Timur) – Tahun **II**
7. Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Tari Kreatif (Penelitian Tindakan pada siswa tunagrahita)
8. Pengembangan Kurikulum Program Studi Magister PAUD Berbasis Multikultural
9. Model Tari Pendidikan Berbasis Stimulus Otak Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini
10. Model Tari Pendidikan Berbasis Stimulus Otak Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini (tahun **II**)

Nama Lengkap : Dr.Yuliasma, M.Pd
Email : yolyole63@gmail.com
Instansi : Prodi PendidikanTari FBS UNP
Alamat Instansi : Jl.Prof.Dr.Hamka .AirTawar Padang
Bidang Keahlian : Pembelajaran Seni Tari di SD

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen Prodi Sendaratasik FBS UNP mulai Tahun 1986 sampai sekarang
2. Dosen Prodi Pendidikan Tari FBS UNP mulai Tahun 2017 sampai sekarang
3. Dosen PGSD FIP UNP mulai tahun 2006 sampai sekarang
4. Dosen Luar Biasa PGTK dan PGSD ADZKIA Padang, mulai tahun 2010 sampai 2017
5. Dosen PGSD Bung Hatta Padang mulai tahun 2010 sampai 2018.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SD Pariaman Tahun1968-1974
2. SKKP Pariaman Tahun 1974-1977
3. SMKI . Padang Panjang Tahun 1977-1982
4. D3 Sendratasik IKIP Padang dari Tahun 1982-1985
5. S1 IKIP Jakarta 1993-1996
6. S2 Teknologi Pendidikan UNP 2003-2006
7. S3 Ilmu Pendidikan UNP 2010-2019

Editor

Nama Lengkap : Saprudin, S.Pd., M.Pd.

Email : saprudin@upi.edu

Instansi : Fakultas Pendidikan Seni dan Desain UPI/ Praktisi

Alamat Instansi : Jl. Setiabudhi No 229 Bandung

Bidang Keahlian : Pendidikan Seni (Musik)/ Praktisi

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. 2014 – 2018 Staf Pengajarn di Sekolah Indonesia Singapura/ Staf Ahli Atase Pendidikan dan Kebudayaan KBRI Singapura
2. 1999 Honorer Staf UPT Kebudayaan UPI
3. 2008 PNS Tenaga Kependidikan di Lingkungan UPI

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Sekolah Dasar "Karyajati" lulus tahun 1983
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri Cikalong Wetan lulus tahun 1986
3. Sekolah Menengah Karawitan Indonesia Bandung lulus tahun 1990
4. Sendratasik (seni musik) Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP Bandung D3 Akta III lulus tahun 1993
5. Sendratasik (seni musik) Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP Bandung S1 Akta IV lulus tahun 1997
6. Pendidikan Seni (S2) Sekolah Pascasarjana UPI lulus tahun 2011

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Ekspresif Siswa Melalui Cerita Pada Pembelajaran Tari Di SD Sumatra Barat Tahun 2009 (Ketua)
2. Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Ekspresif Siswa Melalui Cerita dalam Pembelajaran Tari di SD Sumatera Barat. Tahun 2010 (Ketua)
3. Konseptualisasi Bentuk Tari Minangkabau Dalam Konteks Nilai ABS-SBK.).(Tahun 2015 Anggota

4. Nilai-nilai Pendidikan Dalam Tari Piriang Dantiang Sumando Di nagari Durian Tinggi Kecamatan Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman.(Tahun 2016 Anggota)
5. Pengembangan Model Pertunjukan Tari Indang Tagak Dari Tradisi Lokal Ke Seni Pertunjukan Hiburan Tahun 2018 (Anggota0
6. Penerapan Model pembeljaran TAGUNTA di Sekolah Dasar Negeri 02 Lubuk Buaya Padang Tahun 2020 (Ketua)

Illustrator

Nama Lengkap	: Salsa Solli Nafsika, S.Pd., M.Pd.
Email	: essa.navzka@upi.edu / essanavzka @gmail.com
Instansi	: Universitas Pendidikan Indonesia
Alamat Instansi	: Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari,Kota Bandung, Jawa Barat 40154
Bidang Keahlian	: Seni Rupa, Desain & Tata Artistik

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik dan Desain
2. Universitas Nusa Putra
3. Dosen Luar Biasa Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan
4. Desain, Universitas Pendidikan Indonesia
5. Dosen Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia
6. Editor Irama : Jurnal Seni, Desain dan Pembelajarannya di Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia
7. Editor Lentera : Journal of Film and Television Studies di Prodi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia
8. Koor. Bidang Keilmuan Praktik dan Keprofesian, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia
9. Illustrator Buku SD kelas IV
10. Illustrator Buku SD kelas III

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SD Negeri Sudajaya Hilir III Kota Sukabumi (2000)
2. SMP Negeri 14 Kota Sukabumi (2006)

3. SMA Negeri 5 Kota Sukabumi (2009)
4. S1 - Program Studi Seni Rupa dan Kerajinan, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain,
5. Universitas Pendidikan Indonesia (2012)
6. S2 – Magister Program Studi Pendidikan Seni, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas
7. Pendidikan Indonesia (2017)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pencak Silat Sebagai Gagasan dalam Penciptaan Seni Lukis Ekspressionis (2016)
2. Inovasi Perkuliahan Menggambar Konstruktif Materi Persfektif (2017)
3. Analisis Visual Kesenian Sasapian Cihideung (2018)
4. Sunda Cultural Rationality Patterns in Changes of Form, Function and Meaning of Sasapian (2019)
5. Analisa Kesulitan dalam Perkuliahan Menggambar Konstruktif (2020)
6. Learning Innovation of Constructive Drawing in One Point Perspective Subject (2020)
7. Aplikasi Menggambar Persfektif pada Rancangan Tata Artistik dari Naskah Film Pendek (2021)

Desainer

Nama Lengkap : Arief Johari

Email : ariefjohari@gmail.com

Instansi : UPI

Alamat Instansi : Jl. DR. Setiabudhi 229 Bandung

Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Desainer
2. Dosen

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. FSRD ITB lulus 2007
2. FSRD ITB lulus 2013

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Representasi Mitos Dan Makna Pada Visual Lambang Daerah
2. Globalisasi dan Dampak Desain Serta Relasinya Terhadap Industri Kreatif
3. Analisis Mural Taman Kanak-Kanak Untuk Mendapatkan Referensi Visualisasi Mural Yang Baik Dan Mendidik Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak
4. Sumber Daya Alam dan Kearifan Lokal sebagai Rasional dalam Workshop Visual branding Kawasan Wisata Pantai Plentong Kabupaten Indramayu ,Jawa Barat
5. Art Residency Program as a Form of Creative Process for Artist
6. Myth Meaning on Garuda Pancasila Indonesian State Symbol
7. Visual study of media images in the process of learning at deaf learners school
8. Distorsi mitos dalam perubahan logo (logo PT. Pertamina)
9. Visual Branding destinasi wisata Waduk darma Kabupaten Kuningan Jawa Barat S1 - Program Studi Seni Rupa dan Kerajinan, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain,

Nama Lengkap : Rustu Nur Ilham
Email : rustunurilham@gmail.com
Instansi : UPI
Alamat Instansi : Jl. DR. Setiabudhi 229 Bandung
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Desainer

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. FPSD DKV UPI 2020