



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

Buku Panduan Guru

Seni Teater

YONNY BOY JAYA MARPAUNG
C. KIKY PUSPITA ANGGRAENI

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 Teater
untuk SD/MI Kelas III**

Penulis

Yonny Boy Jaya Marpaung
C. Kiky Puspita Anggraeni

Penelaah

Else Liliani
Arif Hidajad

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
E. Oos M. Anwas
Futri F. Wijayanti

Ilustrator

Ahmad Alfin Muhajir

Editor

Nor Islafatun

Desainer

Muhammad Nichal Zaki

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 978-602-244-338-4 (Jilid lengkap)

ISBN 978-602-244-655-2 (Jilid 3)

Isi buku ini menggunakan huruf Lato 12/16 pt. Łukasz Dziedzic.
vi, 242 hlm.: 21 x 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. 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

Sahabat Guru yang baik, buku di tangan Anda ini ditulis dengan harapan agar bisa membantu Sahabat Guru dalam menyelenggarakan kegiatan belajar-mengajar Seni Teater kelas 3 Sekolah Dasar. Kami percaya, ketika konten-konten bersifat panduan dalam buku ini bertemu dengan pengetahuan tentang konteks-konteks lokal yang Sahabat Guru miliki, maka pembelajaran Seni Teater akan menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Kami paham bahwa pada akhirnya Sahabat Gurulah yang paling memahami anak-anak didik dan lingkungan sekitarnya yang turut membentuk kekhasan dan kebutuhan belajar di tempat Sahabat Guru mengajar.

Buku ini terdiri dari empat unit yang disusun secara terpadu berdasarkan elemen-elemen penting dalam pertunjukan. Pada setiap unit, mula-mula peserta didik diajak untuk mengalami, kemudian berlatih menciptakan, lalu belajar untuk dapat merefleksikan pengalaman-pengalaman, sehingga mereka mampu bekerja dan berpikir artistik. Oleh karenanya, berbagai latihan tersebut dalam jangka panjang akan mampu menjadikan mereka insan-insan yang berdampak bagi lingkungan sekitar.

Kami berharap melalui buku ini kami dapat menemani Sahabat Guru dalam memberi pengalaman langsung kepada anak-anak, bahwa mempelajari Seni Teater itu menyenangkan dan bisa dilakukan oleh siapa saja dan di mana saja. Buku ini juga diharapkan dapat membantu Sahabat Guru untuk menanamkan rasa penghargaan peserta didik terhadap proses teater yang tidak instan. Harapan kami, peserta didik dapat melihat bahwa Seni Teater benar-benar membutuhkan kesabaran, ketekunan, dan semangat kolaborasi, sehingga pada gilirannya anak-anak Indonesia akan semakin bisa menghargai pertunjukan teater.

Akhirnya, kami ucapkan selamat menjelajahi indahnya Seni Teater bersama siswa-siswi Sahabat Guru. Semoga setiap konten dalam buku yang sudah disusun sedemikian rupa menggunakan pendekatan "inkuiri" dan kontekstual ini mampu memberikan alternatif bagi Sahabat Guru dalam menyajikan pembelajaran Seni Teater yang menyenangkan dan bermakna.

Jakarta, Juni 2021

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Petunjuk Penggunaan Buku	vi
Pendahuluan	1
Unit 1 Mengenal dan Menjadi	13
Unit 2 Eksplorasi Gerak Dan Suara	69
Unit 3 Improvisasi.....	123
Unit 4 Pertunjukan.....	179
Kegiatan 5 Sebelum Hari Panggung.....	212
Kegiatan 6 Panggung Kami.....	217
Penutup	229
Glosarium	231
Daftar Pustaka	233
Indeks.....	234
Profil Penulis	236
Profil Penulis	237
Profil Penelaah	238
Profil Penelaah	239
Profil Ilustrator.....	240
Profil Editor	241
Profil Desainer	242



Petunjuk Penggunaan Buku

Buku ini dirancang untuk disampaikan secara sistematis namun dapat disesuaikan dengan keadaan kelas. Setiap kegiatan pembelajaran dimulai dengan persiapan mengajar, kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan diakhiri kegiatan penutup. Fitur-fitur tersedia dalam buku ini diantaranya:

Pendahuluan

Berisi informasi yang mengantarkan guru untuk memahami isi buku dan memulai pembelajaran di buku ini, mulai dari tujuan buku, implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran seni teater, karakteristik mata pelajaran seni teater, Capaian Pembelajaran dan strategi umum pembelajarannya. Bagian ini juga menyajikan matriks pembelajaran seni teater untuk kelas 3.

Unit Pembelajaran

Berisi alokasi waktu, tujuan pembelajaran, deskripsi unit, dan langkah-langkah pembelajarannya.

Alokasi Waktu

Informasi mengenai jumlah jam pembelajaran yang disarankan untuk setiap unit dan setiap kegiatan. Alokasi waktu juga dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan kondisi kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tujuan Pembelajaran

Berisi poin utama yang akan dicapai saat proses pembelajaran. Terdiri dari bentuk poin-poin ringkas yang digunakan guru sebagai titik fokus pembelajaran.

Deskripsi Unit

Deskripsi singkat mengenai tujuan yang ingin dicapai dalam unit terkait, materi yang akan diajarkan beserta metodenya.

Kegiatan Pembelajaran

Penjelasan detail mengenai langkah-langkah pembelajaran. Penjelasan dimulai dari persiapan mengajar, kegiatan pembelajaran yang disarankan, dan juga kegiatan pembelajaran alternatif.

Persiapan Mengajar

Informasi mengenai persiapan yang dapat Sahabat Guru lakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran di kelas.

Pembuka

Inspirasi kegiatan yang dapat Sahabat Guru lakukan untuk menyiapkan peserta didik memasuki sesi kegiatan pembelajaran dengan suasana yang lebih cair.

Pemanasan

Inspirasi kegiatan pemanasan yang dapat Sahabat Guru lakukan untuk menyiapkan peserta didik memasuki sesi kegiatan pembelajaran inti.

Kegiatan Inti

Penjabaran mendetail mengenai langkah-langkah aktivitas yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Kegiatan Penutup

Berisi inspirasi aktivitas penutup kegiatan pembelajaran berupa refleksi yang bisa Sahabat Guru lakukan bersama peserta didik.

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Inspirasi saran kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan jika kegiatan pembelajaran yang disarankan tidak bisa dilakukan di kelas.

Penilaian

Inspirasi rubrik asesmen peserta didik yang bisa digunakan atau dikembangkan sesuai kebutuhan Sahabat Guru di kelas.

Pengayaan

Bahan referensi yang bisa disampaikan kepada peserta didik yang ingin mempelajari topik terkait lebih mendalam.

Refleksi Peserta Didik di Akhir Unit

Contoh pertanyaan yang dapat digunakan untuk memandu kegiatan refleksi peserta didik pada setiap akhir unit.

Refleksi Guru di Akhir Unit

Contoh pertanyaan yang dapat digunakan Sahabat Guru untuk melakukan refleksi atas proses pembelajaran yang sudah berlangsung.

Bacaan Guru

Materi yang dapat menambah pengetahuan Sahabat Guru mengenai topik yang terkait dengan aktivitas dalam Unit Pembelajaran.

Bacaan Peserta Didik

Materi yang dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai topik yang terkait dengan aktivitas dalam Unit Pembelajaran. Sahabat Guru dapat memperbanyak bagian ini untuk diberikan kepada peserta didik.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

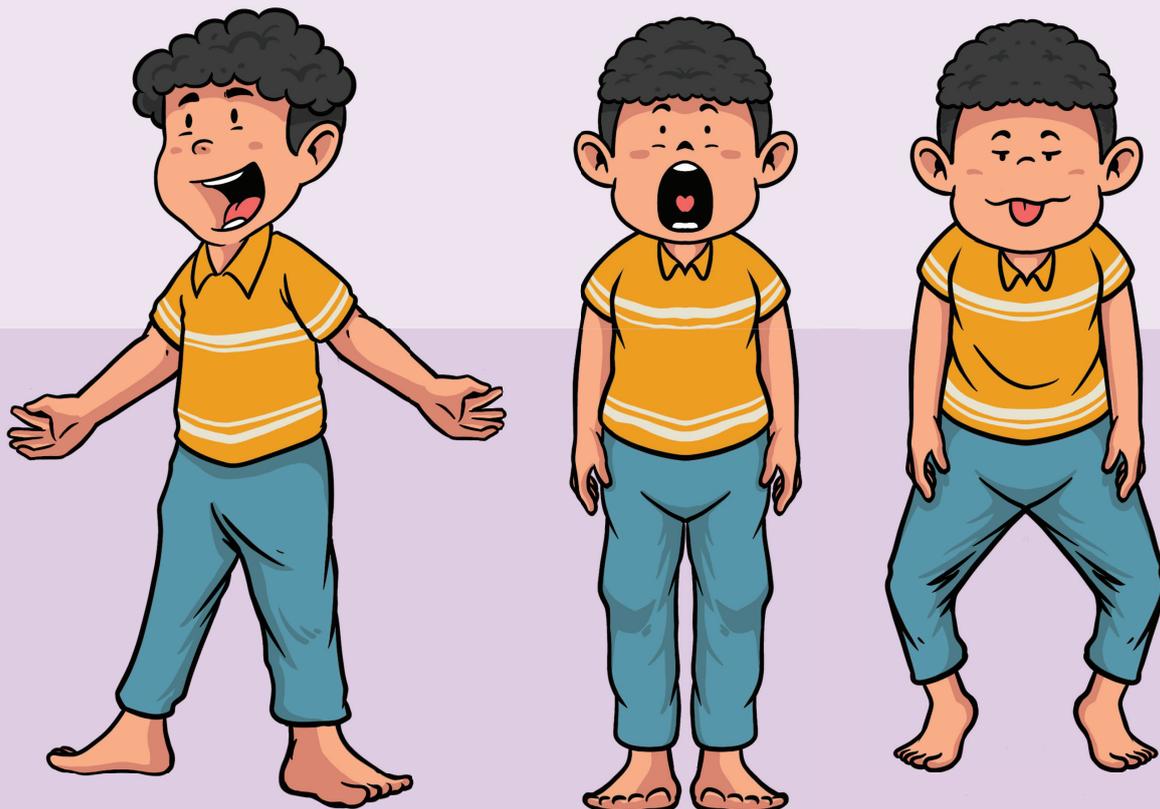
Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas III

Penulis: Yonny Boy Jaya Marpaung & C. Kiky Puspita Anggraeni

ISBN: 978-602-244-655-2



Pendahuluan



A. Tujuan Buku Panduan Guru

Buku Panduan Guru bertujuan untuk menjadi referensi Sahabat Guru dalam memberikan pengalaman mengajarkan Seni Teater dengan berbagai konteks dan konten yang menarik. Semoga kehadiran buku ini bisa menjadi pemicu rasa ingin tahu dan ketertarikan Sahabat Guru untuk mengenal lebih jauh materi Pendidikan Seni Teater. Semua teknik berteater dibalut dalam permainan menarik supaya peserta didik bisa menikmati proses pembelajaran yang menyenangkan.

Beberapa instruksi dalam buku ini tidak diberikan secara mendetail agar Sahabat Guru bisa memodifikasi sesuai kondisi kelas masing-masing. Namun demikian, beberapa tahapan dan langkah dalam buku ini juga terdapat petunjuk-petunjuk yang sangat detail guna memberi rasa percaya diri Sahabat Guru dalam memandu peserta didik melakukan berbagai ragam kegiatan. Materi dalam buku ini bukan sesuatu yang solid, oleh karenanya Sahabat Guru bebas mengadaptasinya dengan memilih, menambah, atau mengurangi kegiatan-kegiatan yang ditawarkan pada buku ini. Kegiatan-kegiatan alternatif pada buku ini juga dimaksudkan untuk memfasilitasi teknik Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang mungkin masih dilakukan pada wilayah Sahabat Guru. Hal tersebut diharapkan bisa membantu Sahabat Guru memberikan pengajaran yang lebih optimal.

B. Implementasi Profil Pelajar Pancasila untuk Kelas 3 SD

Selaras dengan tujuan jangka panjang kurikulum, maka Profil Pelajar Pancasila yang ditekankan dalam pembelajaran Seni Teater Kelas 3 pada buku ini adalah sikap **gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan berpikir kreatif**. Kurikulum Kelas 3 SD memiliki model pembelajaran yang mengedepankan kreativitas dalam memaksimalkan fungsi tubuh dan suara untuk membentuk suatu karakter, membuat konsep dan pertunjukan berdasarkan cerita dongeng atau legenda yang berasal dari negara kita, Indonesia. Dalam pelaksanaannya, akan banyak diterapkan prinsip kerja sama dalam kelompok, berdiskusi dalam merencanakan dan menciptakan sebuah adegan pertunjukan, melakukan kegiatan dan berlatih bersama, serta memberikan apresiasi terhadap hasil karya sendiri ataupun orang lain. Asesmen akhir kegiatan peserta didik akan selalu mengusung pencapaian sikap Profil Pelajar Pancasila secara nyata.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater di SD

Kelas 3-4 SD dikategorikan dalam fase B. Di akhir fase B, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), memahami gerak tubuh dan suara/vokal secara lebih mendalam sesuai tokoh/peran. Selanjutnya, peserta didik mulai mengenal aneka peran yang berbeda dalam memproduksi pertunjukan, serta menyumbang gagasan dan hasil latihan bersama orang lain sebagai wujud dari kemampuan bekerja sama. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi untuk mencapai pertunjukan dengan mengenal peran dan fungsi masing-masing, serta mampu mengendalikan emosi dalam berkolaborasi.

D. Alur Capaian Pembelajaran Fase B

Pada akhir fase B, peserta didik telah mampu memahami berbagai teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), memahami gerak tubuh, suara/vokal secara lebih mendalam sesuai tokoh/peran. Selanjutnya, peserta didik mulai mengenal aneka peran berbeda dalam memproduksi pertunjukan, menyumbang gagasan dan hasil latihan bersama orang lain sebagai wujud dari kemampuan bekerja sama. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi untuk mencapai pertunjukan dengan mengenal peran dan fungsi masing-masing, serta mampu mengendalikan emosi dalam berkolaborasi.

Capaian dalam pembelajaran ini adalah:

- Mengenal ragam karakter dalam cerita, terutama ragam cerita khayali.
- Memahami fungsi tubuh dalam gerak, suara dari sumber cerita yang berbeda dan plot dalam cerita (eksplorasi gerak dan suara dalam sebuah cerita).
- Mengenal emosi karakter dan hubungannya dengan fungsi tubuh dan suara melalui kegiatan improvisasi.
- Berlatih membuat adegan singkat (*skit*) menggunakan topik sederhana dengan mengkombinasikan gerak tablo, pantomim, bunyi, dan dialog sederhana.

E. Deskripsi Singkat Mata Pelajaran Seni Teater Kelas 3 SD

Seni Teater Kelas 3 adalah salah satu pilihan cabang kesenian dalam cakupan Seni Budaya. Konsep kelas ini adalah mengajak peserta didik bermain sembari melatih diri agar peka terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. Pelajaran Seni Teater melatih peserta didik berkomunikasi melalui proses diskusi menuangkan ide-ide kreatif melalui proses identifikasi dan observasi yang merupakan salah satu proses bertea-

ter. Proses tersebut menggunakan gerak tubuh, ekspresi wajah, dan properti untuk menciptakan suatu bentuk yang artistik. Pada prosesnya, peserta didik membangun fleksibilitas fisik dan pengendalian diri atas tubuh, pikiran, dan perasaannya sendiri.

F. Strategi Umum Pembelajaran

Pembelajaran dalam buku ini menggunakan pendekatan "inkuiri". Melalui pendekatan ini, peserta didik mendapat kesempatan mengalami berbagai pengalaman bermakna dalam pembelajaran. Melalui refleksi yang dilakukan Sahabat Guru bersama peserta didik, peserta didik diarahkan menemukan sendiri makna dan intisari pengetahuan dari hal yang telah dipelajari. Selain model inkuiri, pelajaran Seni Teater Kelas 3 SD juga mengadopsi pendekatan (strategi pembelajaran) kontekstual. Melalui berbagai kegiatan bermain dan eksplorasi peran, peserta didik dikenalkan dengan konteks kehidupan masyarakat sekitar dan isu-isu yang sedang terjadi. Dengan mempelajari dan merespons berbagai fenomena tersebut, peserta didik diharapkan dapat menemukan kaitan antara hal-hal yang dipelajari dengan konteks hidup mereka saat ini.

G. Matriks Pembelajaran Kelas 3 SD

MATRIKS SENI TEATER FASE B (KELAS 3 SD)		
ELEMEN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN
UNIT 1 MENGENAL DAN MENJADI		
MENGALAMI	Mengalami	
Subelemen		
A: Observasi dan konsentrasi	A.1: Peserta didik mengenal ragam karakter dalam cerita khayali.	Kegiatan 1: Peserta didik diperkenalkan fungsi sendi-sendi tubuh untuk membentuk tubuh yang artistik.
B: Olah tubuh dan olah vokal	B. 1: Peserta didik menggunakan seluruh anggota tubuh dan suara untuk memperkenalkan beberapa tokoh dalam cerita khayali.	Kegiatan 2: Peserta didik diperkenalkan warna-warna suara yang nantinya akan menunjang untuk memainkan karakter tertentu (<i>Hai di Sana</i>).

Matriks Seni Teater Fase B (Kelas 3 SD)		
Elemen	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan
MENCIPTAKAN	Menciptakan	Kegiatan 3: Peserta didik mengidentifikasi ragam karakter dalam cerita legenda/dongeng dan memainkan karakter tersebut secara spontan.
Subelemen		Kegiatan 4: Peserta didik menggunakan properti untuk memperkuat karakter mereka dan mendukung visual cerita. Memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar kelas untuk dijadikan properti pendukung cerita (contoh: sapu/bangku/dasi/kaos kaki, dll.)
A: Imajinasi	A.B.1: Peserta didik memainkan penggalan cerita khayali dalam pertunjukan tablo dengan durasi pertunjukan 2-4 menit.	Kegiatan 5: Peserta didik mendiskusikan konsep pertunjukan tablo cerita legenda/dongeng dan berlatih secara berkelompok.
B: Merancang pertunjukan		
MEREFLEKSIKAN	Merefleksikan	
Sub elemen		
A: Ingatan emosi	A. B. 1: Peserta didik mengevaluasi karya sendiri dan orang lain.	Kegiatan 6: Peserta didik memainkan penggalan cerita legenda/dongeng dalam pertunjukan tablo dan atau pantomim. Setiap akhir cerita, seluruh peserta didik bertepuk tangan sebagai bentuk apresiasi.
B: Apresiasi karya		
BEKERJA DAN BERPIKIR ARTISTIK	Bekerja dan berpikir artistik	
Subelemen		

Matriks Seni Teater Fase B (Kelas 3 SD)		
Elemen	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan
A: Bermain dengan properti panggung	A.B.1: Peserta didik mengeksplorasi penggunaan properti panggung untuk menunjang peran dan cerita.	
B: Kerja ansambel		
BERDAMPAK		
Produk akhir dan cerminan PPP	Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap berpikir kreatif, berkebinekaan, dan gotong royong.	

UNIT 2 EKSPLORASI GERAK & SUARA

Mengalami	Mengalami	
Sub elemen		
A: Observasi dan konsentrasi	A.1: Peserta didik mendeskripsikan tubuh dan suara karakter dalam plot cerita.	Kegiatan 1: Peserta didik mengeksplorasi fungsi tubuh dan suaranya untuk membentuk karakter dalam rangkaian plot cerita sederhana.
B: Olah tubuh dan olah vokal	B.1: Peserta didik mengeksplorasi tubuh dan suara karakter pilihan mereka sesuai dengan latar lokasi dalam cerita.	Kegiatan 2: Peserta didik mengidentifikasi bentuk tubuh dan suara karakter dalam cerita legenda/dongeng. Selanjutnya, peserta didik mendiskusikan latar belakang lokasi yang dilalui karakter pilihannya dalam suatu alur/plot sederhana.
Menciptakan	Menciptakan	
Sub elemen		

Matriks Seni Teater Fase B (Kelas 3 SD)		
Elemen	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan
A: Imajinasi	A.1: Peserta didik merespons suara latar dengan gerakan spontan.	Kegiatan 3: Peserta didik menggunakan fungsi tubuh dan suaranya untuk menghasilkan tiruan bunyi/suara karakter atau lingkungan sekitar. Efek-efek tiruan bunyi/suara tersebut nantinya akan digunakan sebagai konsep pertunjukan.
B: Merancang pertunjukan	B.1: Peserta didik merancang pertunjukan tablo dan atau pantomim dari potongan cerita legenda/dongeng. Durasi 5-10 menit.	Kegiatan 4: Peserta didik membuat topeng dari bahan-bahan sederhana secara mandiri. Peserta didik kemudian mempresentasikan topeng dengan bermain secara spontan sebagai karakter yang mereka pilih.
MEREFLEKSIKAN	Merefleksikan	
Subelemen		
A: Ingatan emosi	Peserta didik mengevaluasi pertunjukan mereka dan orang lain.	Kegiatan 5: Peserta didik berdiskusi konsep pertunjukan untuk menciptakan adegan secara berkelompok. Pada tahap ini, sudah mulai diadakan sutradara. Peserta didik berlatih untuk menghasilkan pertunjukan terbaik.
B: Apresiasi karya		Kegiatan 6: Pentas pertunjukan dari hasil cipta konsep peserta didik yang menggabungkan penggunaan tiruan bunyi dan tubuh sebagai sarana mencipta properti panggung dalam balutan tablo dan atau pantomim, dan atau latar pembacaan narasi.
BEKERJA DAN BERPIKIR ARTISTIK		
Sub elemen		
A: Bermain dengan properti panggung	A.B.1: Peserta didik mengeksplorasi penggunaan properti panggung untuk menunjang peran dan cerita.	
B: Kerja ansambel		

MATRIKS SENI TEATER FASE B (KELAS 3 SD)

ELEMEN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN
BERDAMPAK		
Produk akhir dan cerminan PPP	Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap berpikir kreatif, berkebinekaan, mandiri dan gotong royong	

UNIT 3 IMPROVISASI

MENGALAMI	Mengalami	
Sub elemen		
A: Observasi dan konsentrasi	Peserta didik diperkenalkan ragam improvisasi (improvisasi tunggal, properti, dan pasangan) dalam teater.	Kegiatan 1: Peserta didik diberi penjelasan mengenai 3 ragam improvisasi dan memperagakan setiap jenis improvisasi.
B: Olah tubuh dan olah vokal	Peserta didik mengeksplorasi tubuh dan suara mereka dengan emosi yang tepat.	Kegiatan 2: Peserta didik melakukan eksplorasi tubuh dan suara dengan mengambil satu karakter pilihan mereka dengan diiringi lagu (senang, sedih, marah). Mereka mengekspresikan perasaan karakter (melalui gestur dan dialog improvisasi) dengan mengikuti emosi dari lagu latar. Berikutnya, diterapkan dengan melakukan aksi-reaksi melalui ragam improvisasi.
MENCIPTAKAN	Menciptakan	
Sub elemen		
A: Imajinasi	Peserta didik mengeksplorasi ruang melalui narasi cerita.	Kegiatan 3: Sahabat Guru memberikan sebuah narasi petualangan (naik gunung, masuk goa, berenang di laut, dll.) dan mendeskripsikan ruang tersebut. Para peserta didik merespons dengan dialog bebas dan gerak tubuh sesuai ruang yang dideskripsikan, bisa dengan alat bantu tongkat atau bangku untuk memberi stimulus adegan.

Matriks Seni Teater Fase B (Kelas 3 SD)		
Elemen	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan
B: Merancang pertunjukan	Peserta didik mendemonstrasikan pertunjukan improvisasi sesuai ragam pilihannya.	Kegiatan 4: Sahabat Guru memberikan pilihan ragam improvisasi (sebaiknya dibatasi untuk setiap pilihan) kepada peserta didik. Mereka melakukan improvisasi dengan durasi 2-4 menit untuk improvisasi tunggal dan improvisasi properti, serta 3-5 menit untuk improvisasi pasangan. Setiap akhir cerita, seluruh peserta didik bertepuk tangan sebagai bentuk apresiasi.
MEREFLEKSIKAN	Merefleksikan	
Sub elemen		
A: Ingatan emosi	A.B.1 Peserta didik mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penampilan diri sendiri atau orang lain.	Kegiatan 5: Sahabat Guru memberikan narasi cerita kepada peserta didik (misalkan sebuah ruang kerajaan, sebuah taman, dll.) dengan beberapa properti seadaanya dan peserta didik merespons properti tersebut, sehingga menjadi sebuah benda imajinatif mereka. Setiap ada peserta didik baru masuk, Sahabat Guru memberikan properti dan peserta didik tersebut memainkan properti dengan menyebutkan benda imajinatif mereka. Demikian selanjutnya hingga semua peserta didik masuk dan membentuk sebuah cerita spontan.
B: Apresiasi karya		
BEKERJA DAN BERPIKIR ARTISTIK		
Sub elemen		Kegiatan 6: Peserta didik mengevaluasi pertunjukan diri sendiri dan orang lain.
A: Bermain dengan properti panggung	A.B.1: Peserta didik merespons properti melalui narasi cerita improvisasi.	
B: Kerja ansambel		

MATRIKS SENI TEATER FASE B (KELAS 3 SD)

ELEMEN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN
BERDAMPAK		
Produk akhir dan cerminan PPP	Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap mandiri, berpikir kreatif, dan gotong royong.	

UNIT 4 PERTUNJUKKAN

MENGALAMI	Mengalami	
Subelemen		
A: Observasi dan konsentrasi	A.1: Peserta didik merancang adegan singkat dengan tema cinta pada alam/persahabatan/keluarga untuk dipentaskan secara kelompok.	Kegiatan 1: Peserta didik merancang sebuah cerita singkat mengenai tema cinta alam/persahabatan/keluarga dengan bimbingan Sahabat Guru. Konsep pertunjukan mengkombinasikan gerak tablo, pantomim, juga bunyi dan dialog sederhana.
B: Olah tubuh dan olah vokal		Kegiatan 2: Peserta didik membuat rangkaian adegan sesuai adegan yang mereka buat dengan pengawasan Sahabat Guru.
MENCIPTAKAN	Menciptakan	Kegiatan 3: Peserta didik secara berkelompok menyusun tim produksi dan pemain serta konsep artistik.
Sub elemen		
A: Imajinasi	Peserta didik merangkai adegan dengan tema yang dipilih untuk dipentaskan secara berkelompok.	Kegiatan 4: Peserta didik melatih adegan singkat mereka secara berkelompok dengan pengawasan Sahabat Guru.
B: Merancang pertunjukan		
MEREFLEKSIKAN	Merefleksikan	

MATRIKS SENI TEATER FASE B (KELAS 3 SD)		
ELEMEN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN
Sub elemen		
A: Ingatan emosi	Peserta didik mengevaluasi konsep adegan kelompok mereka.	Kegiatan 5: Peserta didik mengevaluasi konsep adegan singkat secara rinci dalam kelompok, seperti tokoh, alur cerita, kostum, dan properti yang digunakan. Kemudian, secara klasikal saling memberi masukan antarkelompok. Pada akhir kelas, semua peserta didik bergandengan tangan membentuk lingkaran dan berteriak lantang, "Ya, kita bisa!" dan bertepuk tangan.
B: Apresiasi karya	Peserta didik memberikan saran untuk perbaikan konsep adegan singkat antarkelompok.	
BEKERJA DAN BERPIKIR ARTISTIK		
Subelemen		
A: Bermain dengan properti panggung	Peserta didik mengimplementasikan adegan singkat dengan memaksimalkan properti dan artistik panggung.	Kegiatan 6: Peserta didik menampilkan adegan singkat kelompok mereka secara bergantian. Setiap kelompok selesai pentas, seluruh peserta didik memberikan tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi.
B: Kerja ansambel	Peserta didik menampilkan pertunjukan adegan singkat secara berkelompok.	
BERDAMPAK		
Produk akhir dan cerminan PPP	Pada akhir pembelajaran, peserta didik bisa mencerminkan sikap empati dan gotong royong.	

H. Implementasi Buku Panduan Guru

Secara umum, perencanaan unit dan kegiatan-kegiatan dalam *Buku Panduan Guru* dibuat dengan menimbang bahwa:

- Alokasi waktu untuk setiap langkah atau pertemuan maksimal 2 jam pelajaran dengan masing-masing berdurasi 35 menit (total 70 menit).

- Perkiraan jumlah murid dalam 1 kelas berkisar 10-30 orang.
- Sarana dan prasarana penunjang pembelajaran mudah diakses atau dipersiapkan oleh sekolah di wilayah 3T sekalipun.
- Pengguna buku panduan ini adalah Sahabat Guru yang masih belum memiliki pengalaman dengan pengajaran dalam dunia pendidikan teater untuk tingkat SD.

Merunut semua pertimbangan di atas, kegiatan-kegiatan dalam buku ini dibuat serinci mungkin dengan beberapa alternatif atau pilihan kegiatan untuk dilakukan. Setiap unit juga dilengkapi lampiran lembar kerja siap cetak dan materi-materi bacaan penting untuk Sahabat Guru sebagai bahan referensi mengajar.

Penulisan buku ini juga secara sadar menimbang kemampuan Sahabat Guru dalam mengajarkan mata pelajaran Drama di sekolah. Penulis menyadari bahwa dampak kurangnya ketersediaan guru Seni Drama di setiap sekolah di tanah air menyebabkan tanggung jawab penting ini harus diambil alih oleh rekan-rekan yang awam dalam dunia Pendidikan Teater di tingkat Sekolah Dasar.

Buku ini relevan digunakan oleh Sahabat Guru yang mempunyai latar belakang Seni Teater atau Pendidikan Seni Teater. Keragaman dan kreativitas justru akan lebih mewarnai pengajaran dengan latar belakang seni yang Sahabat Guru miliki. Penulis juga memberikan kegiatan alternatif untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring, tapi materi tersebut masih relevan digunakan dalam keperluan kegiatan tatap muka. Setiap kegiatan yang telah disusun diharapkan tidak menjadi batasan yang kaku, sebaliknya justru memantik kreativitas rekan-rekan untuk memodifikasi dan bahkan menggantinya dengan pendekatan yang lebih relevan dengan konteks kelas Sahabat Guru masing-masing.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas III

Penulis: Yonny Boy Jaya Marpaung & C. Kiky Puspita Anggraeni

ISBN: 978-602-244-655-2

Unit 1

Mengenal dan Menjadi



ALOKASI WAKTU

Total per Unit 12 jam pelajaran (JP)

6 pertemuan (selanjutnya disebut "kegiatan")

1 kegiatan = 2 jam pelajaran (2 x 35 menit)

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mengenal ragam karakter dalam cerita khayali.
- Peserta didik menggunakan seluruh anggota tubuh dan suara untuk menunjukkan beberapa tokoh dalam cerita khayali.
- Peserta didik memainkan penggalan cerita khayali dalam pertunjukan tablo dengan durasi pertunjukan 3-5 menit.
- Peserta didik mengevaluasi karya sendiri dan orang lain.
- Peserta didik mengeksplorasi penggunaan properti panggung untuk menunjang peran dan cerita.



DESKRIPSI UNIT

Di Unit 1, peserta didik mengetahui ragam karakter di cerita khayali dan akan belajar menggunakan tubuh dan suara mereka untuk menunjukkan karakter-karakter tersebut. Peserta didik juga belajar mengembangkan kemampuan mengobservasi lingkungan sekitar secara sederhana, sehingga mengembangkan jiwa kepedulian terhadap lingkungan dan sesama. Kemampuan tersebut didapat melalui memesis tubuh dan suara karakter secara spontan, serta pengamatan lingkungan sekitar. Adapun luaran akhir dari unit ini adalah sebuah adegan pertunjukan tablo singkat cerita khayali (dongeng dan legenda). Pembelajaran ini diharapkan mampu menggali kreativitas luar dan dalam diri peserta didik untuk menyajikan pertunjukan yang spontan.

Sang Pemahat

ALOKASI WAKTU 2 × 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Di kegiatan ini, peserta didik dikenalkan bagian sendi-sendi tubuh yang berfungsi membentuk fisik karakter. Melalui permainan tubuh, peserta didik akan lebih kreatif memaksimalkan tubuhnya untuk menampilkan bentuk-bentuk yang artistik.

A. Persiapan Mengajar

- Mempelajari siku-siku tubuh dari referensi yang diberikan dan atau menonton video referensi.
- Mencetak/menulis lembar peraturan kelas teater.
- Membaca kembali instruksi pada kegiatan pengajaran.
- Menyiapkan lagu-lagu instrumental yang menenangkan atau suara latar bertema alam.
- Memastikan bahwa materi dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk aktivitas sudah tersedia dan dapat diakses oleh peserta didik.
- Ruang yang cukup besar untuk peserta didik melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.

B. Kegiatan Pengajaran

PEMBUKA

Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk duduk melingkar. Di awal pertemuan, Sahabat Guru memperkenalkan diri dengan cara yang kreatif, bisa dengan gerakan pantomim (lihat glosarium) atau menggunakan media kaos kaki yang dipasangkan di tangan layaknya boneka agar suasana lebih cair.

Ajaklah peserta didik memperkenalkan diri dengan media tangan mereka masing-masing (tangan yang berbicara) dan menanyakan teman yang ada di samping kirinya. Teman yang ditanyakan harus mengulangi nama teman yang menanyakan. Demikian seterusnya sampai semua mendapat giliran.

Contoh:

“Halo, saya Alin. Siapa namamu?”

“Halo Alin, nama saya Martin. Siapa namamu?”

(bertanya kepada teman di samping kirinya).

Selanjutnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk menyepakati peraturan dan atau prosedur selama kelas berlangsung. Hasil dari kesepakatan tersebut akan ditulis di karton atau dicetak di kertas A3 dan ditempel di dinding kelas atau tempat lain yang mudah dilihat peserta didik. Adapun contoh peraturannya seperti berikut:

PERATURAN KELAS DRAMA

Selama Pelajaran:

1. Kami menghargai dan menghormati dengan cara ...

- saling memberi semangat,
- tidak mengolok-olok teman,
- bekerja sama dengan baik,
- saling membantu,
- bersikap baik dan rendah hati, serta
- memberi saran yang positif dan membangun satu sama lain.

2. Kami adalah pendengar yang baik, kami ...

- berbicara secara bergantian,
- menghargai opini dan ide orang lain, dan
- menunggu pembicaraan selesai sebelum mulai bertanya.

3. Dalam pertunjukan, kami ...

- berani, percaya diri dan berusaha menampilkan yang terbaik,
- bertanggung jawab terhadap atribut dan seluruh hal yang berkaitan dengan pertunjukan, dan
- dalam keadaan sehat, aman, dan nyaman sebelum tampil. Jika kami tidak dalam kondisi ini, kami perlu memberi tahu Sahabat Guru mengenai kondisi kami.

Sumber: <https://www.twinkl.ie/resource/t3-e-360-drama-contract-display-poster>

Sahabat Guru membacakan peraturan tersebut, lalu mengajak semua peserta didik mengulangi semua peraturan tersebut dan berjanji untuk mematuhi.

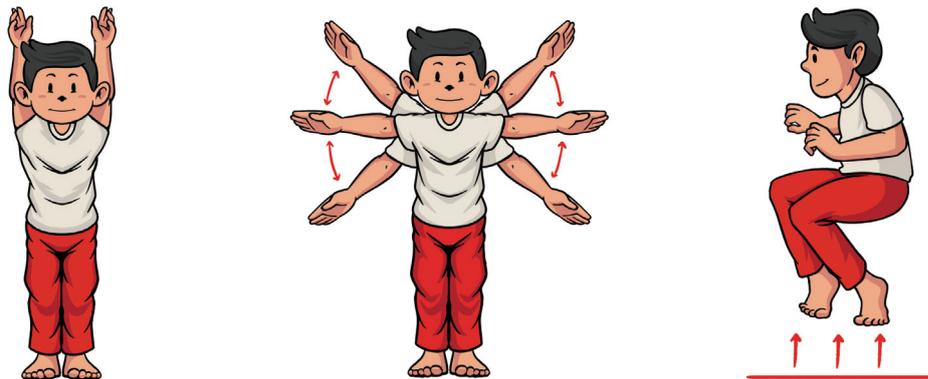
Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk membuat ekspresi wajah mengenai perasaan mereka sebelum memulai aktivitas. Perhatikan dengan teliti setiap ekspresi wajah para peserta didik untuk mengetahui perasaannya pada permulaan kelas.

PEMANASAN

1. JERAPAH-BURUNG-KANGURU

Posisi Gerakan (semua dalam posisi berdiri)

- | | | |
|---------|---|--|
| Jerapah | = | Posisi tangan lurus ke atas maksimal. |
| Burung | = | Posisi tangan lurus ke samping kiri-kanan dan mengepak seperti burung terbang. |
| Kanguru | = | Meloncat |



Posisi dan urutan gerakan Jerapah-Burung-Kanguru.

Instruksi:

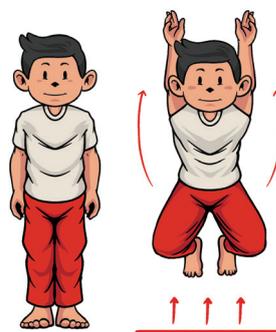
- Sahabat Guru menjelaskan tiga jenis posisi gerakan (lihat tabel JBK) dan langsung mempraktikkan di depan peserta didik. Setiap jenis posisi dihitung selama lima detik.
- Sahabat Guru bisa mengombinasikan gerakan tersebut untuk lebih menantang konsentrasi peserta didik.

TABEL JBK

1

Jerapah-Kanguru

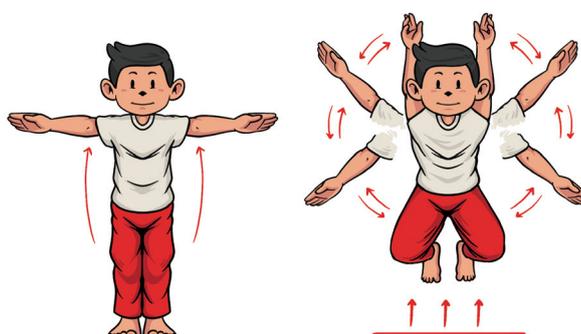
Gerakan tangan lurus dari bawah dan diangkat ke atas maksimal sambil meloncat.



2

Burung-Kanguru

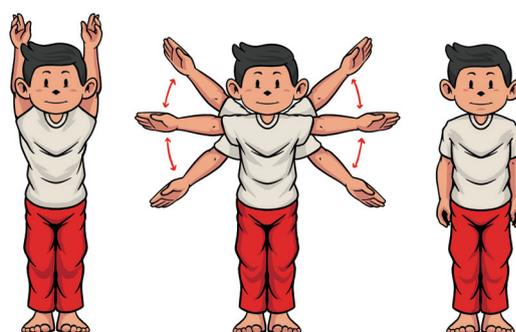
Gerakan tangan lurus ke samping kiri-kanan dan mengepak sambil meloncat.



3

Jerapah-Burung

Gerakan tangan lurus dari atas maksimal, lalu diturunkan ke samping kiri-kanan seperti mengepakan sayap.



- Sahabat Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk mengkombinasikan posisi. Tunjukkan minimal tiga peserta didik.
- Peserta didik yang melakukan kesalahan mendapat konsekuensi untuk memainkan adegan menjadi binatang sesuai posisi kesalahannya. Sahabat Guru memberikan instruksi kegiatan sesuai jenis kesalahan posisi.

<p>Jerapah berlari menyelamatkan diri dari singa.</p>	<p>Burung menangkap ikan di laut.</p>	<p>Kanguru mengejar kawanannya.</p>
--	--	--

- Hentikan pemanasan ketika peserta didik sudah mulai lelah.
- Setelah selesai, semua peserta didik menarik dan membuang napas panjang dalam posisi burung secara perlahan.

2. TIUP BALON

Instruksi:

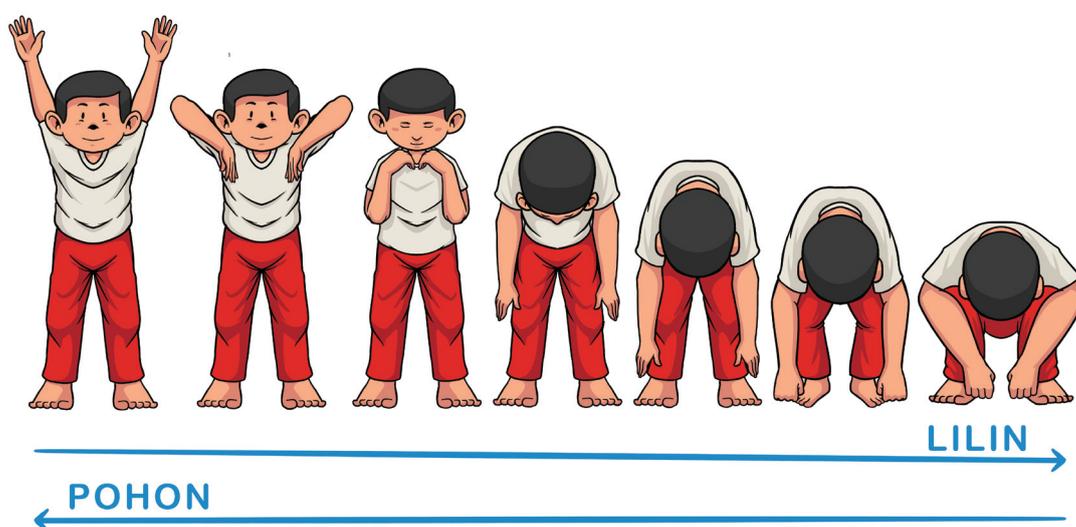
- Sahabat Guru mengajak peserta didik berkumpul dan membentuk lingkaran.
- Berikan penjelasan agar semua peserta didik berimajinasi menjadi sebuah balon yang hendak ditiup.
- Peserta didik dalam posisi jongkok dan kedua tangan memeluk kedua kaki, layaknya sebuah balon yang belum diisi udara.
- Sahabat Guru menirukan suara meniup balon.
- Peserta didik bereaksi dengan mengembangkan seluruh tubuhnya secara perlahan, hingga membentuk sebuah balon yang besar. Mereka harus tetap pada posisinya, layaknya balon yang diikat.
- Instruksikan bahwa balon kempes, lalu peserta didik menggetarkan seluruh tubuh layaknya sebuah balon yang kempes dan perlahan kembali ke posisi jongkok.
- Ajak peserta didik kembali ke posisi berdiri.
- Instruksikan peserta didik untuk berimajinasi meniup balon dan juga mempraktikkan dengan tubuhnya.
- Dalam satu embusan napas panjang, peserta didik langsung menjadi balon besar (seluruh badan meregang maksimal). Dalam satu tarikan napas panjang, peserta didik menjadi balon kempes (seluruh badan menciut maksimal).
- Peserta didik menahan setiap posisinya sampai lima hitungan. Tambah tantangan dengan dua hitungan untuk setiap posisi dan dilakukan secara intens.
- Hentikan pemanasan jika peserta didik sudah mulai lelah.
- Setelah selesai, semua peserta didik menarik napas panjang dan membuang napas dalam perlahan. Lakukan sebanyak tiga kali.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberi kesempatan beristirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. LILIN DAN POHON

Tujuan: Kegiatan ini berfokus pada gerakan tubuh, peserta didik tidak diperbolehkan berbicara, semua harus fokus pada setiap sendi-sendi tubuh yang peserta didik gerakkan. Kegiatan ini melatih peserta didik untuk lebih sadar akan fungsi sendi tubuh dalam membentuk tubuh karakter.



Gerakan Lilin dan Pohon: fokus menggerakkan sendi-sendi tubuh.

Instruksi:

- Peserta didik dalam posisi berdiri dengan kedua tangan ke atas (seperti posisi jerapah dalam materi pemanasan JBK). Mata terpejam dan fokus terhadap pergerakan. Putarkan lagu instrumental yang menenangkan. Alternatif lain, Sahabat Guru bisa membantu menirukan suara angin sepoi-sepoi atau suara air.
- Seperti lilin yang meleleh, turunkan tangan secara perlahan, dimulai dari ujung-ujung jari tangan, merambat terus ke leher-dada-perut-paha-kaki, terus menjalar hingga posisi jongkok.
- Ketika semua sudah dalam posisi jongkok, Sahabat Guru menginstruksikan supaya peserta didik mulai bergerak menjalar dari bawah ke atas layaknya sebuah pohon

- yang tumbuh dari tunas hingga menjadi pohon yang besar.
- Setelah semua sampai pada posisi tangan kembali ke atas, Sahabat Guru mengilustrasikan bahwa pohon terkena angin kencang
- Peserta didik mengikuti instruksi Sahabat Guru dan bergerak sesuai imajinasi mereka terhadap sebuah pohon.

2. SANG PEMAHAHAT

Tujuan: Kegiatan ini untuk mengimplementasikan pengetahuan siku-siku tubuh yang sudah diberikan pada Inti 1. Tujuan aktivitas ini untuk melatih kepekaan peserta didik terhadap pengetahuan sendi-sendi tubuh dan melatih kreativitas peserta didik. Peserta didik mengerti dan memanfaatkan siku-siku untuk membentuk tubuh karakter.

Semua peserta didik diwajibkan mengikuti arahan dan peserta didik yang menjadi pohon tidak boleh bergerak sama sekali.

Instruksi:

- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk mencari pasangannya sebelum melakukan aktivitas ini.
- Salah satu peserta didik akan menjadi pohon dan lainnya menjadi pemahat.
- Sang pemahat membentuk pohon dengan kreativitasnya. Maksimalkan setiap siku-siku hingga menjadi bentuk yang artistik. Bentuk patung seperti sedang bernyanyi, berolahraga, menari, memainkan alat musik, dll.
- Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk memaksimalkan semua sendi-sendi agar menciptakan bentuk patung yang kreatif.
- Setelah selesai, pasangan berganti, sang pemahat menjadi pohon dan sebaliknya, pohon menjadi sang pematung.
- Sahabat Guru memberikan batasan waktu 3 menit untuk setiap putaran.
- Sahabat Guru memberikan penilaian siapa pemahat terbaik. Pemahat terbaik mendapatkan kesempatan untuk memahat pohon yang diperankan oleh Sahabat Guru supaya kelas lebih menarik.
- Selanjutnya, peserta didik berdiri membentuk dua kelompok saling berhadapan.
- Semua peserta didik bebas menjadi patung apa saja secara spontan setiap Sahabat Guru bertepuk tangan. Tambahkan tantangan dengan menepuk dengan tempo yang agak cepat.

- Peserta didik dibagi dua kelompok dan Sahabat Guru memberikan ragam bentuk (pohon beringin/ ombak besar/istana/bus/candi/

gelas raksasa) yang kemudian diformulakan setiap kelompok melalui bentuk tablo (*lihat glosarium*).

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk menirukan karakter yang disebutkan oleh Sahabat Guru (petani/polisi/*spiderman/superman/batman*/pohon kelapa/singa/gajah/tikus/raja/ratu/bangku/meja/botol minum, dll.) dengan satu gerakan statis dan ekspresi yang dilebih-lebihkan (tablo). Kegiatan dilakukan sembari peserta didik berjalan bebas mengitari ruang kelas. Sahabat Guru berteriak memberikan karakter dan peserta didik secara spontan menjadi karakter tersebut.

Setelah selesai, para peserta didik duduk melingkar dan mendapat kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka dengan satu kata ekspresi (senang, sedih, *flat*) beserta alasannya. Refleksi ini membantu peserta didik mengidentifikasi diri dan minatnya dalam pelajaran Seni Teater.

Pertanyaan yang bisa diajukan:

- bagaimana perasaanmu setelah belajar hari ini?,
- apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?,
- apakah mempelajari sendi-sendi tubuh itu mudah? Apa alasanmu?,
- apa saja urutan sendi dari awal posisi lilin?,
- bentuk tubuh apa yang paling mudah dibentuk? Apa yang membuat kamu mudah memahaminya?, dan
- apa yang ingin kamu perbaiki di pertemuan selanjutnya?

Kemudian,

- setelah selesai, semua peserta didik duduk berkumpul membentuk lingkaran,

- semua peserta didik memejamkan mata dan mengatur napas sambil melemaskan seluruh tubuh, menjalar sesuai urutan sendi-sendi tubuh (ubun-ubun kepala, wajah, leher, pundak, dada, perut, paha, kaki, dan telapak kaki),
- setelah itu, semua peserta didik mengambil napas panjang tiga kali dan pada saat menarik napas, semua peserta didik mengucapkan kalimat, “Terima kasih”, dan
- semua peserta didik membuka mata perlahan dan bertepuk tangan sambil memandang semua wajah teman-temannya untuk mengakhiri sesi aktivitas.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila Sahabat Guru berhalangan hadir atau ingin memberikan aktivitas pengganti bagi peserta didik yang berhalangan hadir, maka kegiatan berikut bisa dijadikan alternatif:

Siapa Dia?

- Peserta didik mengamati orang di sekitarnya dan memilih satu orang yang menurutnya menarik.
- Mengisi LKS 1.1 secara teliti.
- Melatih dirinya untuk menjadi karakter tersebut.
- Pada pertemuan berikutnya, peserta didik akan menampilkan karakter hasil observasinya.

SIAPA DIA?

Tanggal : _____

Nama : _____

Kelas : _____

Pilihlah satu tokoh di sekitarmu untuk kamu amati. Isi pertanyaan di bawah ini dengan lengkap!

Pertanyaan : **Jawaban (Centang/Tulis)**

Siapakah tokoh itu? : Bapak Ibu Adik Lain-lain: (sebutkan)

Jenis kelamin : Laki-laki Perempuan

Umur : _____

Tinggi badan : Pendek Sedang Tinggi

Berat badan : _____ kg

Warna rambut : Hitam Putih Lain-lain: (sebutkan)

Bentuk mata : Kecil Besar

Bentuk hidung : Mancung Pesek Lain-lain: (sebutkan)

Pekerjaan/aktivitas : _____

Bentuk tubuh : Tegap Bungkuk Lain-lain: (sebutkan)

Ciri khas tokoh : _____

(Contoh: satu kakinya pincang/
sering mengedip-ngedipkan
mata/mempunyai tahi lalat di
sebelah kanan bawah mata.)

Keterangan kegiatan tokoh : _____

lainnya _____

(Contoh: selalu mondar-mandir,
sering batuk, suka tersenyum)

Hai di Sana

ALOKASI WAKTU 2 × 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Kegiatan ini mengenalkan peserta didik pada proyeksi suara untuk diadaptasikan kepada karakter. Mengetahui warna-warna suara pada beberapa karakter mendorong peserta didik memiliki perbendaharaan bentuk suara dari beberapa karakter. Peserta didik juga berlatih menemukan ragam warna suara melalui setiap karakter yang dipelajari. Kegiatan ini melatih peserta didik untuk memahami fungsi vokal dalam pembentukan warna suara.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca semua materi pembelajaran dan menonton video referensi.
- Ruang yang cukup besar agar peserta didik dapat melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.
- Mencetak/menulis daftar kalimat dan menggunting sesuai ukuran.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

Sahabat Guru membuka kelas dengan berdoa bersama sebelum memulai aktivitas. Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru memberikan pemanasan aktivitas berikut:

1. Perang balon warna-warni

Instruksi:

- Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dan dalam posisi berdiri saling berhadapan.
- Setiap peserta didik berimajinasi mempunyai satu ember balon berisi air di depannya.
- Setiap akan melempar air, mereka harus menyebutkan warna balon yang dilempar kepada pasangan di depannya.
- Semua bersiap untuk perang balon air.
- Sahabat Guru menginstruksikan untuk memulai perang balon.
- Ketika saling melempar, peserta didik harus menyebutkan warna balon yang dilempar.
- Sahabat Guru memegang kendali untuk menghentikan perang balon air tersebut.
- Peraturan selanjutnya, setiap peserta didik yang melempar harus menyebutkan warna balon dan pasangan di depannya, tidak boleh melempar balon dengan warna yang sama. Apabila peserta didik tersebut menyebutkan warna yang sama, maka dia tidak diperbolehkan melempar, hanya boleh menghindar sambil menyebutkan kembali warna balon yang dilemparkan pasangannya.
- Guru memegang kendali untuk menentukan durasi permainan.
- Hentikan pemanasan ketika peserta didik sudah mulai lelah.

2. Permen Karet

Instruksi:

- Sahabat Guru menerangkan kepada peserta didik bahwa aktivitas ini harus dilakukan dengan ekspresi yang dilebih-lebihkan dan menggunakan semua otot di wajah secara maksimal.
- Peserta didik mengunyah permen karet dan membayangkan permen karet yang awalnya keras, perlahan menjadi lunak dengan gerakan pantomim.
- Bayangkan permen karet semakin lama makin membesar, berpindah ke kiri dan ke kanan mulut.

- Ekspresi harus dilebih-lebihkan untuk menunjukkan seberapa kreatif peserta didik dengan ekspresi wajah yang sederhana.
- Peserta didik meniup permen karet yang semakin besar membentuk balon, hingga membawanya terbang.
- Ajak peserta didik untuk bebas berjalan mengikuti imajinasi ke mana balon itu terbang.
- Awasi pergerakan mereka agar tidak saling bertabrakan.
- Hentikan pemanasan ketika peserta didik sudah mulai lelah.

KEGIATAN INTI

Peserta didik mendapat kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. HAI DI SANA!

Tujuan: Kegiatan ini melatih olah suara peserta didik sehingga peserta didik mengetahui penggunaan intensitas suara dalam beradaptasi terhadap ruang. Peserta didik juga dilatih untuk konsentrasi dan berimajinasi.

Instruksi:

- Sahabat Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok saling berhadapan.
- Berikan instruksi pertama agar peserta didik berbicara dengan peserta didik di sampingnya dengan dialog, “Hai, nama saya (nama peserta didik), saya suka (warna/kegiatan/makanan/film, dll.).
Contoh:
“Hai, nama saya Rio, saya suka warna biru.”
”Hai, nama saya Putri, saya suka menari.”
”Hai, nama saya Linggar, saya suka film *Ironman*.”
Semua peserta didik harus berbicara dengan kekuatan suara sesuai jarak lawan bicara.
- Instruksi kedua, peserta didik berbicara dengan kelompok peserta didik di depannya.
- Instruksi ketiga, semua peserta didik maju dua langkah (jarak bisa diadaptasi sesuai ruang masing-masing kelas), mereka berbicara sambil berhadapan. Ulangi hingga maju dua kali langkah lagi.
- Setelah selesai, semua peserta didik kembali seperti jarak awal.

- Instruksi keempat, peserta didik berimajinasi berada di lantai lima dan lawan bicaranya berada di dasar lantai.
- Instruksi kelima, mereka berbisik dengan kelompok peserta didik di depannya.
- Selanjutnya, dengan permainan pesan berantai. Sahabat guru memberikan sebuah kalimat (*baca daftar kalimat*) kepada peserta didik pertama dan peserta didik tersebut membisikkan kepada teman di sampingnya sampai pada baris terakhir dengan karakter yang berbeda-beda (*baca daftar karakter 1*). Peserta didik terakhir menyampaikan pesannya kepada kelompok peserta didik di depannya, demikian juga hal yang sama dilakukan kepada peserta didik terakhir pada kelompok di hadapannya.

DAFTAR KALIMAT

Kuku kaki kakak kakek Kiki kaku-kaku.

Kakak tua kakak kakekku kenal kakak tua kakak kakekmu.

Tukul pikul bakul-bakul isi sanggul di pinggul.

Toko-toko di kota kita tutup ketika kita tetap buka toko kita.

Gara-gara lupa bawa palu, mula-mula Mia pula malu.

Apakah pita-pita kaki kuda sudah tiba di toko Mika di kota kita?

Sumber: <http://www.tongue-twister.net/in.htm>
<https://quizlet.com/50092266/indonesian-tongue-twisters-flash-cards/>

DAFTAR KARAKTER 1

- Raja/Ratu
- Pangeran/Putri
- Bajak Laut
- Kepala Suku
- Tentara
- Pengkhotbah
- Adik Kecil
- Kurcaci
- Monster
- Kakek/Nenek

2. PINTU AJAIB

Tujuan: Kegiatan ini melatih peserta didik menggunakan suara yang sesuai dengan karakter yang dimainkan.

Instruksi:

- Sahabat Guru meletakkan dua buah kursi berjarak (+/- 1 meter) lainnya membuat sebuah gawang.
- Setiap peserta didik masuk ke pintu ajaib, mereka harus memainkan karakter (*lihat daftar karakter 2*) yang diberikan Sahabat Guru. Bentuk tubuh dan suara harus disesuaikan dengan karakter yang diberikan. Semua bermain secara monolog (*lihat glosarium*) tanpa merespons peserta didik lainnya.
- Setiap putaran maksimal enam peserta didik.
- Selanjutnya, mereka diperbolehkan merespons peserta didik lain untuk melihat aksi-reaksi mereka dan kestabilan karakter yang mereka mainkan.
- Berikutnya, kelompok lain masuk ke pintu ajaib. Setelah semua mendapat giliran, mereka masuk dan biarkan bermain secara spontan sesuai karakter.

DAFTAR KARAKTER 2

- | | | |
|------------------|---------------|-----------|
| • Raja/Ratu | • Guru | • Kelinci |
| • Pangeran/Putri | • Dokter | • Tikus |
| • Bajak Laut | • Astronot | • Burung |
| • Tentara | • Petani | • Singa |
| • Polisi | • Kakek/Nenek | • Monyet |

KEGIATAN PENUTUP

Refleksi

Setelah kegiatan selesai, para peserta didik duduk melingkar dan mendapat kesempatan menyampaikan perasaannya dengan satu kalimat ekspresi (*senang, sedih, flat*) diikuti alasannya. Refleksi ini membantu peserta didik mengidentifikasi diri dan minatnya dalam pelajaran Seni Teater.

- Setelah selesai semua, peserta didik meletakkan telunjuk tangannya tepat di depan mulut dengan jarak empat jari.
- Peserta didik diarahkan untuk memejamkan mata dan mengatur napas dengan lembut dari hidung dan mengembuskannya dengan lembut hingga jari telunjuk merasakan embusannya.
- Lakukan embusan minimal enam kali (yang terakhir harus dengan embusan dan tarikan napas yang panjang).
- Diakhiri dengan kalimat, “Terima kasih,” dengan posisi tangan diletakkan di dada peserta didik. Semua peserta didik membuka mata perlahan dan bertepuk tangan memandangi semua wajah teman-temannya untuk mengakhiri sesi aktivitas.

Catatan Guru:

1. Ajaklah peserta didik yang tidak merasa senang dengan pelajaran ini untuk berdiskusi!
2. Apa kesulitan yang mereka hadapi?
3. Apakah ada faktor internal/eksternal yang membuat peserta didik tidak menikmati pelajaran?

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

COBA DENGARKAN!

Instruksi:

- Peserta didik mengamati orang di sekitarnya dan memilih satu orang yang membuatnya tertarik.
- Coba observasi warna suara orang tersebut, bagaimana caranya berbicara, bentuk suaranya, dan ekspresi wajah ketika berbicara. Selanjutnya, coba juga untuk menuliskan tiruan bunyi dan suara yang didengar dengan sebuah kalimat (*onomatope-lihat glosarium*).
- Tulis hasil observasi mereka dengan mengisi LKS 1.2.
- Coba latih peserta didik tersebut untuk menjadi karakter tersebut.
- Pada pertemuan berikutnya, peserta didik akan menampilkan hasil observasinya.

MENGAMATI SUARA SEKITAR

Tanggal : _____
 Nama : _____
 Kelas : _____

Pilihlah satu tokoh di sekitarmu untuk kamu amati. Perhatikan warna suara tokoh tersebut. Isi pertanyaan di bawah ini dengan lengkap!

Siapakah tokoh itu? : _____
 Jenis kelamin : _____
 Umur : _____
 Bagaimana cara tokoh itu berbicara? : _____
 Bagaimana ekspresi tokoh tersebut ketika berbicara? : _____
 Ciri khas bicara tokoh? : _____

Perhatikan sekelilingmu dan jawablah tiruan bunyi dan suara di bawah ini!

Jenis suara	Bunyi suara
Angin berembus	: <i>Hussss ...</i>
Daun terkena angin	: _____
Burung	: _____
Anjing	: _____
Kucing	: _____
Batuk	: _____
Air mengalir	: _____
Langkah kaki	: _____
Ketukan pintu	: _____

KEGIATAN 3

Aku dan Karakter

ALOKASI WAKTU 2 × 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Kegiatan ini mengajak peserta didik mengidentifikasi karakter dalam cerita khayali (dongeng/legenda). Peserta didik dengan tubuh dan suaranya juga mampu memainkan karakter yang telah diidentifikasi secara spontan. Kegiatan ini melatih imajinasi dan kreativitas peserta didik untuk memahami fungsi tubuh dan suara karakter.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru menyiapkan cerita-cerita khayali (dongeng/legenda) dengan membaca/mengunduh/mencetak beberapa cerita dalam tautan berikut: <https://dongengceritarakyat.com/kumpulan-cerita-rakyat-pendek-nusantara-terbaik-dan-terpopuler/>.
- Sahabat Guru juga bisa mencari buku kumpulan dongeng/legenda.
- Ruang yang cukup besar agar peserta didik dapat melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, bisa menggunakan ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan *pengeras suara* untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.

B. Kegiatan Pengajaran

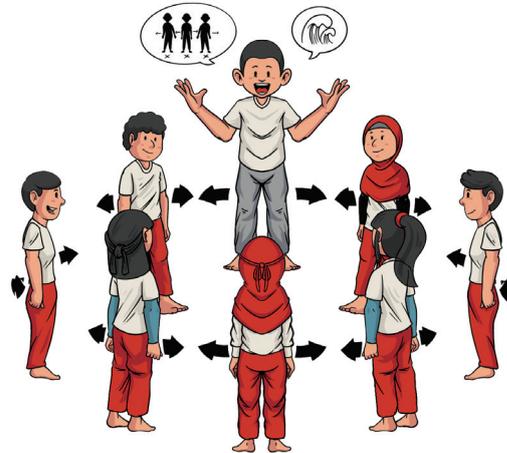
KEGIATAN PEMBUKAAN

Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru memberikan pemanasan aktivitas berikut.

1. OMBAK BESAR

Instruksi:

- Peserta didik membentuk lingkaran dalam posisi berdiri.
- Sahabat Guru menginstruksikan mereka untuk menggerakkan tubuh ke kiri dan ke kanan secara serentak tanpa boleh menggerakkan kaki. Peserta didik berimajinasi menjadi air laut.
- Mereka harus mengeluarkan tiruan bunyi (*Huss ... / Brrrr ... / Byurrr ...*)
- Selanjutnya, instruksikan mereka untuk mengangkat tangan ke atas, lalu menurunkan tangan sambil perlahan sampai pada posisi jongkok.
- Sahabat Guru menunjuk satu orang peserta didik untuk berdiri sambil mengangkat tangan dan harus diikuti peserta didik di sampingnya. Demikian seterusnya, seperti membuat gerakan ombak. Lakukan tiga putaran (setiap putaran disesuaikan kemampuan fisik peserta didik).
- Putaran selanjutnya, Sahabat Guru memberikan satu karakter (*lihat lembar karakter 3*). Selanjutnya, mereka bergerak sambil berteriak, "Ombak besar!" dengan warna suara sesuai karakter yang guru berikan.
- Hentikan pemanasan ketika peserta didik sudah mulai lelah.



DAFTAR KARAKTER 3

- Raja/Ratu
- Penyihir
- Bajak Laut
- Monster
- Polisi
- Kepala Sekolah
- Penyanyi
- Penonton Bola
- Petani
- Kakek/Nenek
- Kucing
- Tikus
- Burung
- Singa
- Monyet

2. AKU ADALAH ...



PERATURAN AKU ADALAH ...

- Urutan ganjil dan genap mempunyai karakter berbeda (petinju/pesilat, pelari/perenang, penari/pemain drum, burung elang/kanguru, lumba-lumba/katak).
Contoh: urutan 1,3,5, dst.= petinju, sementara urutan 2,4,6, dst. = pesilat.
- Peserta didik harus melebih-lebihkan ekspresi karakter.
- Sahabat Guru memberikan karakter pada urutan ganjil dan genap peserta didik.
- Peserta didik yang ditunjuk adalah urutan genap, selanjutnya urutan ganjil.
- Peserta didik harus meloncat sekali sambil bertepuk tangan tiga kali sebelum menjadi karakter.

Instruksi:

- Sahabat Guru memberikan satu karakter kepada peserta didik.
- Peserta didik pertama yang ditunjuk berteriak menyebutkan namanya dan nama karakter, lalu diikuti oleh peserta didik berikutnya.
Contoh: “*Aku adalah Arga, petinju*”, “*Aku adalah Gabby, pesilat*”. Lalu, peserta didik bergerak dengan ekspresi yang dilebih-lebihkan sesuai kegiatan karakter yang diberikan. Lakukan simulasi hingga peserta didik mengerti.
- Mereka boleh berhenti setelah ada tiga peserta didik dengan karakter yang sama bergerak. Contoh: peserta didik 1 menjadi karakter petinju dan boleh beristirahat ketika peserta didik 5 menjadi karakter petinju. Demikian halnya dengan peserta didik genap. Lakukan simulasi hingga peserta didik mengerti dan lakukan kembali dari awal.
- Lanjutkan sampai tiga karakter dilakukan (d disesuaikan keadaan).
- Untuk putaran terakhir, semua peserta didik genap dan ganjil menjadi karakter, tidak boleh ada yang saling kontak. Durasi ditentukan oleh Sahabat Guru.
- Hentikan pemanasan ketika peserta didik sudah mulai lelah.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberikan kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. DETEKTIF KARAKTER

Tujuan: Peserta didik belajar mengidentifikasi karakter pada cerita khayali. Peserta didik juga belajar berdiskusi dan bekerja sama dalam suatu kelompok.

Instruksi:

- Sahabat Guru membuat kelompok peserta didik, maksimal 3 kelompok atau disesuaikan dengan kapasitas kelas.
- Bagikan cerita-cerita khayali (dongeng, legenda, fabel) yang sudah dicetak untuk dibaca oleh peserta didik. Referensi bacaan bisa ditemukan di:
Tautan 1: <https://ceritaanak.org/cerita-dongeng-anak/>
Tautan 2: <https://dongengceritakyat.com/kumpulan-cerita-rakyat-indonesia/>
- Setiap peserta didik dalam kelompoknya membaca cerita khayali secara maraton. Sahabat Guru menyarankan agar mereka

membaca lainnya seorang pendongeng.

- Setelah selesai membaca, mereka berdiskusi dan menguraikan karakter yang ada pada cerita khayali. Peserta didik mengidentifikasi karakter dalam cerita dengan mengisi LKS 1.3.
- Peserta didik berdiskusi untuk pembagian peran dan membahas

siapa yang nantinya akan menjadi narator untuk membaca cerita.

Apabila ada peserta didik tidak mendapatkan peran, peserta didik tersebut bisa membantu menjadi latar artistik cerita (menjadi pohon/ angin/air). Sahabat Guru mengawasi dan memberi pengarahan apabila dibutuhkan.

2. PANTOMIM KARAKTER

Tujuan: Peserta didik memainkan karakter yang telah diidentifikasi dengan tubuh dan suaranya secara spontan.

Instruksi:

- Sahabat Guru memberi tugas agar peserta didik mencoba karakter mereka dalam gerakan pantomim (*lihat glosairum*) secara spontan.
- Untuk narator, Sahabat Guru mengarahkan agar peserta didik membaca penuh perasaan dan mungkin juga memberi ilustrasi suara latar agar pertunjukan lebih menarik.
- Pisahkan kelompok peserta didik dan beri waktu mereka untuk berlatih dari hasil olah diskusi dan identifikasi karakter LKS 1.3. Berikan waktu 10 menit untuk berlatih.
- Saatnya pertunjukan. Setiap kelompok diberi waktu maksimal 5 menit.
- Seorang peserta didik bertugas menjadi narator dengan membacakan cerita khayali dan peserta didik lain yang sudah dibagi peran memperagakan kejadian melalui bentuk pantomim.
- Semua kelompok bergantian melakukan kegiatan ini hingga semuanya dapat giliran.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

- Setelah kegiatan selesai, Sahabat Guru mengajak para peserta didik duduk melingkar dan memberi mereka kesempatan untuk menyampaikan perasaannya melalui permainan “Aku adalah ...”
- Peserta didik menyebutkan nama diikuti perasaan mereka (Aku Vator, senang; Aku Siti, sedih).

LATIHAN DETAK JANTUNG

Setelah selesai semua, Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk berdiri dan berlari cepat di tempat selama lima belas detik.

- Setelah selesai, minta peserta didik duduk dan meletakkan tangan di atas hati mereka. Instruksikan peserta didik untuk menutup mata dan hanya memperhatikan detak jantung mereka, mungkin juga napas mereka.
- Latihan ini mengajarkan peserta didik untuk memperhatikan detak jantung mereka dan menggunakannya sebagai alat untuk membantu fokus mereka. Keterampilan ini akan berguna saat mereka mulai terlibat dalam aktivitas kesadaran yang lebih maju.
- Setelah detak jantung kembali normal, Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk menarik napas panjang tiga kali. Di akhir, semua peserta didik tarik napas dan diakhiri dengan kalimat, “Kita hebat!”
- Semua peserta didik membuka mata perlahan dan bertepuk tangan memandangi semua wajah teman-temannya untuk mengakhiri sesi aktivitas.

Sumber: <https://positivepsychology.com/mindfulness-for-children-kids-activities/>

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

ATM (AMATI, TIRU, MAINKAN)

- Peserta didik membaca cerita khayali yang ditentukan oleh Sahabat Guru melalui tautan berikut:
- Tautan 1: <https://ceritaanak.org/cerita-dongeng-anak/>
- Tautan 2: <https://dongengceritakyat.com/category/cerita-rakyat-nusantara/>

- Peserta didik menguraikan berapa karakter yang ada dalam cerita tersebut dan mengidentifikasi dengan mengikuti arahan sesuai LKS 1.3.
- Peserta didik mencari referensi karakter di internet dan mulai menirukan karakter-karakter tersebut.
- Peserta didik mencoba memainkan berbagai karakter secara spontan sambil membaca cerita khayali.
- Pada pertemuan berikutnya, peserta didik memperagakan karakter hasil identifikasinya.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1.3

IDENTIFIKASI KARAKTER

Tanggal : _____

Nama Peserta Didik : _____

Kelas : _____

Kelompok : _____

Pilihlah satu karakter pada cerita yang kamu pilih dan identifikasi karakter tersebut. Isi pertanyaan pada daftar pertanyaan di bawah dengan lengkap!

Nama karakter?

(Contoh: Biwar, Cindelas, Loro Jongrang, dll.)

Pekerjaan karakter?

(Contoh: raja, penyihir, kepala suku, dll.)

Ciri khas?

(Contoh: bisa terbang, suka membual, mengeluarkan api dari mulut, dll.)

Umur karakter?

(Contoh: 10 tahun, 40 tahun, 80 tahun, dll.)

Identitas properti?

(Contoh: mahkota, sapu lidi, dll.)

Mendandani Karakter

ALOKASI WAKTU 2 × 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Kegiatan ini mengajak peserta didik untuk memaksimalkan properti sebagai penunjang pertunjukan. Kegiatan ini juga melatih imajinasi dan kreativitas peserta didik untuk mengalihfungsikan benda-benda di sekitarnya untuk dijadikan penunjang pertunjukan. Peserta didik juga bisa memaksimalkan benda-benda yang ada di sekitar untuk dijadikan properti ataupun tubuh mereka untuk dijadikan latar pertunjukan.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca instruksi pengajaran dan menonton video atau membaca *link website* mengenai properti pertunjukan.
- Membaca kembali instruksi pada kegiatan pengajaran.
- Mencetak cerita dongeng/legenda. Edit dan ambil bagian yang menarik saja untuk dibagikan kepada peserta didik.
- Cerita bisa diambil dari *tautan* berikut: <https://dongengceritarakyat.com/kumpulan-cerita-rakyat-indonesia/>.
- Memastikan bahwa materi dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk aktivitas sudah tersedia dan dapat diakses peserta didik.
- Ruang yang cukup besar agar peserta didik dapat melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan *speaker* untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKAAN

Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru memberikan pemanasan aktivitas berikut:

1. PETUALANGAN PROPERTI

Instruksi:

- Sahabat Guru mengajak peserta didik berdiri secara acak di tengah ruangan.
- Jelaskan peraturan permainan.
- Setiap Sahabat Guru menyebutkan satu karakter, maka mereka harus menyebutkan dua jenis properti yang dikenakan karakter tersebut (contoh: dokter= stetoskop-jarum suntik, petani= pacul-topi caping, raja/ratu= mahkota-jubah, tentara= senjata-sepatu *boot*).
- Mereka harus berjalan tanpa berhenti dengan kecepatan yang ditentukan oleh Sahabat Guru (lambat-cepat-cepat sekali).
- Setiap Sahabat Guru menyebutkan satu karakter, peserta didik langsung berhenti berjalan dan menjadi bentuk karakter tersebut sambil menyebutkan dua macam properti yang biasa digunakan karakter tersebut.
- Lakukanlah simulasi terlebih dahulu, supaya peserta didik mengerti dengan baik permainan ini.
- Saatnya memulai aktivitas.
- Instruksikan mereka untuk bergerak dengan kecepatan lambat.
- Sahabat Guru menyebutkan satu karakter (*lihat daftar karakter 4*). Jangan sampai ada peserta didik yang masih berjalan ketika menyebutkan jawaban properti.
- Lanjutkan permainan dengan menambah variasi kecepatan berjalan.
- Hentikan pemanasan ketika peserta didik sudah mulai lelah.

DAFTAR KARAKTER 4

- Raja/ratu
- Petani
- Penyihir
- Dokter
- Bajak laut
- Nelayan
- Kepala suku
- Satpam
- Tentara
- Guru

2. PEMBURU DAN BURUAN

Instruksi:

- Sahabat Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok. Kelompok Karakter (KK) dan Kelompok Properti (KP). KP harus lebih banyak daripada KK.
- Setiap kelompok akan diberi satu gulungan kertas berisi karakter dan properti (*lihat daftar karakter & properti*).
- Mereka tidak boleh menyebutkan perannya sebelum diinstruksikan.
- KK dan KP berdiri saling berhadapan.
- Sewaktu diinstruksikan KP berjalan bebas sambil meneriakkan perannya (contoh: senjata/sapu lidi/mahkota). KK juga harus menjadi bentuk perannya sambil juga meneriakkan perannya (contoh: tentara/penyihir/raja) dan berburu identitas properti perannya.
- KK akan menepuk pundak KP yang cocok untuk karakternya. KP yang kena tepuk harus berhenti dan membentuk tubuhnya seperti properti yang ia perankan.
- Apabila KP dibutuhkan lebih dari satu peran KK (contoh: kacamata-dokter/guru), ketika ia ditepuk KK, lainnya harus memberi bentuk baru tetapi tetap dengan peran yang sama.
- Hentikan pemanasan ketika peserta didik sudah mulai lelah.

DAFTAR KARAKTER DAN PROPERTI

KARAKTER

- Raja/Ratu
- Penyihir
- Tentara
- Petani
- Nelayan
- Guru
- Dokter
- Koki

PROPERTI

- Mahkota
- Sapu Lidi
- Senjata
- Cangkul
- Jala
- Buku
- Jarum Suntik
- Penggorengan
- Bangku
- Pulpen
- Jubah
- Bola Kristal
- Sepatu Bot
- Topi Caping
- Perahu
- Papan Tulis
- Kacamata
- Kompor
- Meja
- Pisau

KEGIATAN INTI

1. SIAPA CEPAT DIA JADI

Tujuan: Peserta didik memahami identitas properti karakter. Merangsang imajinasi peserta didik dengan menciptakan cerita spontan melalui benda yang mereka miliki.

Instruksi:

- Sahabat Guru menjelaskan bahwa para peserta didik harus mencari properti di sekitar kelas (luar kelas jika diperlukan).
- Setiap peserta didik harus mendapat satu properti dan sebaiknya semua dalam berat yang wajar.
- Saatnya mencari! Sahabat Guru mengawasi peserta didik agar tidak mengambil barang-barang berbahaya.
- Instruksikan peserta didik untuk kembali ke ruangan.
- Ajak mereka memikirkan karakter sesuai dengan benda yang didapat.

- Ajak peserta didik bebas berimajinasi mengenai benda yang mereka dapatkan. Misalkan: kayu menjadi senapan, kaos kaki menjadi bayi, tas menjadi baju antipeluru, pulpen menjadi seruling, dll.
Contoh: Peserta didik A memegang sapu, lalu berjalan perlahan seperti tentara yang berada di hutan dan memegang senjatanya. Ia berteriak, “Ada musuh!”, lalu ia menembak musuh tersebut menggunakan senjata imajinasinya.
- Selanjutnya, peserta didik harus membuat imajinasi terhadap properti itu dan memainkan monolog singkat maksimal 1 menit. Peserta didik harus bermain dengan propertinya dan wajib menyebutkan properti yang peserta didik dapatkan menjadi benda apa.
Contoh:
Properti kaos kaki: “Ular ini ingin memangsaku!”
Properti pulpen: “Seruling ini akan membuat musuhku tertidur”.

2. RANGKAI TUBUH

Tujuan: Memahami identitas properti karakter melalui naskah dan mampu mengeksplorasi tubuhnya untuk menciptakan bentuk properti tersebut.

Instruksi:

- Sahabat Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok.
- Berikan cerita khayali (dongeng atau legenda) yang telah dedit oleh Sahabat Guru kepada masing-masing kelompok. Contoh:
 - ↳ *Cerita Timun Mas* (<https://dongengceritakyat.com/cerita-dongeng-anak-bergambar-legenda-timun-mas/>)
 - ↳ *Bawang Merah Bawang Putih* (<https://dongengceritakyat.com/cerita-anak-bawang-merah-bawang-putih/>)
 - ↳ *Legenda La Golo* (<https://dongengceritakyat.com/dongeng-cerita-rakyat-ntb-la-golo/>)
- ↳ *Buaya Perompak* (<http://ceritakyatnusantara.com/id/folklore/92-Buaya-Perompak>)
- Peserta didik harus membentuk latar panggung menggunakan tubuh mereka sendiri (menjadi bangku/pintu/meja/pohon, dll.).
- Peserta didik berdiskusi untuk mengidentifikasi latar panggung yang dibutuhkan.
- Peserta didik membagi tugas peran (pemain, properti, narator). Sahabat Guru mengawasi peserta didik agar pembagian tugas lebih efisien.
- Saatnya bermain.
- Setelah semua kelompok selesai, semua memberi tepuk tangan untuk mengapresiasi hasil karya teman-temannya.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

- Setelah selesai, semua peserta didik duduk berkumpul membentuk lingkaran dan diberi kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka.
- Sahabat Guru menyiapkan satu properti kecil (bola tenis/kemoceng/pulpen/penghapus papan tulis). Properti tersebut akan diberikan secara maraton dan setiap peserta didik yang mendapat properti itu harus mengungkapkan perasaan mereka.
Contoh: Aku senang, Aku sedih, Aku biasa saja.
- Setelah selesai, semua peserta didik duduk bersila memejamkan mata dan meletakkan kedua telapak tangan di perut masing-masing. Fokus pernapasan pada tangan yang diletakkan di perut.
- Peserta didik mengambil napas panjang 4 hitungan, tahan napas 7 hitungan, dan membuang napas 8 hitungan. Lakukan selama 8 kali.
- Diakhiri dengan kalimat, "*Kita luar biasa!*"
- Semua peserta didik membuka mata perlahan dan bertepuk tangan memandangi semua wajah teman-temannya untuk mengakhiri sesi aktivitas.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila Sahabat Guru berhalangan hadir atau ingin memberikan aktivitas pengganti bagi peserta didik yang berhalangan hadir, maka kegiatan berikut bisa dijadikan alternatif :

- Peserta didik mengisi LKS 1.4 mengenai identitas properti karakter.
- Peserta didik menggambar bentuk properti karakter pilihan mereka pada LKS 1.4.
- Pada pertemuan berikutnya, peserta didik akan memainkan satu karakter dan satu properti dengan tubuhnya.

📄 LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1.4

PROPERTI KARAKTER

Tanggal : _____

Nama peserta didik : _____

Kelas : _____

Pikirkan sebuah peran yang ingin kamu mainkan. Kamu bisa menjadi seorang raja, dokter, penyihir, monster, petani, ksatria, atau apapun yang kamu inginkan. Isi kotak di bawah dengan gambar-gambar properti yang karaktermu punya (minimal tiga properti).



KEGIATAN 5

Mari Bersiap!

ALOKASI WAKTU 2 × 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Pada kegiatan ini, peserta didik belajar mempersiapkan sebuah pertunjukan akhir. Peserta didik bekerja sama mewujudkan adegan singkat melalui penggalan cerita dongeng/legenda yang Sahabat Guru berikan. Peserta didik akan mengasah kreativitasnya dalam membuat konsep pertunjukan dan mempersiapkan elemen-elemen pendukung pertunjukan lainnya.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru membaca instruksi pengajaran dan menonton video atau membaca *link website* mengenai properti pertunjukan pada internet.
- Sahabat Guru membaca kembali instruksi pada kegiatan pengajaran.
- Sahabat Guru memilih cerita dongeng/legenda melalui internet (sumber terlampir pada lembar pengayaan) dan mengambil bagian konflik hingga akhir cerita.
- Mencetak cerita dongeng/legenda.
- Memastikan bahwa materi dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk aktivitas sudah tersedia dan dapat diakses oleh peserta didik.
- Ruang yang cukup besar supaya peserta didik dapat melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, bisa menggunakan ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara atau lagu.

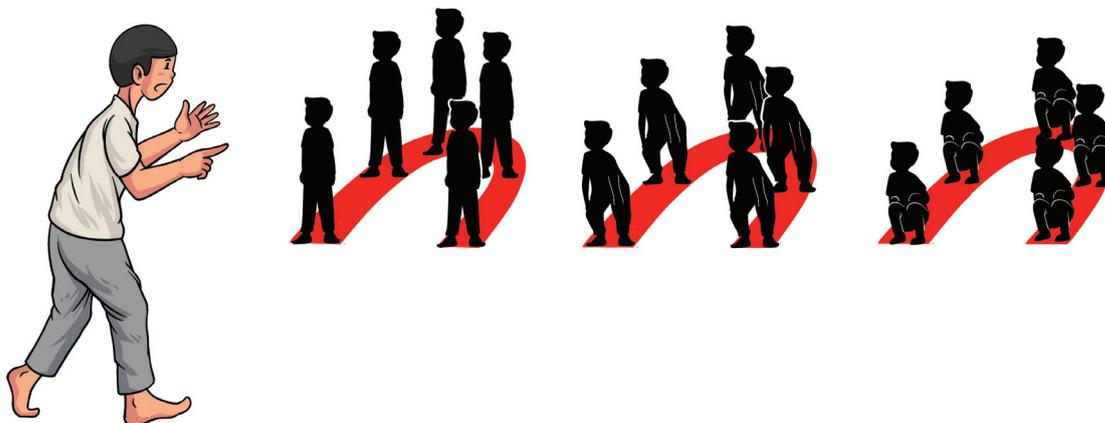
B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKAAN

1. SATU-DUA-TIGA

Instruksi:

- Sahabat Guru membagi peserta didik menjadi tiga kelompok dan setiap kelompok berdiri membentuk huruf U.
- Sahabat Guru akan memberikan tiga macam instruksi.
 - ↳ “Satu” artinya berdiri tegak.
 - ↳ “Dua” artinya setengah berdiri.
 - ↳ “Tiga” artinya jongkok.



- Cobalah praktikkan perintah-perintah tersebut. Naikkan kecepatan untuk setiap perintah.
- Buatlah pose-pose menarik untuk setiap perintah. Tidak boleh ada yang bergerak, semua harus melakukan setiap pose.
- Tunjuklah setiap kelompok dengan perintah berbeda.
Contoh: Kiri=Satu, Kanan=Tiga, Tengah=Dua.
- Selanjutnya, semua kelompok peserta didik berbaris menjadi tiga kolom seperti formasi *koor*. Atur jarak sekitar satu meter antarkolom.
- Lakukan kembali perintah berbeda tersebut sesuai urutan dari depan, tengah, dan belakang.
Contoh: "Tiga"- "Satu"- "Dua" | "Satu"- "Dua"- "Tiga"
- Instruksikan mereka untuk memperhatikan posisi agar selalu terlihat oleh penonton dengan berusaha melihat celah-celah kosong. Saling sadar untuk membantu memberi ruang untuk teman-temannya. Tunjuk salah seorang untuk membenarkan posisi agar semua terlihat.

- Hentikan pemanasan apabila peserta didik sudah merasa lelah.
- Setelah selesai, jelaskan kepada mereka bahwa yang dilakukan adalah beberapa prinsip dasar tablo.

2. BERAKSI!

Instruksi:

- Sahabat Guru mengajak peserta didik duduk bersama seperti penonton.
- Tunjuk beberapa peserta didik ke depan untuk melakukan gerakan tablo secara spontan dan berikan latar lokasi atau situasi.

Contoh:

Lokasi: taman, sekolah, pasar, kebun binatang, restoran, museum, dll.

Situasi: menonton bola di televisi, piknik keluarga, dikejar anjing galak, naik gunung, dll.

- Tunjuk kembali kelompok peserta didik lain untuk membuat adegan yang berhubungan dengan lokasi/situasi atau merespons gerakan temannya.
- Ganti ekspresi atau lanjutan adegan setiap Sahabat Guru berteriak, "Beraksi!".
- Lakukan kembali dengan kelompok peserta didik lainnya dengan lokasi atau situasi berbeda.

KEGIATAN INTI

1. KOMIK HIDUP

Tujuan: Belajar membuat konsep karya sederhana melalui pengamatan terhadap cerita dongeng/legenda nusantara.

Instruksi:

- Sahabat Guru membagikan *link video* cerita dongeng/legenda kepada setiap kelompok. Bagi menjadi 2-4 kelompok (atau disesuaikan dengan kapasitas).

Pilihan cerita dongeng:

↳ *Biwar Sang Penakluk Naga* (cerita rakyat Papua)

Tautan: <https://www.youtube.com/watch?v=2WcovzhDxNM>

↳ *Pangeran Amat Mude* (cerita rakyat Aceh)

Tautan: https://www.youtube.com/watch?v=PsuNNHf_J9s

↳ *Legenda Garuda Wisnu Kencana* (cerita rakyat Bali)

Tautan: <https://www.youtube.com/watch?v=RXhmp-7rJC8>

↳ *Kisah Cindelaras* (cerita rakyat Jawa Timur)

Tautan: <https://www.youtube.com/watch?v=aecyKnkT-v8>

Pilihan video cerita lain bisa didapatkan di tautan berikut: <https://www.youtube.com/c/DongengKita/videos>

- Secara berkelompok, mereka menonton cerita dongeng nusantara tersebut.
- Ingatkan bahwa masing-masing kelompok mempunyai durasi tampil maksimal 5 menit.
- Identifikasi setiap adegan dan uraikan setiap karakter, bentuk properti atau seting cerita.
- Diskusikan konsep bersama. Awasi proses diskusi konsep, ajak mereka untuk lebih kreatif dan aktif dalam proses diskusi.
- Isilah LKS 1.5 sebagai tuntunan dalam membuat adegan.
- Bagilah peran, siapa yang akan menjadi pemain, properti/seting panggung dan pembaca narasi/keterangan adegan.
- Buatlah adegan tablo empat bentuk dan coba gabungkan dengan gerakan pantomim, mulailah berlatih.

Catatan:

Apabila tidak memungkinkan memutar video YouTube, Sahabat Guru bisa mencetak cerita rakyat tersebut melalui tautan di bawah:

- *Biwar Sang Penakluk Naga* (cerita rakyat Papua)
Tautan: <http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/226-Biwar-Sang-Panakluk-Naga>
- *Pangeran Amat Mude* (cerita rakyat Aceh)
Tautan: <https://dongengceritarakyat.com/cerita-rakyat-aceh-pangeran-amat-mude/>
- *Legenda Garuda Wisnu Kencana* (cerita rakyat Bali)
Tautan: <https://histori.id/legenda-garuda-wisnu-kencana/>
- *Kisah Cindelas* (cerita rakyat Jawa Timur)
Tautan: <https://dongengceritarakyat.com/legenda-cindelas/>

2. BERSIAP DIRI

Tujuan: Diskusi dan presentasi konsep pertunjukan. Peserta didik belajar mengungkapkan ide kreatif mereka dan belajar menerima masukan serta kritikan orang lain.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengumpulkan semua kelompok.
- Setiap kelompok mempresentasikan konsep cerita mereka masing-masing.
- Ajak semua peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam diskusi.

- Setelah selesai, semua kelompok bersiap untuk mengimplementasikan konsep mereka dalam bentuk adegan. Setiap kelompok memisahkan diri untuk berlatih masing-masing.
- Peserta didik mulai melatih adegan singkat mereka. Sahabat guru mengawasi proses latihan dan persiapan pentas.
- Setelah selesai, ingatkan kembali agar semua elemen-elemen (kostum, properti, lagu latar apabila dibutuhkan) yang dibutuhkan pada pertunjukan nanti agar dipersiapkan.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

- Peserta didik duduk melingkar dan Sahabat Guru menanyakan peserta didik apakah ada yang memiliki konflik ketika proses pembuatan karya.
- Jika ada yang merasa demikian, peserta didik meletakkan tangan mereka di dada. Pada akhir kelas, ajak peserta didik tersebut untuk berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahannya. Bagi yang tidak menaruh tangannya di dada, Sahabat Guru menginstruksikan agar mereka mengucapkan, “Maafkan saya,” sambil meletakkan tangan di dada dan menundukkan kepala. Mereka boleh melepaskan tangannya kembali seperti semula.
- Ingatkan peserta didik bahwa konflik dalam sebuah kegiatan kelompok adalah hal yang lumrah. Mereka harus bisa menerima perbedaan pendapat dan berfokus pada solusi, bukan masalah.
- Pada akhir kegiatan, instruksikan peserta didik untuk saling memegang tangan teman di samping kiri-kanannya. Semua memejamkan mata dan menarik napas 4 kali, menahan napas 7 kali, dan membuang napas 8 kali.
- Ketika mengembuskan napas, genggam sedikit erat tangan teman peserta didik dan meregangkan kembali ketika membuang napas.
- Lakukan pernapasan selama 6 kali dan sebelum membuka mata, Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengatakan kalimat, “Saya pintar, luar biasa, dan kuat”. Semua peserta didik membuka mata dan bertepuk tangan sambil melihat wajah temannya satu per satu.
- Ingatkan peserta didik untuk menggunakan teknik napas 4-7-8 untuk mengatasi demam panggung.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Dalam pertemuan daring (*Zoom Meeting/Google Classroom*), Sahabat Guru membagi cerita dongeng/legenda kepada pimpinan kelompok.
Pilihan cerita dongeng:
 - ↳ *Biwar Sang Penakluk Naga* (cerita rakyat Papua)
Tautan: <https://www.youtube.com/watch?v=2WcovzhDxNM>
 - ↳ *Pangeran Amat Mude* (cerita rakyat Aceh)
Tautan: https://www.youtube.com/watch?v=PsuNNHf_J9s
 - ↳ *Legenda Garuda Wisnu Kencana* (cerita rakyat Bali)
Tautan: <https://www.youtube.com/watch?v=RXhmp-7rJC8>
 - ↳ *Kisah Cindelaras* (cerita rakyat Jawa Timur)
Tautan: <https://www.youtube.com/watch?v=aecyKnkT-v8>Pilihan cerita lain bisa didapatkan Sahabat Guru pada tautan YouTube berikut: <https://www.youtube.com/c/DongengKita/videos>
- Apabila memungkinkan, setiap kelompok diarahkan untuk *break room*/mungkin bisa membuat *WA group* dengan mengikutsertakan Sahabat Guru dalam *WA group* tersebut untuk mendiskusikan konsep adegan tablo.
- Setiap kelompok menonton cerita dongeng nusantara tersebut.
- Identifikasi setiap adegan dan uraikan setiap karakter, bentuk properti, atau latar cerita.
- Diskusikan konsep bersama. Awasi proses diskusi konsep, ajak mereka untuk lebih kreatif dan aktif dalam proses diskusi.
- Isilah LKS 1.5 sebagai tuntunan dalam membuat adegan.
- Setelah selesai berdiskusi, kembali ke kelas besar/langsung mengaktifkan kembali pertemuan via *Zoom Meeting/Google Classroom*. Pimpinan kelompok mempresentasikan hasil konsep kelompoknya, kelompok lain boleh ikut memberi masukan konsep.
- Kelompok peserta didik mengirimkan foto jawaban LKS 1.5 kepada Sahabat Guru dan menulis laporan konsep untuk diserahkan pada pertemuan berikutnya.

KOMIK HIDUP

Tanggal : _____

Nama anggota kelompok : _____

Kelas : _____

- a. Lihat video/bahan bacaan yang diberikan Sahabat Guru.
- b. Tiru adegan yang menarik dalam cerita tersebut.
- c. Gambarlah empat adegan yang paling menarik dan tulislah keterangan adegan tersebut.
- d. Coba tirukan bersama kelompokmu.

Judul Cerita:

1

Keterangan Adegan:

2

Keterangan Adegan:

3

Keterangan Adegan:

4

Keterangan Adegan:

Tirai Dibuka

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Di kegiatan akhir pada Unit 1, peserta didik akan menampilkan sebuah adegan singkat cerita khayali (dongeng/legenda). Peserta didik akan berkreasi dengan imajinasi dan memaksimalkan fungsi tubuh dan suaranya untuk menampilkan suatu karakter. Peserta didik juga akan berlatih bekerja sama dalam mewujudkan sebuah pertunjukan bersama kelompoknya. Peserta didik juga akan mendapat pengalaman diapresiasi dan mengapresiasi dirinya dan orang lain.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru menyiapkan ruang yang memadai untuk pementasan dengan sarana pendukungnya (laptop, pengeras suara, kabel *line in*, karpet, bangku penonton) lalu menyusun bangku untuk penonton/peserta didik.
- Sahabat Guru menyiapkan kamera/*smartphone* untuk mendokumentasikan pertunjukan (apabila memungkinkan).
- Daftar nama kelompok peserta didik berikut karakter yang dimainkan.
- Sahabat Guru mengecek kesiapan semua elemen inti dan pendukung pertunjukan peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKAAN

1. EMBUSAN NAGA

Instruksi:

- Sahabat Guru mengajak peserta didik berdiri melingkar.
- Instruksikan agar peserta didik menggerakkan badan layaknya ular. Ajak mereka memaksimalkan sendi-sendi tubuhnya dan bergerak meliuk bebas.

- Ketika dirasa cukup, hentikan aktivitas.
- Selanjutnya, instruksikan peserta didik untuk memegang ujung jari kaki dengan menjulurkan kedua tangan ke bawah.
- Instruksikan agar peserta didik melemaskan seluruh badannya dan menggoyang-goyangkan badan perlahan sambil menarik napas dan membuang napas pendek. Lakukan selama 6 kali.
- Pada napas terakhir, tarik napas panjang, kemudian seluruh tubuh peserta didik kembali kepada posisi berdiri.
- Instruksikan peserta didik agar menarik napas cepat dan membuang napas sambil berteriak sekencang-kencangnya seperti naga hendak mengeluarkan api.

KEGIATAN INTI

1. MIKROSKOP PANGGUNG

Tujuan: Mengajarkan peserta didik proses persiapan sebelum pentas, yakni kemandirian dan rasa tanggung jawab dalam mempersiapkan petunjukan.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengajak peserta didik kembali mengecek semua perlengkapan pentas.
- Beri kesempatan setiap kelompok untuk mencoba panggung dan semua perlengkapan serta pendukung pertunjukan kelompoknya.
- Ingatkan mereka agar tidak usah mencoba adegan secara keseluruhan dan jangan dulu melakukan keseluruhan adegan dengan maksimal.
- Setelah semua kelompok mendapatkan bagian, instruksikan agar kelompok yang belum mendapat giliran duduk di bangku pemain.
- Kelompok peserta didik yang akan pentas bersiap di kanan-kiri panggung.

2. TIRAI DIBUKA

Tujuan: Pertunjukan akhir untuk mengimplementasikan setiap pelajaran dalam Unit 1. Melatih peserta didik percaya diri dan bekerja sama dalam tim. Peserta didik mengerti aturan dasar untuk menonton pertunjukan.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengajak para penonton untuk duduk tenang.
- Ingatkan agar penonton hanya boleh bertepuk tangan di awal dan akhir pertunjukan.
- Sahabat Guru menjelaskan aturan menonton.
- Selama pertunjukan, penonton tidak diperbolehkan beranjak dari kursi.
- Apabila ada penonton dari luar kelas, misalnya orang tua, Sahabat Guru mengingatkan untuk mematikan dering telepon dan tidak berbicara selama pertunjukan berlangsung.
- Penonton diperbolehkan mengambil atau merekam gambar, tetapi tidak boleh mengganggu konsentrasi para pemain dan kenyamanan penonton.
- Pertunjukan dimulai.
- Setelah selesai, seluruh anggota kelompok yang telah pentas berkumpul bersama dan bergandengan tangan meneriakkan yel-yel kelompok.
- Selanjutnya, berikan waktu kepada kelompok berikutnya untuk melakukan persiapan selama 5 menit dan kembali lagi mengingatkan peraturan menonton. Demikian selanjutnya untuk kelompok berikutnya.
- Setelah selesai pertunjukan, semua kelompok peserta didik maju ke panggung dan bertepuk tangan untuk para penonton/semua peserta didik yang pentas.

KEGIATAN PENUTUP

Refleksi

- Peserta didik duduk melingkar dan Sahabat Guru menanyakan kesan para peserta didik mengenai pertunjukan mereka.
- Apakah mereka puas dengan hasil pementasannya?
- Kendala apa yang mereka hadapi ketika melakukan pementasan?
- Apakah ada yang terserang demam panggung? Bagaimana mereka mengatasi demam panggung tersebut?
- Kelompok mana yang mereka anggap paling bagus?
- Karakter apa yang paling mereka ingat dari semua pertunjukan? Mengapa?

- Setelah selesai diskusi, ajak peserta didik duduk bersila dan memejamkan mata.
- Atur pernapasan dengan menarik napas 4 kali, menahan napas 7 kali, dan membuang napas 8 kali. Lakukan 5 kali putaran, setelah itu biarkan mereka bernapas seperti biasa sambil mengingat adegan/karakter yang lucu pada pementasan tadi.
- Setelah itu, biarkan mereka hening sejenak (maksimal dua menit).
- Sebelum membuka mata, instruksikan peserta didik mengucapkan kalimat positif, “*Kita hebat!*” lalu membuka mata sambil bertepuk tangan dan memandangi wajah temannya satu persatu dengan ekspresi wajah tersenyum.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila pementasan harus dilakukan secara *daring*, maka alternatif ini bisa dilakukan.

Instruksi:

- Sahabat Guru membagikan bacaan cerita dongeng/legenda kepada peserta didik beberapa hari sebelum pentas *daring*.
- Pentas dilakukan dengan *Zoom Meeting/Google Classroom*.
- Kelompok/peserta didik yang tidak mendapat giliran harus mematikan kamera dan *mic* mereka.
- Setiap peserta didik harus membaca bergantian seluruh cerita dongeng/legenda tersebut dengan penuh penghayatan.
- Boleh menyertakan lagu latar atau tiruan bunyi/suara.
- Setelah semua selesai membaca bergiliran, semua harus memberi tepuk tangan sambil menyalakan kamera dan *mic*. Demikian halnya dengan kelompok selanjutnya.

PENILAIAN

Rubrik Penilaian Akhir Peserta didik

TUJUAN PEMBELAJARAN:

Peserta didik memainkan penggalan cerita khayali dalam pertunjukan tablo/pantomim dengan durasi pertunjukan 2-4 menit.

	BELUM BERKEMBANG (<60)	BERKEMBANG (61-80)	MELEBIHI EKSPEKTASI (81-100)
Gestur	Membuat gestur, tapi belum maksimal menggunakan fungsi tubuh.	Membuat gestur dengan baik, tapi belum menciptakan bentuk tubuh yang artistik.	Membuat gestur dengan baik dan membentuk tubuh yang artistik.
Ekspresi	Memberi ekspresi, tapi masih ada keraguan.	Memberi ekspresi dengan baik, tapi belum bisa mempertahankannya dengan stabil.	Memberi ekspresi dengan pasti dan bisa mempertahankannya dengan stabil. Sudah terlihat dapat memainkan emosi dalam ekspresi.
Menunjang jalan cerita	Belum kuat, tapi berusaha untuk memberi tawaran. Terkadang mengubah bentuk, sehingga belum ada kepastian imajinasi.	Memberikan penawaran yang baik. Mulai stabil dengan bentuk, tapi pandangan mata belum fokus.	Memberikan penawaran yang baik, mulai stabil, dan fokus.

Rubrik Penilaian Pencapaian Profil Pelajar Pancasila

Catatan: Rubrik penilaian ini dapat digunakan Sahabat Guru di beberapa kegiatan sebelumnya. Catatan ini merupakan observasi anekdotal.

Tujuan pembelajaran	Indikator (terlihat pada)	1	2	3
Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap gotong royong, mandiri, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Tujuan pembelajaran	Indikator (terlihat pada)	1	2	3
Bersikap gotong royong Subelemen: saling ketergantungan positif dan koordinasi sosial	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyadari bahwa setiap orang membutuhkan orang lain dalam memenuhi kebutuhannya dan menyadari perlunya saling membantu. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyadari bahwa dirinya memiliki peran yang berbeda dengan orang lain/temannya, serta mengetahui konsekuensi perannya terhadap tercapainya tujuan. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sikap mandiri Subelemen: regulasi emosi dan penetapan tujuan belajar, prestasi, dan pengembangan diri serta rencana strategis untuk mencapainya.	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui adanya pengaruh orang lain, situasi, dan peristiwa yang terjadi terhadap emosi yang dirasakannya, serta berupaya mengekspresikan emosi secara tepat dengan mempertimbangkan perasaan dan kebutuhan orang lain di sekitarnya. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan pentingnya memiliki tujuan dan komitmen dalam mencapai tujuan, serta mengeksplorasi langkah-langkah yang sesuai untuk mencapainya. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bernalar kritis Subelemen: Merefleksikan dan mengevaluasi pemikirannya sendiri.	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan apa yang sedang dipikirkan dan menjelaskan alasan dari hal yang dipikirkannya. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Tujuan pembelajaran	Indikator (terlihat pada)	1	2	3
Berpikir kreatif Subelemen: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan. 	○	○	○

Keterangan: **1** Belum berkembang **2** Berkembang **3** Melebihi ekspektasi

PENGAYAAN

Jika peserta didik ingin mempelajari topik ini lebih lanjut atau membutuhkan bimbingan, peserta didik dapat menonton video pertunjukan tablo dan pantomim untuk memperkuat wawasan.

Sahabat Guru bisa membuka akses video:

- Tablo:
Teknik tablo: <https://www.youtube.com/watch?v=YfNmIY1-t5k&t=16s>
Pertunjukan tablo: <https://www.youtube.com/watch?v=wLaKJJx-Jgg>
- Pantomim:
Teknik pantomim: <https://www.youtube.com/watch?v=8P0e0iToJL8>
Pertunjukan pantomim: <https://www.youtube.com/watch?v=6V4RjApLL2Y>

REFLEKSI PESERTA DIDIK DI AKHIR UNIT:

- Bagaimana tanggapanmu mengenai kegiatan “Mengenal dan Menjadi”? Apakah itu menjadi pengalaman menarik atau justru membosankan? Ceritakan apa yang membuatnya begitu!
- Apa yang kamu pelajari tentang bekerja dengan seseorang atau kelompok di setiap pertunjukan kegiatan?
- Apakah kamu mengalami kesulitan untuk membuat adegan berdasarkan cerita legenda/dongeng yang diberikan?

REFLEKSI GURU DI AKHIR UNIT:

- Apakah 100% peserta didik mencapai Tujuan Pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira yang tercapai?
- Apa kesulitan peserta didik yang tidak mencapai Tujuan Pembelajaran? Apa yang akan Sahabat Guru lakukan untuk membantu mereka?
- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa pertanyaan yang sering muncul selama pembelajaran?
- Jika ada, apa yang ingin Anda ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini?

BACAAN GURU

TABLO

Nama strategi ini berasal dari istilah “tablo vivan” yang berarti “gambaran hidup”. Di kegiatan ini, peserta didik membuat gambar diam tanpa berbicara untuk menangkap dan mengkomunikasikan makna suatu konsep. Peserta didik harus benar-benar memahami makna suatu konsep atau ide untuk mengomunikasikan menggunakan pose fisik, gerak tubuh, dan ekspresi wajah daripada kata-kata. Strategi kolaboratif ini menarik bagi pembelajar kinestetik dan memungkinkan semua peserta didik menjadi kreatif sambil memperkuat pemahaman mereka tentang suatu konsep.

BAGAIMANA MEMPRAKTIKKAN TABLO?

1. BERI PETUNJUK

Setelah membaca cerita atau mengajarkan konsep, ajak peserta didik menyampaikan maknanya dengan membuat tablo. Jelaskan kriteria kegiatannya. Misalnya, Anda mengizinkan mereka menggunakan atau membuat properti.

2. TUKAR PIKIRAN

Mintalah peserta didik bekerja berpasangan atau bertiga. Ajak peserta didik menentukan topik pertunjukan tablo mereka. Anda dapat menetapkan berbagai topik yang berhubungan dengan konsep tertentu atau memberikan satu konsep saja kepada seluruh kelas. Beri peserta didik waktu untuk bertukar pikiran tentang ide-ide untuk tablo mereka dan berlatihlah.

3. HADIR

Peserta didik mempresentasikan gambar diam terakhir mereka di depan kelas. Setelah presentasi, peserta didik dapat memilih presentasi gambar diam yang paling terbaik konsepnya.

KAPAN MENGGUNAKAN TABLO?

Gunakan tablo untuk memeriksa pemahaman peserta didik. Ini paling sering dilakukan di akhir pelajaran atau unit.

GUNAKAN TABLO UNTUK:

- memeriksa pemahaman peserta didik tentang konsep inti mereka,
- melihat apakah peserta didik dapat menerapkan konten dengan kreativitas mereka,
- mengumpulkan kelompok peserta didik yang belum mengerti,
- mengumpulkan peserta didik yang sudah menguasai materi,
- melihat apakah peserta didik dapat mengevaluasi informasi dan menarik kesimpulan, dan
- melihat apakah pemahaman peserta didik semakin bertambah selama pelajaran.

VARIASI

TEBAK TABLO TERSEBUT!

Berikan topik konsep tablo kepada sekelompok peserta didik dan mereka harus merahasiakan konsep tersebut dengan baik. Ketika setiap kelompok peserta didik presentasi, kelompok peserta didik lain sebaiknya menebak apa yang masing-masing kelompok tersebut presentasikan dan memberikan penjelasan atas tebakan mereka.

SERI TABLO

Mintalah peserta didik membuat serangkaian tablo dengan narasi pendek atau dialog di antara pertunjukan tablo tersebut (dengan asumsi setiap kelompok memiliki petunjuk atau konsep berbeda pada pertunjukan mereka, dalam unit yang sama).

TABLO DENGAN AKHIR YANG BERBEDA

Setelah peserta didik “membekukan” gambar diam mereka ke dalam tablo, Sahabat Guru menepuk pundak seorang peserta didik di tablo dan peserta didik tersebut memberikan pernyataan singkat tentang karakter mereka di tablo.

WAWANCARA TABLO

Setelah peserta didik “membeku” di tablo mereka, Sahabat Guru atau peserta didik bertindak sebagai reporter dan melakukan wawancara singkat dengan individu yang bertindak di tablo.

Sumber: <https://www.theteachertoolkit.com/index.php/tool/tableau>

PANTOMIM

Pantomim adalah seni teater yang ditampilkan tanpa menggunakan bahasa verbal, melainkan hanya dengan bahasa isyarat. Seorang aktor mengungkapkan maksud atau makna adegannya hanya mengandalkan gerakan tubuh dan ekspresi wajah, sehingga menjadi keunikan tersendiri. Selain sebagai suatu bentuk pertunjukan hiburan, pantomim juga menjadi salah satu sarana bagi seorang aktor melatih mimik wajah dalam menyampaikan suatu bentuk pesan kepada penonton. Mengingat pentingnya kesesuaian ekspresi yang ditampilkan para aktor dalam setiap adegan yang dilakukan, dengan terbiasa membawakan pantomim, penyesuaian ekspresi tersebut akan terbentuk secara perlahan.

CIRI DAN KEUNIKAN PANTOMIM

Umumnya, seniman pantomim memiliki ciri khas seperti menggunakan kaos bergaris-garis hitam-putih dengan riasan putih di wajahnya. Kebanyakan dari mereka juga biasanya memakai sarung tangan berwarna hitam, topi, dan sepatu pantofel. Meskipun saat ini riasan wajah ataupun kostum pantomim sangat bervariasi, ciri khas utamanya tetap ada pada riasan wajah dengan alas bedak berwarna putih. Seni ini pertama kali dipopulerkan oleh tokoh kartun bernama Chaplin. Kartun tersebut menggambarkan seorang pria paruh baya yang tidak berbicara sedikitpun dan mengekspresikan apa yang ingin disampaikan hanya melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah yang meyakinkan.

Pantomim yang dibawakan dengan baik akan sangat menghibur penontonnya karena mereka berusaha memaksimalkan ekspresi dalam menyampaikan maksud mereka. Gerakan yang sangat terkenal dari pertunjukan pantomim adalah gerakan tangan patah-patah yang seolah-olah menempel pada dinding kaca. Tingkah lucunya dapat diidentifikasi dengan gerakan seluruh tubuh yang berusaha memunculkan imajinasi penonton akan apa yang ingin mereka sampaikan. Selain riasan wajah yang mencolok, ekspresi wajah yang berlebihan juga membantu aktor pantomim dalam menyampaikan cerita yang dibawakan.

Sumber: <https://www.kelaspintar.id/blog/tips-pintar/pengertian-ciri-dan-keunikan-pantomim-8678/>

BACAAN PESERTA DIDIK

TABLO

Tablo adalah jenis drama yang mengutamakan gerak-gerik pemainnya. Anggota kelompok menggunakan tubuh mereka untuk membuat gambar atau gambar yang menangkap ide, tema, atau momen. Tablo juga disebut patung kelompok, bingkai beku, atau gambar diam.

APA YANG MEMBUAT TABLO YANG EFEKTIF?

- Fokus: Setiap anggota kelompok harus fokus. Tidak ada gerakan. Tidak berbicara. Mematung kurang lebih selama 5 detik.
- Ekspektasi: Penonton harus ingin tahu apa yang akan terjadi selanjutnya. Buatlah adegan menjadi menarik.
- Level: Level akan memberi kekuatan dalam sebuah adegan. Tingkat yang lebih tinggi = status yang lebih tinggi. Gunakan level berbeda untuk membangun pusat tablo Anda.
- Ekspresi: Gunakan setiap bagian tubuh untuk menciptakan *mood* untuk tablo Anda. Jangan lupakan ekspresi wajah.
- Waktu: Pastikan durasi setiap gerakan tablo cukup lama agar penonton menyerap semua yang ada di gambar (minimal 7 detik). Pengaturan waktu pertunjukan tablo Anda dapat menambah suasana hati yang ingin Anda ciptakan. Semua anggota kelompok harus memecahkan tablo secara bersamaan.
- Kejelasan: Tujuan tablo adalah menunjukkan sesuatu kepada penonton, bukan untuk membuat mereka menebak apa yang mereka lihat, oleh karena itu buatlah setiap tablo jelas dan dapat dimengerti.
- Penempatan: Perhatikan penonton Anda. Setiap bagian dari tablo Anda harus terlihat oleh penonton. Pastikan tidak ada yang tak terlihat karena tertutup oleh aktor lain.
- Latihan: Latih apa yang akan Anda presentasikan dan pastikan semua orang tahu apa yang mereka lakukan dan di mana mereka seharusnya berada.

APA ITU TRANSISI?

Presentasi tablo biasanya terdiri dari lebih dari satu gambar. Hal ini memungkinkan penonton untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang apa yang Anda katakan. Transisi adalah ruang antara setiap tablo individu. Berikut adalah beberapa saran untuk transisi:

- Istirahat total dari karakter dan gerakan terarah ke pose berikutnya.
- Gerakan *slow-motion* ke pose berikutnya.
- Mematikan lampu panggung (tidak disarankan).

TAMBAH DAN KURANGI

Hapus satu bagian tablo sekaligus menambahkan elemen baru ke adegan.

Sumber: <https://schoolworkhelper.net/what-is-an-effective-tableau/>

PANTOMIM

Pantomim adalah pertunjukan tanpa dialog dan dimainkan dengan gerak isyarat serta ekspresi wajah yang biasanya diiringi musik.

BERLATIH PANTOMIM

1. PANTOMIM MAKAN

Menonton pantomim makan bisa sangat menyenangkan. Berpura-puralah makan *hamburger* atau *hot dog* dengan ceroboh, sehingga semua isinya jatuh ke pakaian Anda. Cipratkan saus tomat ke mata Anda secara tidak sengaja. Pilihan lain, cobalah mengupas pisang dan terpeleset karena kulitnya.

2. BUATLAH PANTOMIM SEMAKIN MENARIK

Anda bisa tertawa atau membuat pantomim menjadi bentuk kesenian yang lebih lengkap. Jika Anda menciptakan cerita dari pantomim, Anda bisa membuat penonton semakin tertarik dan memberikan sentuhan seni sejati dalam kesenian pantomim. Pikirkan suatu “cerita” yang ingin Anda sampaikan. Ingatlah bahwa pantomim bisa menjadi seni yang cantik dan menghanyutkan jika dilakukan dengan baik. Gunakan salah satu contoh berikut:

- Cuaca berangin (pantomim angin/payung) dan Anda ingin pergi ke kedai *hamburger* untuk bertemu seorang teman yang kucingnya terperangkap di atas pohon. Teman Anda meminta Anda memanjat tangga untuk menyelamatkan kucingnya (pantomim tangga). Saat Anda mengembalikan kucingnya (pantomim memegang kucing yang menjerit dan menolak ditolong), teman Anda membelikan Anda sebuah *hamburger* (pantomim makan/saus tomat dengan ceroboh). Saat pergi, Anda terpeleset kulit pisang yang terjatuh di tanah.

- Jika Anda ingin berpantomim yang lebih serius, ciptakan suasana dengan pakaian, riasan, dan pencahayaan. Pikirkan cerita yang serius sebelumnya. Sebagai contoh, Anda mungkin ingin menceritakan tentang tunawisma yang tidur di luar ruangan sepanjang musim dingin. Gambarkan wajah sedih, kenakan pakaian compang-camping, dan gunakan pencahayaan yang redup. Pikirkan cerita yang memungkinkan Anda berpantomim rasa sedih pada tunawisma saat mencari tempat berlindung di malam hari. Pantomim menyiapkan tempat tidur di kolong jembatan dengan hanya kardus sebagai tempat tidur. Pantomim kedinginan dan sulit tidur. Tunjukkan kesedihan untuk merefleksikan karakter ini.

Sumber: <https://id.wikihow.com/Berpantomim>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas III

Penulis: Yonny Boy Jaya Marpaung & C. Kiky Puspita Anggraeni

ISBN: 978-602-244-655-2

Unit 2

Eksplorasi Gerak dan Suara



ALOKASI WAKTU

Total per unit = 12 Jam Pelajaran (JP)

6 pertemuan (selanjutnya disebut “kegiatan”)

1 kegiatan = 2 jam pelajaran (2 x 35 menit)

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mendeskripsikan tubuh dan suara karakter dalam setiap plot cerita pilihan mereka.
- Peserta didik mengeksplorasi tubuh dan suara karakter sesuai latar lokasi dalam cerita pilihan mereka.
- Peserta didik merespons suara latar dengan gerakan spontan.
- Peserta didik merancang pertunjukan tablo atau pantomim dengan potongan cerita yang dipilih.
- Peserta didik mengeksplorasi penggunaan properti panggung untuk menunjang peran.



DESKRIPSI UNIT

Di Unit 2, peserta didik akan belajar merespons berbagai situasi dramatik dalam pertunjukan sembari mengembangkan kemampuan mengobservasi lingkungan. Peserta didik juga akan belajar memahami dan merespons struktur drama untuk membiasakannya bekerja secara artistik dalam proses produksi sebuah pertunjukan. Kemampuan tersebut didapat melalui eksplorasi gerak dan suara, seperti mengenal suara lingkungan (*soundscape*), mengimitasi melalui suara, dan menjelma ragam karakter dengan latar belakang situasi yang berbeda.

Adapun luaran dari unit ini adalah sebuah pertunjukan kelompok yang sudah mengikutsertakan *soundscape*, topeng, dan struktur dramatik. Pembelajaran ini diharapkan mampu menggali kreativitas dalam dan luar peserta didik untuk menyajikan pertunjukan yang menarik dan terstruktur.

Aku Menjadi

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Di kegiatan ini, peserta didik mengimplementasikan tubuh dan suaranya untuk membentuk karakter sesuai alur cerita. Kegiatan ini mengeksplorasi tubuh dan suara peserta didik dalam menciptakan karakter. Unit ini juga mengenalkan peserta didik pada struktur cerita (plot) sederhana.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru membaca semua materi pembelajaran dan menonton video referensi.
- Ruang yang cukup besar supaya peserta didik dapat melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.
- Menyiapkan lembaran daftar karakter yang telah digunting dan digulung.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru memberikan pemanasan aktivitas berikut:

1. PETUALANGAN ULAT

Instruksi:

- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk berdiri melingkar.
- Peserta didik membayangkan menjadi seekor ulat yang berjalan dipermukaan daun dan mengeksplor kegiatan ulat tersebut, mungkin ada yang memakan daun, tidur, atau melata saja mengelilingi daun.
- Sang ulat kini perlahan berubah menjadi kepompong. Sekarang, eksplor juga proses ulat menjadi kepompong!
- Selanjutnya, kepompong perlahan bergerak dan berubah menjadi seekor kupu-kupu.
- Semua terbang bebas dan saling menyapa.
- Perkenalkan diri dengan mendeskripsikan warna kupu-kupu.
Contoh:
"Hai, aku kupu-kupu Morin, warnaku kuning-hijau dan hitam."
Bisa dibalas dengan,
"Hai kupu-kupu Morin, aku kupu-kupu Daniel. Warnaku putih-hitam".
- Biarkan mereka menjelajah bebas.
- Hentikan pemanasan apabila peserta didik sudah merasa lelah.

2. LEMPAR KATA

Instruksi:

- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk berdiri dan mencari empat orang dalam satu kelompok.
- Setiap kelompok akan diberikan satu gulungan kertas yang berisi petunjuk kata (lihat daftar Lempar Kata).
Contoh: laut.
- Sahabat Guru boleh membuat petunjuk kata sendiri yang lebih mudah dipahami peserta didik di sekolahnya masing-masing atau menambahkan jumlah kata petunjuk.
- Setiap peserta didik bergantian mencari kata yang berhubungan dengan petunjuk. Contoh: laut-ikan-perahu-ombak, dll.
- Peserta didik menjawab sambil memperagakan kata yang disebutkan.
- Peserta didik yang tidak bisa menjawab harus menjadi patung untuk kata terakhir yang disebutkan temannya. Lalu, permainan harus terus berlanjut.
Contoh: ikan.
Peserta didik tersebut menjadi patung ikan. Peserta didik bisa berhen-

- ti menjadi patung ikan sampai ada temannya yang tidak bisa menjawab.
- Petunjuk kata diganti setiap ada pemain yang tidak bisa menjawab.
- Sahabat Guru mengawasi peserta didik dan berperan menjadi wasit dalam permainan.
- Lanjutkan dengan petunjuk kata berikutnya, ganti terus sampai petunjuk kata habis.

DAFTAR LEMPAR KATA

Gunung	Piring	Hidung	Kalimantan
Sekolah	Buku	Telinga	Sepak bola
Panggung teater	Biru	Rambut	Bulu tangkis
Istana	Merah	Perut	Silat
Restoran	Putih	Jawa	Basket
Mobil	Kuning	Sumatra	Tinju
Meja	Hijau	Bali	
Pulpen	Kumis	Papua	

KEGIATAN INTI

Berikan peserta didik kesempatan beristirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. HAI GUYS!

Tujuan: mengeksplorasi fungsi tubuh dan suara menjadi karakter yang dekat dengan peserta didik. Perkenalan awal plot untuk membuat sebuah rangkaian cerita.

Instruksi:

- Aktivitas dilakukan secara pantomim, tidak boleh ada dialog.
- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk berperan menjadi orang tua masing-masing (ayah/ibu). Bagi peserta didik yang yatim piatu, Sahabat Guru boleh mengarahkan ke karakter lainnya, misal paman/bibi atau orang tua di sekitar lingkungannya.
- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik melakukan aktivitas orang tua berdasarkan waktu. Ajukan pertanyaan bertahap:

- Di pagi hari, apa yang orang tua peserta didik lakukan?
- Pada siang hari, apa yang orang tua peserta didik lakukan?
- Pada malam hari, apa yang orang tua peserta didik lakukan?
- Ganti situasi dengan pertanyaan dan kali ini peserta didik boleh improvisasi dialog. Peserta didik membayangkan menjadi seorang *YouTuber* yang sedang membuat konten videonya. Tidak boleh ada yang saling merespons.
 - Peserta didik menjadi seorang koki (*YouTuber* masak-memasak) dan memasak makanan, lakukan dari proses awal: belanja ke pasar-mempersiapkan bahan-memasak-menghidangkan makanan-kalimat penutup.
Contoh:
"Oke Guys, aku mau coba makananku dulu, jangan lupa subscribe, like, dan nyalakan lonceng".
 - Peserta didik menjadi seorang wisatawan (*YouTuber* wisata) yang berkunjung ke tempat wisata (pilih tempat wisata terkenal di daerah masing-masing): rumah-menuju bandara-naik pesawat-turun dari pesawat-perjalanan ke tempat wisata-lokasi wisata-menuju hotel-masuk kamar-kalimat penutup.
- Berikan kesempatan pada peserta didik yang bagus untuk tampil di depan kelas, boleh dengan peran yang sama (koki/wisatawan) atau yang lain. Semua peran harus ada struktur proses dari awal hingga akhir.

2. RODA AKTIVITAS

Tujuan: Aktivitas ini ditujukan untuk mengeksplorasi fungsi tubuh dan suara untuk menjadi karakter yang lebih bervariasi dan menantang, mengasah imajinasi melalui improvisasi dalam sebuah adegan singkat, dan memperkenalkan plot untuk membuat sebuah rangkaian cerita dalam sebuah struktur waktu.

Instruksi:

- Peserta didik memainkan berbagai ragam karakter dan kegiatannya berdasarkan identitas waktu.
- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk berpencar di sekitar ruangan.

- Berikan mereka satu peran, lalu berikan identitas waktu (pagi-siang-malam).
Contoh:
"Apa yang guru lakukan di pagi hari?"
Lanjutkan keterangan dengan urutan waktu: siang, malam.
"Apa yang kucing lakukan di pagi hari?"
Lanjutkan keterangan dengan urutan waktu siang dan malam.
Demikian seterusnya dengan karakter yang lainnya.
- Lakukan improvisasi aktivitas perannya (lihat daftar karakter Roda Aktivitas)

Aktivitas) pada identitas waktu yang diberikan Sahabat Guru.

- Sahabat Guru bebas mengganti peran yang diinginkan.
- Peserta didik diarahkan mengeksplor semua fungsi tubuh dan suaranya.
- Buatlah variasi dengan membagi beberapa kelompok dan berikan karakter yang berbeda untuk setiap kelompoknya.
- Lanjutkan kegiatan seperti perintah sebelumnya. Sekarang mereka bisa saling berinteraksi.

DAFTAR KARAKTER RODA AKTIVITAS

Kakek/nenek	Polisi	Katak
Pedagang keliling	Dokter	Tikus
Olahragawan	Petani	Elang
Guru	Koki	Kucing

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, para peserta didik duduk melingkar dan mendapat kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka dengan menyebutkan kata: kupu-kupu=senang, kepompong= *flat*, dan ulat= sedih, diikuti alasannya. Refleksi ini membantu peserta didik mengidentifikasi diri dan minatnya dalam pelajaran Seni Teater.

BERSAMA KITA TERBANG

Instruksi:

- Sahabat Guru menginstruksikan seluruh peserta didik duduk dalam posisi nyaman dengan mata terpejam.
- Mintalah peserta didik untuk membayangkan sedang melakukan perjalanan ke tempat favorit yang santai dan menyenangkan, misalnya, mereka bisa berjalan di pinggir pantai yang indah, terbang di udara, berlayar di sungai, dll.
- Setelah tiba di tempat tujuan, mintalah peserta didik berimajinasi dan menyelami panca indera: apa yang mereka lihat, rasakan, sentuh, cium, dan dengar saat bersantai atau bermain tempat favorit mereka.
- Peserta didik juga bisa membayangkan bermain bersama teman-teman baiknya di tempat itu.
- Telusuri perjalanan mereka kembali ke ruangan kelas.
- Instruksikan pada peserta didik untuk menarik dan membuang napas panjang melalui mulut, diakhiri dengan kalimat, "Kita hebat". Semua peserta didik membuka mata perlahan dan bertepuk tangan memandangi semua wajah temannya untuk mengakhiri sesi ini.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Peserta didik mengobservasi kegiatan orang tua peserta didik atau orang di sekitar peserta didik dari pagi, siang, dan malam. Catat apa saja kegiatan mereka.
- Temukan hal-hal unik atau menarik pada objek observasi peserta didik.
- Pada pertemuan berikutnya, laporkan hasil temuan peserta didik dan mainkan di depan kelas.

Puzzle Panggung

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Di kegiatan ini, peserta didik menganalisis tubuh dan suara dengan memerhatikan latar belakang karakter. Di tahap ini, mulai ada kesadaran peserta didik untuk membentuk tubuh dan suara berdasarkan latar belakang situasi dan tempat. Peserta didik juga mulai mengembangkan identifikasi karakter menjadi sebuah adegan dengan sistem struktur dramatik sederhana.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca semua materi pembelajaran dan menonton video referensi.
- Ruang yang cukup besar agar peserta didik dapat melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.
- Menyiapkan cerita-cerita legenda nusantara dengan membaca/ mengunduh/mencetak beberapa cerita. Referensi cerita bisa didapatkan di tautan berikut: <https://dongengceritakyat.com/category/cerita-rakyat-nusantara/>
- Alternatif lain, bisa mencari buku kumpulan legenda nusantara/dunia atau menonton video cerita legenda nusantara dan memilih salah satu cerita menarik untuk diberikan pada peserta didik. Berikut adalah tautan video yang bisa diunduh: <https://www.youtube.com/c/DongengKita/videos>
- Membuat simulasi semua cerita legenda yang akan dibagikan dengan mengisi LKS 2.1. Simulasi diberikan apabila peserta didik memiliki kendala pada pengisian LKS 2.1.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru memberikan pemanasan dengan aktivitas berikut:

1. SIMSALABIM (CHARACTER WALKS)!

Instruksi:

- Peserta didik berjalan mengelilingi ruang kelas dengan bebas.
- Sahabat Guru memberikan perintah kegiatan karakter (lihat tabel Kegiatan Karakter) dan peserta didik harus menjadi karakter dengan kegiatan yang disebutkan Sahabat Guru.
- Instruksikan perintah dengan suara yang tegas agar jelas terdengar dan peserta didik menjadi lebih termotivasi.

Berjalan seperti kakek-kakek/nenek-nenek.	Berjalan seperti seorang artis terkenal.
Berjalan seperti kepala sekolah yang sibuk.	Berjalan seperti seorang miliarder.
Berjalan seperti singa yang berburu mangsanya.	Berjalan seperti seorang yang baru kehilangan uang satu triliun.
Meloncat seperti seekor kanguru.	Berjalan seperti seorang dokter.
Berjalan seperti Satpam di sekolah.	Berjalan seperti seorang turis.
Berjalan seperti anjing.	Berjalan seperti badut di dalam sirkus.
Bergerak seperti lebah.	Berjalan seperti baru bangun tidur.
Bergerak seperti ikan.	Bergerak seperti kupu-kupu.

Sumber: <https://www.twinkl.co.id/resource/roi2-t-646-character-walk-drama-activity-game>

2. MESIN WAKTU

Instruksi:

- Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok (sesuaikan dengan kondisi).
- Sahabat Guru menjelaskan pada peserta didik bahwa mereka akan ditugaskan ke suatu tempat (lihat tabel Mesin Waktu).
- Semua kelompok peserta didik harus melakukan perintah Sahabat Guru untuk memainkan peran dan berdialog secara spontan.
- Sahabat Guru menginstruksikan cerita, dimulai dari Orientasi (awal mula kejadian), Komplikasi (masalah muncul), Resolusi (akhir cerita, masalah dipecahkan) (lihat Bacaan Guru).
- Berikan waktu pada setiap rangkaian supaya peserta didik bereaksi terhadap situasi yang diberikan Sahabat Guru.
- Lanjutkan ke rangkaian berikutnya ketika semua peserta didik terlihat sudah masuk dalam permainan.
Contoh:
 - “Kalian mencari teman yang tersesat di hutan dan sekarang hari sudah malam.”
 - “Tiba-tiba kalian bertemu seekor macan yang memandang tepat pada rombongan kalian. Macan itu tiba-tiba mengejar kalian.”
 - “Kalian mendengar suara teman kalian, tapi macan masih terus mengejar. Kalian berkeliling dan berkumpul dengan obor di tangan sambil berteriak menakuti macan. Macan pun meninggalkan kalian. Teman kalian ditemukan dan kalian pergi dengan hati gembira.”
- Berikan instruksi dengan nada tegas agar peserta didik lebih termotivasi.
- Sahabat Guru ikut memainkan emosi dalam narasi instruksi agar imajinasi peserta didik terbangun.
- Berikan maksimal dua cerita untuk satu kelompok.
- Durasi waktu ditentukan oleh Sahabat Guru.

Tabel Mesin Waktu		
Orientasi	Komplikasi	Resolusi
Mencari teman yang tersesat di hutan malam hari.	Dikejar hewan buas.	Teman ditemukan dan hewan buas berhasil diusir menggunakan obor.
Menyelamatkan teman yang jatuh ke laut.	Ikan hiu mengepung.	Melemparkan ikan mentah di sekeliling perahu dan menyelamatkan teman yang jatuh dengan memberikan ban yang diikat tali.
Tersesat di gua.	Bertemu dengan ular di sekitar gua.	Mengusir ular dengan obor, melihat cahaya di ujung gua dan berhasil menemukan jalan keluar.
Mendorong bus karya wisata yang mogok di tanjakan gunung.	Bus mundur dan meluncur turun, seketika remnya rusak, di dalam masih ada beberapa teman sekolah.	Menahan bus bersama dan meletakkan batu-batu keras di ban. Penduduk sekitar menolong dan membenarkan bus.

KEGIATAN INTI

Berikan kesempatan peserta didik untuk beristirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. PUZZLE KARAKTER (PK) 25”

Tujuan: Kegiatan ini melatih peserta didik menganalisis cerita dan memberi definisi setiap karakter, latar belakang, dan situasi. Untuk membantu proses identifikasi, peserta didik mengisi LKS 2.1.

Instruksi:

- Sahabat Guru membagi kelompok peserta didik menjadi tiga kelompok (atau bisa disesuaikan kapasitas kelas/cerita).

- Sahabat Guru membagikan cerita legenda yang telah dipersiapkan kepada masing-masing kelompok.

Pilihan dongeng:

- *Nenek Pakande* (cerita rakyat Sulawesi Selatan): <https://www.youtube.com/watch?v=v1ol1Fuolbs>
- *Pangeran Amat Mude* (cerita rakyat Aceh): https://www.youtube.com/watch?v=PsuNNHf_J9s
- *Legenda Naga Erau dan Putri Karang Melenu* (cerita rakyat Kalimantan Timur): https://www.youtube.com/watch?v=vet1aq0_BLY
- *Kisah Cindelas* (cerita rakyat Jawa Timur): <https://www.youtube.com/watch?v=aecyKnkT-v8>

Pilihan cerita lain bisa Sahabat Guru dapatkan melalui tautan video Cerita Rakyat: <https://www.youtube.com/c/DongengKita/videos>

- Sahabat Guru memberikan lembar LKS 2.1 kepada masing-masing kelompok sebagai acuan proses identifikasi karakter.
- Sahabat Guru menjelaskan proses pengisian LKS 2.1.
 - Pada lembar karakter, peserta didik menuliskan nama karakter (contoh: Malin Kundang).
 - Selanjutnya, peserta didik mencari aktivitas karakter di cerita semaksimal mungkin dan menuliskannya pada kolom situasi (contoh: berlayar ke pulau seberang).
 - Pada kolom latar belakang cerita, peserta didik mengisi dengan mencari lokasi situasi itu terjadi (contoh: laut).
 - Pada kolom susun adegan, peserta didik membuat narasi kejadian awal, masalah/konflik, dan kejadian akhir dari hasil identifikasi mereka.
- Kelompok peserta didik mulai proses identifikasi karakter, situasi, latar belakang, dan struktur dramatik cerita dengan panduan LKS 2.1. Sahabat Guru mendampingi peserta didik dalam proses identifikasi karakter. Ajak peserta didik lebih teliti dalam mengidentifikasi setiap karakter, serta aktif dalam diskusi kelompok.
- Bagi kelompok peserta didik yang memiliki kendala menyusun adegan, Sahabat Guru bisa membantunya dengan memberi satu contoh pada materi cerita legenda kelompok peserta didik tersebut.

2. MENYUSUN PUZZLE KARAKTER (MPK) 45”

Tujuan: Peserta didik memainkan karakter sesuai situasi yang mereka identifikasi dengan mengembangkan narasi yang mereka buat pada LKS 2.1. Adegan dimainkan dalam bentuk improvisasi. Melalui aktivitas ini, peserta didik diharapkan mampu menganalisis sebuah cerita dan membentuk struktur dramatik secara sederhana.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengajak peserta didik membagi peran dalam cerita tersebut. Ada yang menjadi pemeran dan ada yang menjadi tim artistik panggung melalui tubuh untuk mendukung latar belakang cerita (mengingat kembali Kegiatan Inti Properti Tubuh pada Unit 1 Kegiatan 4).
- Setiap kelompok wajib memerankan dua karakter dan dua situasi (apabila waktu tidak memungkinkan, bisa memainkan satu karakter saja).
- Selanjutnya, kelompok peserta didik melakukan latihan untuk memerankan adegan tersebut selama maksimal 10 menit. Pada setiap adegan, peserta didik dapat membuat dialog spontan untuk mendukung adegan.
- Setelah waktu habis, peserta didik berkumpul kembali untuk mendapatkan urutan pentas kelompok.
- Tugaskan setiap kelompok untuk menulis adegan yang ditampilkan kelompok lainnya dengan menebak karakter (pemuda, raja, ibu tua, dll.), situasi, dan latar belakang.
- Kelompok peserta didik mulai menampilkan adegan mereka. Setiap ada kelompok selesai pentas, kelompok lain bertepuk tangan sebagai bentuk apresiasi.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Relaksasi-Jiwa Positif-Apresiasi

- Setelah kegiatan selesai, para peserta didik duduk melingkar dan mendapat kesempatan menyampaikan perasaan mereka dengan satu kata ekspresi (senang, sedih, *flat*) diikuti alasannya. Refleksi ini membantu peserta didik mengidentifikasi diri dan minatnya dalam pelajaran Seni Teater.
- Setelah selesai semua, peserta didik meletakkan telunjuk tangannya tepat di depan mulut dengan jarak empat jari.

- Peserta didik diarahkan untuk memejamkan mata dan menghirup dan mengembuskan napas dengan lembut melalui hidung, hingga jari telunjuk merasakan embusannya.
- Lakukan embusan minimal enam kali (embusan terakhir harus dengan tarikan napas panjang).
- Diakhiri dengan kalimat, “Terima kasih”, dengan posisi tangan diletakkan di dada.
- Semua peserta didik membuka mata perlahan dan bertepuk tangan memandang semua wajah teman-temannya untuk mengakhiri sesi aktivitas.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif ditujukan apabila Sahabat Guru berhalangan hadir atau masih dalam kondisi belajar secara daring.

- Peserta didik mencari kelompok (bisa ditentukan sebelumnya atau Sahabat Guru memberi batasan kelompok, misalkan maksimal tiga kelompok).
- Peserta didik membaca cerita legenda melalui tautan yang ada di *website* (kata kunci: kumpulan cerita legenda) atau Sahabat Guru sudah menentukan cerita dan menyertakan pada LKS).
- Peserta didik mengisi LKS 2.1 dan mengikuti alur-alur yang ada pada LKS 2.1.
- Kelompok peserta didik melakukan diskusi untuk mengisi Lembar Kerja (dalam kondisi belajar daring bisa melalui *break room* atau percakapan grup WA).
- Pada pertemuan berikutnya, setiap adegan hasil pengisian LKS 2.1 akan dipentaskan.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2.1

PUZZLE KARAKTER

Tanggal : _____
Nama Peserta Didik : _____
Kelas : _____
Kelompok : _____
Nama anggota kelompok : _____

Jabarkan identifikasi karakter pada cerita yang kamu pilih. Berikan jawaban sesuai apa yang kamu temukan!

Karakter	Situasi	Lokasi
Contoh:		
Siapakah karakternya?	Kegiatan apa yang dilakukan karakter?	Di manakah kegiatan itu berlangsung?
1. Malin Kundang	1. Berlayar ke pulau seberang	1. Laut
	2. Menjadi batu	2. Pantai

SUSUN ADEGAN

Rangkailah hasil identifikasi karakter menjadi narasi sebuah adegan!

Contoh:

Awal Adegan	Masalah (Konflik)	Akhir Adegan
Malin Kundang naik kapal besar berlayar di laut menuju pulau seberang.	Pada saat berlayar, ombak besar menghalau kapal Malin Kundang.	Kapal Malin selamat dari ombak, semuanya bergembira.
Malin Kundang bertemu ibu kandungnya di kampung.	Malin Kundang tidak mengakui ibu kandungnya.	Ibu Malin di tepi pantai berdoa pada Tuhan meminta keadilan. Malin Kundang dikutuk menjadi batu.

KEGIATAN 3

Coba Dengar

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Peserta didik diajak mengeksplorasi tubuh dan suaranya melalui situasi adegan maupun merespons suara/musik latar. Peserta didik akan lebih peka terhadap setiap situasi yang nantinya akan mengadaptasi tubuh dan suaranya ketika bermain menjadi karakter.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca semua materi pembelajaran dan menonton video referensi.
- Ruang yang cukup besar agar peserta didik dapat beraktivitas secara leluasa, atau alternatif lain, ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.
- Mencari suara-suara bernuansa alam dan binatang serta lagu-lagu instrumental yang menenangkan.
- Menyiapkan kartu benda, selotip (perekat), dan gunting.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru memberikan pemanasan aktivitas berikut:

1. BAYI MERANGKAK-BEBEK-KERA-MANUSIA

Instruksi:

- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk berdiri melingkar.
- Sebelum masuk ke inti pemanasan, peserta didik menggoyangkan seluruh badannya seperti adegan

- terkena setrum listrik. Lakukan selama 15 detik, setelah itu kembali ke posisi semula sambil mengatur napas.
- Selanjutnya, Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk berpose seperti bayi merangkak, lalu peserta didik pun berjalan merangkak bebas perlahan sembari berimajinasi menjadi seorang bayi. Mereka boleh melakukan dialog satu sama lain.
 - Sahabat Guru mengganti karakter bebek untuk posisi berikutnya. Peserta didik berjalan jongkok sambil menjinjit seperti seekor bebek. Biarkan mereka berjalan dan berdialog spontan mengelilingi arena kelas.
 - Berikutnya, Sahabat Guru menginstruksikan untuk menjadi karakter kera. Seperti sebelumnya, biarkan mereka berkeliling arena kelas dan berdialog spontan.
 - Posisi terakhir untuk diperankan adalah menjadi dirinya sendiri. Biarkan mereka berkeliling arena kelas dan berdialog.
 - Setelah dianggap cukup, Sahabat Guru boleh menghentikan aktivitas ini.
 - Sahabat Guru menginstruksikan agar peserta didik dibagi berdasarkan kelompoknya masing-masing dan berdiri berjajar ke belakang.
 - Untuk pemanasan terakhir, Sahabat Guru menerangkan bahwa untuk putaran terakhir akan ada variasi karakter setiap lima tepukan tangan. Semua peserta didik harus mengikuti instruksi Sahabat Guru. Kombinasi gerakan seperti berikut: Bayi merangkak – TP5 – Bebek – TP5 – Kera – TP5 – Manusia (dirimu sendiri)
*TP5= tepuk lima kali
 - Hentikan pemanasan apabila peserta didik sudah lelah.

2. BADAI PASTI BERLALU

LEVELING SUARA-KREATIVITAS-MUSIKALITAS-IMAJINASI

- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk berdiri melingkar.
- Jelaskan bahwa kita akan membuat suara badai dan seluruh peserta didik harus mengikutinya.
- Kegiatan diawali dengan menggosok telapak tangan bersama dengan tempo sedang dan suara yang agak kecil.
- Selanjutnya, Sahabat Guru membuat hujan ringan dengan menepukkan jari di telapak tangan. Sahabat Guru berbisik, "Hujan rintik-rintik".
- Buatlah hujan lebih keras dengan menepukkan tangan sedikit lebih

- keras dengan semua jari (bertepuk tangan) dan tepuk lagi lebih keras.
- Sahabat Guru berteriak, "Hujan semakin deras!" dengan menepuk kedua tangan di paha semakin keras.
 - Sahabat Guru berteriak, "Badai datang!" dengan menghentakkan kaki bergantian. Supaya suasana semakin menarik, Sahabat Guru menunjuk acak beberapa peserta didik dan memberikan jenis binatang (monyet, burung, katak, serigala, dll.) untuk ditirukan suaranya, supaya terkesan terjadi sebuah badai di hutan.
 - Selanjutnya, peserta didik menepuk kedua tangan di paha dan Sahabat Guru menginstruksikan suara binatang untuk berhenti.
 - Kemudian, peserta didik menepuk kedua tangan lebih keras dan transisi dengan menepuk kedua tangan lebih pelan.
 - Kemudian, menepuk dua jari di telapak tangan
 - Gosok tangan perlahan dan akhiri dengan menjentikkan jari sambil berkata, "Badai sudah berlalu".

KEGIATAN INTI

Berikan kesempatan peserta didik untuk beristirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. COBA DENGARKAN

Tujuan: Peserta didik mengobservasi bunyi-bunyian di sekitar dan mengimitasi bunyi tersebut dengan suaranya. Kegiatan ini melatih kesensitifan alat pendengar agar lebih fokus dalam proses mendengarkan. Imitasi suara akan menciptakan elemen baru untuk disertakan pada pertunjukan mereka.

Instruksi:

- Sahabat Guru membagi peserta didik menjadi empat kelompok (d disesuaikan kondisi).
- Peserta didik secara berkelompok akan menciptakan suatu lingkungan melalui suara-suara imitasi mereka.
- Sahabat Guru mengundi dengan memberikan wadah kertas yang digulung (seperti arisan) yang berisi lingkungan yang akan mereka imitasi (lihat tabel Coba Dengar).

Tabel Coba Dengar

Hutan	Gunung	Pasar	Dapur
Pantai	Kebun binatang	Kota	Ruang bedah

- Selanjutnya, kelompok peserta didik mengisi LKS 2.2 dan diberi waktu 5 menit untuk berdiskusi. Dampingi peserta didik dan ajak mereka agar lebih kreatif menemukan sumber-sumber suara.
- Sahabat Guru mengurutkan urutan tampil.
- Kelompok yang akan tampil sebaiknya mengeluarkan suara satu per satu, lalu bunyikan suara lain hingga semua suara didengarkan.
- Kelompok lain akan menebak lingkungan yang dimainkan kelompok yang tampil. Kelompok yang menebak harus menghadap belakang dan mengangkat tangan apabila ingin menjawab.
- Lakukan hingga semua kelompok mendapatkan giliran.

2. MESIN SUARA

Tujuan: Menggunakan suara tidak hanya untuk membentuk suara karakter, tapi peserta didik juga mampu mengimitasi suara-suara di sekitar dengan baik. Peserta didik dapat menggunakan tubuhnya untuk menjelma sebuah benda artistik dan menyertakan suara dari benda tersebut. Peserta didik mengetahui bunyi-bunyian bukan hanya sebuah suara yang lumrah, tapi juga imitasi suara dari efek-efek yang terjadi di sebuah lingkungan, seperti yang dikenal dengan nama *soundscape* (lihat Glosarium).

Instruksi:

- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik berdiri melingkar.
- Sahabat Guru menanyakan kepada peserta didik bagaimana bunyi jam dinding kuno (*tik tok*), kertas disobek (*srek, srek*), air menetes (*tes ... tes ...*), menyeruput minuman (*srup... srup...*), minum (*gluk ... gluk ...*), pintu diketuk (*tok ... tok ... tok ...*), telepon rumah berdering (*kring ... kring ...*), tikus berdecit (*cit ... cit ... cit ...*), sendok berdenting (*ting ... ting ...*).
- Sahabat Guru bisa menambah tiruan suara bunyi lainnya.
- Selanjutnya, Sahabat Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok (sesuaikan kebutuhan).
- Setiap kelompok akan diberikan sebuah lokasi tempat (kantor/ruang kelas/restoran). Beberapa anggota

akan memerankan menjadi benda di lokasi tersebut. Beberapa anggota lainnya berperan menjadi manusia dan berinteraksi/menggunakan benda pada lokasi itu, tetapi tidak boleh mengeluarkan suara (*mute*).

- Semua pemeran benda akan ditempelkan nama benda tersebut di tempat yang mudah terlihat (di kening atau dagu). Setiap pemeran benda harus mengeluarkan tiruan suara ketika diberikan aksi oleh para pemeran manusia. Satu atau dua orang lainnya menjadi suara latar kejadian (angin/batuk/hujan/musik latar).

Contoh:

Si A datang ke restoran, lalu ia duduk pada sebuah bangku (peme-

ran bangku mengeluarkan tiruan suara "ngekkk ..." ketika bangku ditarik). Kemudian, pelayan B menuangkan air (pemeran wadah air mengeluarkan tiruan suara *blub ... blub ... blub ...*); Si A menggaruk keningnya (pengisi suara latar mengeluarkan tiruan suara "sruk ... kusruk ... kusruk ..."). Demikian seterusnya.

- Sahabat Guru mendorong peserta didik agar lebih kreatif untuk membuat tiruan bunyi dan bentuk-bentuk tubuh karakter.
- Lakukan hingga semua mendapatkan giliran.
- Ajak semua peserta didik bertepuk tangan setelah kelompok lain selesai melakukan pentas.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, para peserta didik duduk melingkar dan mendapat kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka dengan satu imitasi suara binatang: bebek= senang (*wekk ... wek ...*), anak kucing= sedih (*miaooo ...*), burung hantu= flat (*wuu ... wuu ...*). Refleksi ini membantu peserta didik mengidentifikasi diri dan minatnya dalam pelajaran Seni Teater.

RADAR JIWA

Instruksi:

- Setelah selesai semua, peserta didik duduk bersila dan memejamkan mata untuk membantu konsentrasi.
- Atur napas teratur dengan menarik napas 4 kali dan membuang napas 8 kali.
- Sahabat Guru mengajak peserta didik mendengarkan suara yang berada di luar kelas, lalu beralih kepada suara hutan Indonesia yang begitu indah dengan beragam flora dan faunanya.

- Tarik napas panjang dan buang secara perlahan, diakhiri kalimat, “Indonesia indah”.
- Semua peserta didik membuka mata perlahan dan bertepuk tangan memandangi semua wajah teman-temannya untuk mengakhiri sesi aktivitas.

Catatan:

Peserta didik diingatkan agar pertemuan berikutnya memba-

wa alat-alat penunjang untuk membuat topeng, seperti kertas HVS A4/kertas gambar, karton/kardus bekas/daun pisang, stik kayu/sedotan besar/tusuk sate/ranting besar, gunting, lem kertas, *double tape*, staples, pensil/spidol warna/cat air, dll. Pilihan untuk hiasan tambahan: *gliter*, kertas warna-warni, benang wol, tali rafia, daun-daun kering, kapas, dll.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila Sahabat Guru berhalangan hadir atau masih dalam pelajaran daring, maka kegiatan alternatif ini bisa dilakukan.

- Sahabat Guru menginformasikan nama-nama kelompok melalui grup WA.
- Kirimkan foto LKS 2.2 ke masing-masing grup WA (apabila tidak memungkinkan memberi LKS secara langsung).
- Sahabat Guru menentukan lingkungan yang mesti dicari bunyi-bunyinya (untuk menghindari pemilihan lingkungan yang sama).
- Peserta didik mengisi LKS 2.2 dan berdiskusi melalui grup WA.
- Tiruan bunyi ditulis dengan kalimat (*onomotape*).

Contoh:

Kucing: “*meong ...*”, angin: “*sssss ...*”, jam dinding tua: “*tik ... tok ...*”, air menetes: “*tes ... tes ...*”, dll.

- Setelah selesai, semua kelompok mengirimkan foto LKS yang sudah diisi kepada Sahabat Guru melalui WA.
- Apabila memungkinkan pertemuan berikutnya dilakukan secara luring, kelompok peserta didik akan memainkan tiruan-tiruan bunyi mereka di kelas.

📄 LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2.2

COBA DENGARKAN

Tanggal : _____

Nama : _____

Kelas : _____

1. Diskusikan dengan kelompokmu suara apa yang ada di lingkungan yang ditugaskan!
2. Pilih waktu: pagi atau malam!
3. Buat daftar suara apa yang kalian dengar di tempat dan waktu itu!
4. Bereksperimenlah dengan berbagai cara untuk membuat imitasi bunyi-bunyian. Gunakan suaramu, tubuhmu, atau apapun yang bisa kamu lakukan!

Lingkungan kami : _____

Contoh: sekolah (pagi)

Daftar suara : _____

Contoh: lonceng sekolah, gerbang, langkah kaki peserta didik, dll.

Peragaan Karakter

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Kegiatan ini melatih kreativitas peserta didik untuk membuat topeng melalui media sederhana (karton, kardus bekas, daun pisang, dll.). Peserta didik menggali kreativitasnya dengan membentuk ekspresi karakter pilihannya dengan topeng buatannya. Peserta didik akan mempresentasikan topeng dengan menghidupkan karakter melalui tubuh dan suaranya.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca semua materi pembelajaran dan video tutorial membuat topeng dengan bahan sederhana. Beberapa tautan tutorial bisa diklik pada:
 - Tautan 1: <https://www.youtube.com/watch?v=nx-YVomkMXk>
 - Tautan 2: <https://www.instructables.com/Basic-Paper-Masks/>
 - Tautan 3: <https://www.instructables.com/Make-Fun-Masks-Out-of-Cardboard/>
- Ruang yang cukup besar agar peserta didik dapat melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, bisa menggunakan ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.
- Mencari contoh-contoh bentuk-bentuk topeng, bisa didapatkan di:
 - Tautan 1: <https://www.printablemasks.net/category/animal>
 - Tautan 2: <https://www.artycraftykids.com/craft/10-printable-safari-animal-masks-for-kids/>
- Menyiapkan alat-alat pendukung untuk membuat topeng (gunting, penggaris, lem kertas, pisau karter, staples, spidol atau pensil/warna, cat air, pita, karet gelang, stik bambu, dll.).

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

Sahabat Guru membuka kelas dengan berdoa bersama sebelum memulai aktivitas. Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru memberikan pemanasan aktivitas berikut:

1. SENAM MIMIK

Instruksi:

- Sahabat Guru menginstruksikan seluruh peserta didik untuk berdiri melingkar. Selanjutnya, putar lagu gembira (apabila tidak memungkinkan, bisa mengajak peserta didik bertepuk dengan tempo riang).
- Peserta didik membuat ekspresi wajah sesuai tempo lagu/tepukan tangan. Sahabat Guru bisa menginstruksikan variasi ekspresi (senang, sedih, marah, kedinginan, kepanasan, menangis, panik, bersemangat, dll.). Awali dengan satu ekspresi untuk lima hitungan tempo/tepukan. Selanjutnya, bisa mengurangi hitungan tempo dalam berganti ekspresi (contoh: sedih-5 hitungan, marah-4 hitungan, dan senang-3 hitungan).

Contoh ilustrasi mimik:





- Tambahkan tantangan dengan berganti ekspresi untuk setiap satu hitungan.
- Ulangi kegiatan tersebut secara berpasangan.
- Hentikan pemanasan jika peserta didik sudah merasa lelah.

2. SATU MIMIK BERJUTA RESPONS

Eksplorasi tubuh dan emosi-fokus-perbendaharaan pola mimik untuk membuat to-peng-belajar variasi tubuh dalam satu emosi.

- Sahabat Guru menginstruksikan seluruh peserta didik berdiri melingkar. Sahabat guru bertepuk tangan/meniup peluit untuk memberikan instruksi.
- Semua ekspresi dan sikap tubuh dilakukan secara tablo.
- Peserta didik membuat satu ekspresi wajah yang diberikan Sahabat Guru (senang, sedih, marah, kaget, takut, jijik, panik, bersemangat, dll.), diikuti dengan bentuk tubuh sesuai ekspresi tersebut (dibuatkan ilustrasi).

Contoh: Marah dengan tiga bentuk tubuh dan ekspresi.



- Lakukan satu ekspresi dengan tiga variasi bentuk tubuh.
- Ulangi kegiatan tersebut secara berpasangan. Peserta didik merespons lawan mainnya dengan ekspresi yang sama, tapi dengan sikap tubuh berbeda. Demikian selanjutnya dengan ekspresi lainnya.
- Hentikan pemanasan jika peserta didik sudah merasa lelah.

KEGIATAN INTI

Berikan kesempatan peserta didik untuk beristirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. TANGAN TERAMPIL

Tujuan: Peserta didik melatih kreativitas dengan membuat topeng hasil karyanya sendiri. Peserta didik berimajinasi dalam menentukan karakter yang dipilihnya. Peserta didik menggunakan media topeng untuk mempresentasikan karakternya dan membentuk gestur serta suara sesuai bentuk topeng karya peserta didik tersebut.

Instruksi:

- Peserta didik membuat topeng dengan mengikuti tahapan pada LKS 2.3 dengan menggunakan media sederhana (koran/kertas, kardus, dan karet). Bahan-bahan bisa ditambahkan sesuai kebutuhan dan kreativitas.
- Seluruh peserta didik menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan pada meja masing-masing.
- Mereka wajib membuat topeng dengan mengikuti langkah-langkah pada LKS 2.3. Desain tidak harus terlalu sulit, ambil desain sederhana tapi mewakili sebuah karakter.
- Gambar mata pada lingkaran kolom TOPENGMU di LKS 2.3.
- Tentukan topeng apa yang ingin dibuat, apakah orang, binatang, atau fantasi?
- Selanjutnya, gambar wajah yang diinginkan: mata, hidung, mulut atau bentuk-bentuk kreativitas peserta didik sendiri. Sahabat Guru mendampingi proses pembuatan topeng. Apabila ada yang kesulitan, bantu mereka dengan memberi langkah-langkah pembuatannya atau mungkin contoh sketsa topeng.
- Gunting topeng sesuai garis yang ditentukan.
- Lubangi bagian mata dengan gunting/pisau *cater* tepat di bagian tengah mata.
- Tempelkan pada media yang agak keras (karton, kardus bekas, daun pisang, dll.). Awasi penggunaan benda-benda tajam.
- Warnai topeng dan hias dengan glitter, kapas, benang wol/tali rafia, daun bekas, koran, dll. Ajak peserta didik untuk lebih kreatif.
- Lekatkan dengan lem kayu/tusuk sate/sedotan/karton pada belakang topeng.
- Biarkan mereka mencoba topengnya dengan meletakkan di depan wajahnya.
- Ajak mereka bereksperimen dengan karakter topengnya. Bagaimana

karakter itu bergerak dan bersuara menggunakan topeng mereka tersebut.

- Lakukan secara berpasangan, bagaimana setiap karakter tersebut

berinteraksi. Buatlah cerita secara spontan.

- Durasi waktu pembuatan dan eksplorasi karakter diatur oleh Sahabat Guru.

2. PERAGAAN KARAKTER

Tujuan: Peserta didik dapat menampilkan hasil karya kreativitas membuat topeng secara mandiri. Peserta didik seperti berjalan pada peragaan busana dengan tetap menampilkan karakter yang mereka pilih dalam balutan topeng buatan mereka. Kreativitas ini dapat menumbuhkan kepercayaan diri untuk tampil di depan kelas.

Instruksi:

- Sahabat Guru membagi dua kelompok peserta didik untuk menampilkan hasil karyanya.
- Kelompok lainnya duduk sebagai penonton.
- Semua kelompok akan memperlihatkan hasil karya mereka.
- Setiap peserta didik harus mengenalkan karakternya dengan tubuh dan suara karakter topengnya masing-masing, lalu memperagakan sambil memainkan tokoh yang diperankan dan berjalan berkeliling dengan sikap tubuh dan suara karakter.
- Agar suasana lebih menyenangkan, cobalah memutar lagu latar yang ceria.
- Lakukan hingga semua kelompok mendapat bagian.
- Setelah selesai, semuanya bertepuk tangan atas pencapaian hari itu.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, para peserta didik duduk melingkar sambil memakai topeng masing-masing. Peserta didik mendapat kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka dengan satu ekspresi: senang (menggoyang-goyangkan wajah ke kiri dan ke kanan), biasa (menutup wajah dengan satu telapak tangan), dan sedih (menutup wajah dengan kedua telapak tangan), diikuti alasannya. Refleksi ini membantu peserta didik mengidentifikasi diri dan minatnya dalam pelajaran Seni Teater.

- Sahabat Guru mengajak peserta didik duduk bersila dan memejamkan mata. Peserta didik membuat ekspresi senang.

- Atur napas dengan menarik napas 4 kali, menahan napas 7 kali, dan membuang napas 8 kali.
- Lakukan pernapasan sebanyak 6 kali dan pada embusan napas terakhir, peserta didik mengucapkan kalimat, “Semuanya indah”.
- Semua peserta didik membuka mata perlahan dan bertepuk tangan memandangi semua wajah teman-temannya untuk mengakhiri sesi aktivitas.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. MEMBUAT TOPENG KARAKTER

Apabila keadaan tidak memungkinkan, pembelajaran secara daring bisa dilakukan dengan alternatif:

Instruksi:

- Melalui *Zoom Meeting/Google Meet*, Sahabat Guru menginstruksikan agar peserta didik mengeluarkan semua peralatan untuk membuat topeng. Mintalah orang tua untuk mendampingi agar peserta didik bisa dibimbing dan terhindar dari kecelakaan menggunakan alat-alat berbahaya (gunting, pisau *cater*, atau benda-benda tajam lainnya).
- Peserta didik membuat lingkaran sebesar wajahnya pada kertas HVS A4/kertas gambar.
- Peserta didik menentukan topeng apa yang ingin dibuat. Apakah orang, binatang, atau objek fantasi?
- Mulai dengan menggambar mata pada lingkaran yang telah mereka buat.
- Selanjutnya, gambarlah bagian wajah yang peserta didik inginkan, mata, hidung, mulut atau bentuk-bentuk kreativitas peserta didik sendiri.
- Orang tua murid disarankan untuk mendampingi dalam proses pembuatan topeng. Apabila ada yang mengalami kesulitan, bantu mereka dengan memberi langkah-langkah pembuatannya atau mungkin contoh sketsa topeng yang bisa dicari pada *google search* dengan kata kunci *character paper masks template for kids*. Akan lebih baik jika peserta didik dibiarkan bekerja mandiri tanpa terlalu banyak campur tangan orang tua agar peserta didik punya jiwa kemandirian.
- Gunting topeng sesuai garis yang ditentukan.

- Lubangi bagian mata dengan gunting/pisau *cater* tepat di bagian tengah mata.
- Tempelkan pada media yang agak keras (karton, kardus bekas, daun pisang, dll.).
- Warnai topeng dan hias dengan *gliter*, kapas, benang wol/tali rafia, daun bekas, koran, dll. Ajak peserta didik untuk lebih kreatif.
- Lekatkan dengan lem kayu/tusuk sate/sedotan/karton pada belakang topeng.
- Biarkan peserta didik mencoba topengnya dengan meletakkan topeng tersebut di depan wajahnya.
- Orang tua murid mengajak peserta didik bereksperimen dengan karakter topengnya. Bagaimana karakter itu bergerak dan bersuara dengan menggunakan topeng tersebut?
- Pada pertemuan berikutnya, semua peserta didik mempresentasikan hasil karya topeng masing-masing.

DESAIN TOPENG KARAKTERMU

Tanggal : _____

Nama : _____

Kelas : _____

1. Desainlah topeng karaktermu!

Siapakah karaktermu?

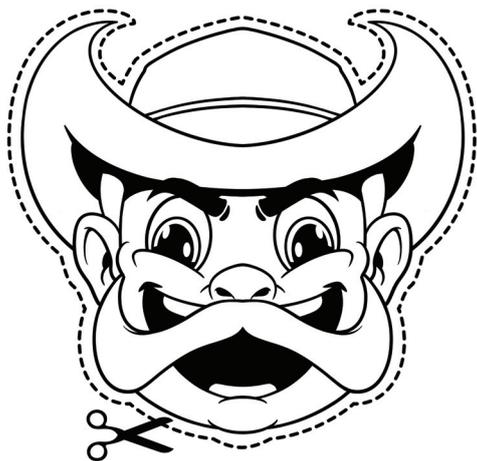
Orang (raja/ratu| tentara| astronot| atau pilihanmu sendiri)

Binatang (singa| monyet| kelinci| burung| atau pilihanmu sendiri)

Objek Fantasi (monster| alien| robot| penyihir| atau pilihanmu sendiri)

2. Sketsa topengmu di lingkaran yang tersedia di bawah.

Contoh:



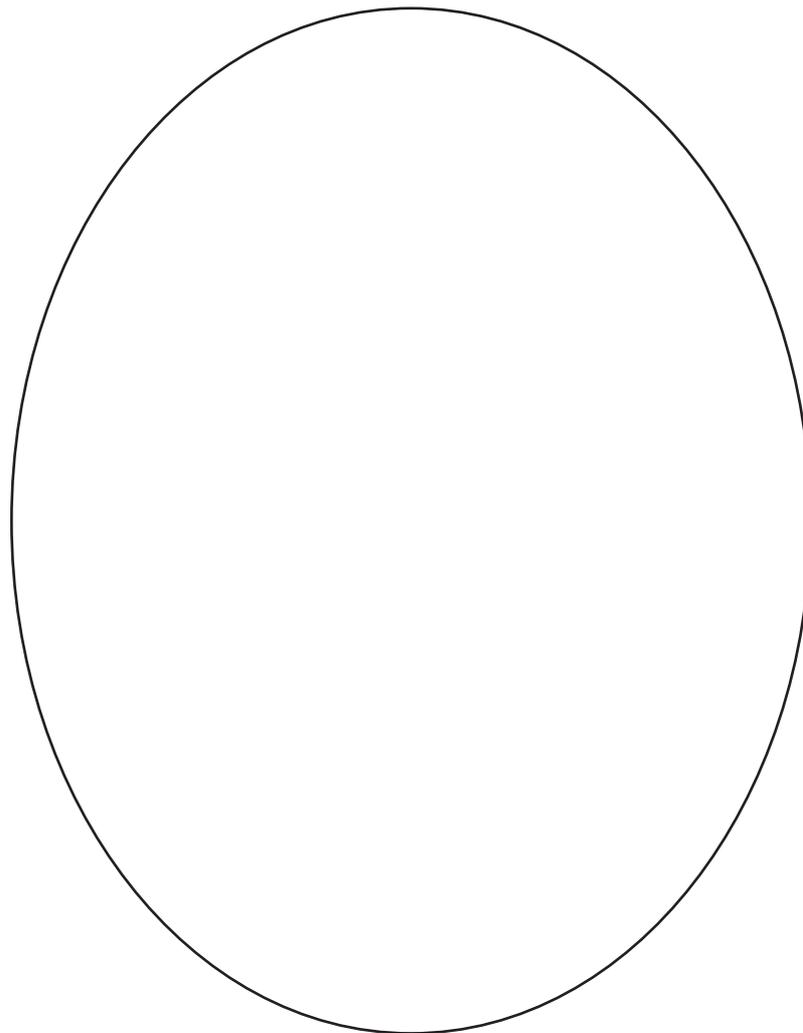
3. Warnai dan hias dengan potongan material yang kamu bawa.

Contoh:



4. Gunting topengmu dan jangan lupa untuk menggunting bagian mata. Lalu, tempelkan pada karton/media yang agak keras lainnya. Lanjutkan menghias topeng dengan kreativitasmu.
5. Kini, buatlah gagang, kamu bisa menggunakan kayu/sumpit/kayu kecil/sedotan/karton. Jangan lupa untuk menghias gagang sedemikian rupa agar tidak terlihat berbeda dengan desain topengmu. Kamu bisa menempelkannya dengan lem di mana saja asalkan nyaman.
6. Kamu juga bisa membuat lubang pada pinggiran topeng yang terletak di kiri dan kanan area kuping. Selanjutnya, ikatlah karet/pita memanjang dan ikatlah dengan keras.
7. Topeng siap dipakai.

DESAIN TOPENG KARAKTERMU



KEGIATAN 5

Sebelum Tirai Dibuka

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Kegiatan ini meliputi persiapan sebelum menuju pertunjukan, juga membuat adegan yang sudah menyertakan kostum dan properti buatan sendiri. Peserta didik juga memasukkan unsur suara (bisa melalui pemutar lagu atau secara akapela) untuk menciptakan adegan yang lebih menarik.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca semua materi pembelajaran dan menonton video referensi.
- Ruang yang cukup besar agar peserta didik dapat melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, ruang terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.
- Mencetak cerita-cerita legenda dan memotong bagian terbaik untuk dipentaskan kelompok peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru memberikan pemanasan aktivitas berikut:

1. ARAHKAN

Instruksi:

- Peserta didik berdiri berpasangan. Peserta didik A akan menutup matanya dan peserta didik B akan mengarahkan rekannya berjalan

berdasarkan arahnya tersebut berkeliling ke seluruh kelas. Peserta didik A dilarang berbicara.

- Peserta didik B tidak boleh memegang Peserta didik A, hanya diperbolehkan mengarahkan dengan perintah yang jelas (kiri-kanan-stop-maju-mundur-duduk, dll.).
- Peserta didik A harus memperhatikan arah Peserta didik

B agar tidak bertabrakan dengan peserta didik lainnya.

- Ajak peserta didik mengeksplor seluruh ruangan kelas. Peserta didik B boleh mengarahkan Peserta didik A untuk duduk atau memegang sesuatu.
- Sahabat Guru mengawasi peserta didik agar tidak saling bertabrakan.
- Lakukan pengulangan kegiatan seperti di atas dan berganti peran dengan rekannya.

2. TEPUK DAN STOP

Instruksi:

- Sahabat Guru menjelaskan permainan Tepuk dan Stop, bahwa peserta didik harus bergerak cepat mengelilingi ruangan. Semua harus berhenti apabila Sahabat Guru bertepuk tangan (atau mematikan musik jika memungkinkan).
- Buatlah variasi gerakan: berjalan perlahan, meloncat, menjadi robot, merangkak, lari di tempat, dll.
- Pilihlah beberapa peserta didik untuk memberikan variasi gerakan.
- Hentikan pemanasan apabila peserta didik sudah merasa lelah.

KEGIATAN INTI

Berikan kesempatan peserta didik beristirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. PENJAHIT ADEGAN

Tujuan: Peserta didik dapat bekerja sama membuat konsep pertunjukan melalui cerita legenda. Peserta didik mulai lebih detail dalam memasukkan elemen-elemen pendukung pertunjukan lainnya. Mereka juga mulai berdiskusi untuk membagi perannya masing-masing. Pada tahap ini, sudah mulai ada yang menjadi sutradara, artinya peserta didik siap untuk dipimpin dan memimpin.

Instruksi:

- Sahabat Guru membagikan cerita legenda kepada setiap kelompok. Bagilah menjadi dua kelompok (atau sesuai kebutuhan).

Pilihan dongeng:

- *Nenek Pakande* (cerita rakyat Sulawesi Selatan): <https://www.youtube.com/watch?v=v1ol1Fuolbs>
- *Pangeran Amat Mude* (cerita rakyat Aceh): https://www.youtube.com/watch?v=PsuNNHf_J9s
- *Legenda Naga Erau dan Putri Karang Melenu* (cerita rakyat Kalimantan Timur): https://www.youtube.com/watch?v=vet1aq0_BLY
- *Kisah Cindelas* (cerita rakyat Jawa Timur): <https://www.youtube.com/watch?v=aecyKnkT-v8>

Pilihan cerita lain bisa didapatkan Sahabat Guru pada tautan video Cerita Rakyat: <https://www.youtube.com/c/Dongeng-Kita/videos>

- Sahabat Guru mengingatkan bahwa masing-masing kelompok mempunyai durasi tampil 5-10 menit.
- Kelompok peserta didik mulai menonton video atau membaca cerita rakyat, lalu mengidentifikasi karakter dan properti yang dibutuhkan.

Beberapa pertanyaan yang bisa membantu peserta didik:

- *Apakah akan memakai properti tubuh atau benda?*
- *Apakah akan memakai kostum dan topeng?*

- *Apakah akan menggunakan musik melalui pemutar lagu atau memakai tubuh dan suara anggota kelompok dan bantuan penonton?*
- *Bagaimana konsep adegan? Apakah ada narator? Pantomim/tablo atau ada dialog singkat? Atau mungkin, kombinasi?*
- Sahabat Guru mengawasi proses diskusi konsep, ajak mereka untuk lebih kreatif dan aktif dalam diskusi konsep.
- Kelompok peserta didik membagi peran dan tanggung jawab masing-masing anggotanya.

Beberapa pertanyaan yang bisa membantu peserta didik:

- *Siapakah yang menjadi sutradara?*
- *Siapakah yang bermain peran?*
- *Siapakah yang menjadi artistik tubuh (apabila ada)?*
- *Siapakah yang menjadi narator (apabila dibutuhkan)?*
- *Siapakah yang bertugas menjadi suara efek (apabila memakai suara efek sendiri)?*

2. COBA-COBA

Tujuan: Peserta didik mulai belajar mempresentasikan konsep pertunjukan dan berdiskusi dengan teman. Peserta didik mulai mengimplementasikan konsep dengan berlatih bersama dan sudah mulai dipimpin oleh seorang sutradara, sehingga bisa belajar untuk mendengarkan dan didengarkan. Semua bekerja sama dalam tim agar bisa menampilkan suatu pertunjukan yang baik.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengumpulkan semua kelompok.
- Setiap kelompok mempresentasikan konsep cerita masing-masing.
- Ajak semua peserta didik ikut berpartisipasi dalam diskusi.
- Setelah selesai, semua kelompok bersiap mengimplementasikan konsepnya dalam bentuk adegan. Setiap kelompok memisahkan diri untuk berlatih masing-masing.
- Peserta didik mulai melatih adegan singkat mereka. Sahabat Guru mengawasi proses latihan dan persiapan pentas.
- Setelah selesai, Sahabat Guru mengingatkan untuk mempersiapkan semua elemen yang dibutuhkan pada pertunjukan nanti (kostum, properti, topeng, lagu latar, dll.).

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, para peserta didik duduk melingkar dan mendapat kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka dengan satu kata ekspresi (senang, sedih, *flat*) diikuti alasannya. Refleksi ini membantu peserta didik untuk mengidentifikasi diri dan minatnya dalam pelajaran Seni Teater.

NAPAS KEHIDUPAN

Instruksi:

- Semua peserta didik duduk bersila dan memejamkan mata.
- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk menarik napas panjang dan merasakan bagaimana paru-parunya bekerja.
- Peserta didik berlatih menarik napas panjang dari hidung dan keluar melalui mulut.
- Bayangkan menggunakan napas untuk:
 - meniup balon

- meniup lilin kue ulang tahun
- mengeringkan pakaian
- menggerakkan perahu layar
- Peserta didik menarik napas panjang dan fokus pada udara dingin yang masuk melalui hidungnya dan mengembuskan napas panjang perlahan.
- Sebelum membuka mata, semua mengucapkan kalimat, “Kita luar biasa!”

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Dalam pertemuan daring (*Zoom Meeting/Google Meet*) Sahabat Guru membagi cerita dongeng/legenda kepada pimpinan kelompok.
Pilihan cerita dongeng:
 - *Nenek Pakande* (cerita rakyat Sulawesi Selatan)
 - *Pangeran Amat Mude* (cerita rakyat Aceh)
 - *Naga Erau dan Putri Karang Melenu* (cerita rakyat Kalimantan Timur)
 - *Kisah Cindelaras* (cerita rakyat Jawa Timur)
 Pilihan cerita lain bisa didapatkan Sahabat Guru pada tautan video Cerita Rakyat: <https://www.youtube.com/c/DongengKita/videos>
- Apabila memungkinkan, setiap kelompok diarahkan untuk *break room*/mungkin bisa membuat grup WA (mengikutsertakan Sahabat Guru dalam grup WA) untuk mendiskusikan konsep adegan tablo dan/atau pantomim.
- Setiap kelompok menonton cerita legenda nusantara tersebut.
 - Identifikasi setiap adegan dan uraikan setiap karakter, bentuk properti, atau latar cerita.
 - Diskusikan konsep bersama. Awasi proses diskusi konsep, ajak mereka lebih kreatif dan aktif dalam proses diskusi.
 - Mengingat kembali runtutan cerita ketika menjawab LKS 2.1 sebagai tuntunan dalam membuat adegan.
 - Setelah selesai berdiskusi, kembali ke kelas besar/langsung mengaktifkan kembali pertemuan *Zoom meeting/Google Meet*. Pimpinan kelompok mempresentasikan hasil konsep kelompoknya, kelompok lain boleh ikut memberi masukan konsep.
 - Kelompok peserta didik mengirimkan susunan cerita mereka kepada Sahabat Guru dan menulis laporan konsep, diserahkan pada pertemuan berikutnya.

Tirai Dibuka 2

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Di kegiatan akhir Unit 2, peserta didik akan menampilkan sebuah adegan singkat cerita legenda nusantara/dunia. Peserta didik akan berkreasi dengan imajinasi dan memaksimalkan fungsi tubuh dan suaranya untuk menampilkan suatu karakter dengan balutan kostum dan topeng. Peserta didik juga berkreasi dengan menampilkan musik latar melalui tiruan bunyi/suara dari vokal mereka. Peserta didik akan berlatih bekerja sama mewujudkan sebuah pertunjukan bersama kelompoknya. Peserta didik juga akan mendapat pengalaman diapresiasi dan mengapresiasi dirinya sendiri dan orang lain. Poin pokok: kerja sama tim-kreativitas-kemandirian-persiapan pentas-ketelitian.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru menyiapkan ruang yang memadai untuk pementasan dengan sarana pendukungnya (laptop, pengeras suara, kabel *line in*, karpet, bangku penonton). Menyusun bangku untuk penonton/peserta didik.
- Sahabat Guru menyiapkan kamera/*smartphone* untuk dokumentasi pertunjukan (apabila memungkinkan).
- Sahabat Guru mendaftarkan nama kelompok peserta didik berikut karakter yang dimainkan.
- Sahabat Guru mengecek kesiapan semua elemen inti dan pendukung pertunjukan.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

Sahabat Guru membuka kelas dengan berdoa bersama. Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru memberikan pemanasan aktivitas sebagai berikut:

1. BALON BIRU

Instruksi:

- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk tidur telentang dan memejamkan mata.
- Ajak peserta didik memikirkan apa kekhawatiran terbesarnya.
- Instruksikan mereka untuk menarik napas panjang dan mengembuskan kekhawatiran mereka pada sebuah balon biru besar hingga mengambang di atas mereka.
Contoh:
“Ada balon biru di tangan kalian, setiap kalian mengembuskan napas, buanglah pada balon biru hingga ia menjadi besar.”
“Mari kita mulai.”
“Tarik napas panjang, pikirkan kekhawatiran kalian, embuskan kekhawatiran kalian pada balon biru hingga balon itu terbang.”
- Selanjutnya, mereka harus melihat balon itu terbang tinggi, semakin jauh dan kecil, terus semakin kecil sampai menghilang di langit yang biru.
“Lihatlah, balon biru itu semakin menjauh dan terlihat semakin kecil, kini balon biru itu menghilang di langit biru yang indah.”
- Ajak mereka kembali memikirkan kekhawatirannya. Ambil napas dan tiup kembali ke dalam balon lainnya.
Contoh:
“Tarik napas panjang, pikirkan lagi kekhawatiran kalian. Embuskan kekhawatiran kalian pada balon biru itu, hingga balon itu terbang.”
- Terakhir, mereka mengumpulkan semua kekhawatirannya ke dalam satu tarikan napas panjang dan mengembuskan semuanya ke dalam balon terakhir.
Contoh: (lakukan dengan nada tegas)
“Kumpulkan lagi semua kekhawatiran kalian, tarik napas panjang sekali, pikirkan kekhawatiran kalian. Embuskan semua kekhawatiran kalian pada balon biru terakhir hingga balon itu terbang tinggi.”

- Ajak peserta didik melihat balon terakhir itu pergi. Semua kekhawatiran hilang.
Contoh: (lakukan dengan nada yang lembut dan puitis)
“Lihatlah balon biru terakhir itu pergi menjauh dan hilang, semua kekhawatiran kalian pun sudah hilang.”
- Instruksikan peserta didik untuk membuka mata perlahan dan tersenyum sambil melihat satu sama lainnya.

2. SEPAK BOLA EMOSI (ALTERNATIF)

Instruksi:

- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk berdiri melingkar.
- Peserta didik membayangkan menciptakan suatu bola.
- Pandangi bola tersebut, hiruplah napas panjang, dan embuskanlah napas sambil memindahkan semua rasa takut dan khawatir masuk ke dalam bola.
- Lakukan hal yang sama sekali lagi.
- Pandangi bola dengan sepenuh hati, seperti memandangi sesosok monster jahat.
- Semua peserta didik menendang bola imajinasi tersebut sambil berteriak sekerasnya.
- Lakukan sekali lagi.
- Selanjutnya, peserta didik kembali duduk melingkar bersila.
- Menarik napas 4 kali, menahan napas 7 kali, dan membuang napas 8 kali. Lakukan tiga kali putaran.

KEGIATAN INTI

Peserta didik mendapat kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. MEMINDAI PANGGUNG

Tujuan: Persiapan menuju pementasan. Sahabat Guru dan peserta didik mengecek dan mencoba semua elemen pertunjukan agar tidak ada kendala. Dengan mengecek keadaan panggung, peserta didik menjadi lebih peka dan peduli dengan keadaan panggung. Peserta didik mengerti bagaimana proses persiapan sebelum pentas.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengajak peserta didik kembali mengecek semua perlengkapan pentas. Tanyakan apakah hal-hal di bawah sudah siap:

Perangkat keras: laptop/*smartphone*/
kabel aux/kamera video/foto.

Elemen pendukung: set panggung,
musik, kostum, properti, topeng, dan
alat rias.

- Selanjutnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik mengecek keadaan panggung supaya lebih aman. Pastikan tidak ada barang berbahaya seperti paku, serat kayu, dll.
- Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok dan berdiri saling berhadapan di kanan-kiri panggung. Semua berpegangan tangan dan berjalan perlahan dengan tatapan mata ke bawah untuk memeriksa tidak ada benda-benda yang membahayakan.
- Ketika bertemu di tengah, mereka balik badan dan memindai lagi untuk kedua kalinya. Apabila ada benda berbahaya, peserta didik berteriak, “*Tuit ... tuit ... tuit ...*” dan semua berhenti. Satu orang boleh mengambilnya dan memberikan kepada Sahabat Guru. Lanjutkan kembali hingga selesai.
- Sahabat Guru memberi kesempatan setiap kelompok untuk mencoba panggung, semua perlengkapan dan pendukung pertunjukan kelompoknya.
- Sahabat Guru mengingatkan peserta didik agar tidak usah mencoba adegan secara keseluruhan dan tidak melakukannya secara maksimal terlebih dulu.
- Setelah semua kelompok mendapatkan bagian, Sahabat Guru menginstruksikan supaya kelompok yang belum mendapat giliran duduk di bangku pemain. Kelompok peserta didik yang akan pentas bersiap di kanan-kiri panggung.

2. MARI BERAKSI

Tujuan: Tugas akhir di Unit 2 adalah menampilkan pertunjukan cerita legenda melalui konsep yang mereka buat. Peserta didik diharapkan mengerti aturan dasar menjadi penonton dan pemeran dalam sebuah pertunjukan. Kerja sama tim akan diuji melalui pementasan ini. Semoga setelah melalui proses pembelajaran ini, kepercayaan diri peserta didik bertambah.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengajak para penonton duduk tenang.
- Sahabat Guru mengingatkan bahwa penonton hanya boleh bertepuk tangan pada awal dan akhir pertunjukan.
- Sahabat Guru menjelaskan aturan menonton. Selama pertunjukan, penonton tidak diperbolehkan beranjak dari kursi.
- Apabila ada penonton dari luar kelas, misalnya orang tua peserta

- didik, Sahabat Guru mengingatkan mereka untuk menonaktifkan dering telepon dan tidak berbicara selama pertunjukan berlangsung, kecuali ikut dilibatkan oleh para pemain.
- Pertunjukan dimulai!
 - Setelah selesai, seluruh anggota kelompok yang telah pentas berkumpul bersama dan bergandengan tangan meneriakkan yel-yel kelompok.
 - Selanjutnya, Sahabat Guru memberikan waktu kepada kelompok berikutnya untuk melakukan persiapan selama 5 menit. Sahabat Guru kembali mengingatkan peraturan menonton. Demikian selanjutnya untuk kelompok berikutnya.
 - Setelah selesai pertunjukan, semua kelompok naik ke panggung dan bertepuk tangan untuk para pemain/ semua peserta didik yang pentas.

3. CONFETTI PUJIAN

Tujuan: Peserta didik belajar memberi dan menerima kritik. Peserta didik merekam dan mengisi refleksi semua pembelajaran di Unit 2 melalui lembar refleksi yang diberikan. Pada akhir kelas, peserta didik saling memberi pujian untuk membentuk jiwa yang positif.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengumpulkan semua peserta didik di atas panggung.
- Sahabat Guru menginstruksikan agar peserta didik mengisi LKS 4.2 untuk mengetahui respons peserta didik.
- Setelah semua mengisi LKS 4.2, instruksikan seluruh peserta didik untuk mengucapkan hal positif kepada temannya secara serentak, lakukan pada sebanyak mungkin peserta didik.
Contoh: *“Hai Kiki, kamu hebat.”; “Hai Hendra, kamu baik.”*
Biarkan keriuhan kalimat positif terjadi.
- Apabila Sahabat Guru sudah merasa cukup, hentikan dengan mengangkat tangan Sahabat Guru.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

- Peserta didik duduk melingkar dan Sahabat Guru menanyakan kesan peserta didik terhadap pertunjukan mereka.
- Apakah mereka puas dengan hasil pementasannya?
- Kendala apa yang dihadapi ketika melakukan pementasan?
- Apakah ada yang terserang demam panggung? Bagaimana mereka mengatasi demam panggung tersebut?
- Kelompok mana yang mereka anggap paling bagus?
- Karakter apa yang paling mereka ingat dari semua pertunjukan? Mengapa?

TERBANGLAH BURUNG KECIL

Instruksi:

- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk duduk membentuk lingkaran.
- Sahabat Guru menjelaskan bahwa di tangan Sahabat Guru ada seekor burung yang sangat kecil (imajinasi) yang nantinya akan diputar secara maraton kepada semua peserta didik.
- Peserta didik diberi tahu bahwa mereka harus sangat berhati-hati karena burung tersebut sangat kecil dan rapuh.
- Peserta didik mulai menyerahkan burung secara bergantian pada temannya secara maraton.
- Terus berkeliling dan ingatkan peserta didik untuk membisikkan atau berkata lembut dengan menyebutkan nama peserta didik kepada burung kecil tersebut.
Contoh:
"Halo, aku Joko."
"Halo, aku Ine."
- Pada putaran kedua, katakan sesuatu yang menyenangkan kepada burung itu.
Contoh:
"Kamu hebat, burung kecil."
"Bulu kamu bagus sekali."
- Setelah semuanya mendapat giliran, Sahabat Guru meletakkan burung kecil itu di tengah lingkaran.
- Sahabat Guru menjelaskan bahwa burung itu ingin terbang, tapi membutuhkan bantuan.
- Ajak peserta didik mendekat pada burung itu dan mempersilakan siapa

saja yang ingin melepaskan burung kecil tersebut.

- Ajak semua peserta didik menuju jendela kelas dan lepaskan burung tersebut.
- Semua peserta didik boleh mengekspresikan perasaannya atau Sahabat Guru bisa memulai dengan mengucapkan, "*Selamat tinggal burung kecil, terbanglah bebas ke alammu.*" Lalu, semua melambaikan tangan.

- Sahabat Guru mengajak peserta didik saling bersalaman sambil mengucapkan terima kasih diikuti nama peserta didik yang disalami, dengan wajah ceria.

Contoh:

"*Terima kasih, Joni.*"

"*Terima kasih Susi.*"

REFLEKSI AKHIR

Tanggal : _____
Nama : _____
Kelas : _____

Tuliskan kesan terhadap pementasan kalian!

1. Dalam skala 1-5, seberapa besar kamu menyukai partisipasi di kelas Teater? Beri peringkat dengan melingkari bintang di bawah ini.



Sangat Tidak
Suka/



Tidak Begitu
Suka



Suka



Suka Sekali



Sangat Suka
Sekali

2. Jelaskan mengapa kamu merasa seperti itu!

3. Lingkari emosi yang kamu rasakan ketika pentas di depan kelas!

Bingung

Malu

Senang

Percaya Diri

4. Kegiatan apa yang tidak kamu sukai?

5. Kegiatan apa yang kamu sukai?

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

PENTAS DARI RUMAH

Pentas kelompok secara daring sebagai asesmen akhir Unit 2.

Instruksi:

- Pada *Zoom Meeting/Google Meet*, semua peserta didik yang tidak berperan harus mematikan kamera dan *mic* mereka. *Mic* boleh diaktifkan apabila ada permintaan keterlibatan dari kelompok pentas untuk menirukan suara atau bunyi.
- Semua kelompok yang mendapat giliran pentas menutup kamera dengan kertas merah (melambangkan sebuah layar panggung), sehingga semua bisa melihat kamera mana yang pentas.
- Peserta didik yang akan berperan membuka kertas merah dan mengaktifkan *mic*.
- Semua pemeran harus menggunakan topeng buatan masing-masing.
- Narator hanya diperbolehkan memakai rias wajah karakter agar proses dialog tidak terhambat.
- Ketika kelompok telah selesai pentas, semua peserta didik wajib mengaktifkan kamera dan *mic* sambil bertepuk tangan untuk memberikan apresiasi, didampingi orang tua peserta didik masing-masing.
- Demikian untuk kelompok peserta didik lainnya.

PENILAIAN

RUBRIK PENILAIAN AKHIR PESERTA DIDIK

Tujuan pembelajaran:	Belum berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Melebihi ekspektasi (81-100)
Peserta didik merancang pertunjukan tablo dan atau pantomim dari potongan cerita legenda/dongeng. Durasi 5-10 menit.			
Gestur	Membuat gestur, tapi belum maksimal menggunakan fungsi tubuh.	Membuat gestur dengan baik, tapi belum menciptakan bentuk tubuh yang artistik.	Membuat gestur dengan baik dan bentuk tubuh yang artistik.
Ekspresi	Memberi ekspresi, tapi masih ada keraguan.	Memberi ekspresi dengan baik, tapi belum bisa mempertahankannya dengan stabil.	Memberi ekspresi dengan pasti dan bisa mempertahankannya dengan stabil. pasti dan bisa mempertahankannya dengan stabil.
Menunjang jalan cerita	Belum kuat, tapi berusaha memberi tawaran. Terkadang mengubah bentuk, sehingga belum ada kepastian imajinasi.	Memberikan penawaran yang baik, mulai stabil dengan bentuk tetapi pandangan mata masih belum fokus.	Memberikan penawaran yang baik dan mulai stabil serta fokus.
Aksi-reaksi	Masih bermain secara individu, sesekali mencoba memberikan reaksi kepada lawan main.	Sudah mulai memberikan aksi-reaksi, tapi belum memberikan emosi dalam gerakan.	Memberikan aksi-reaksi yang baik dan sudah menyertakan emosi pada gerakan.

RUBRIK PENILAIAN PENCAPAIAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

Catatan:

Rubrik penilaian ini dapat digunakan di beberapa kegiatan sebelumnya. Catatan ini merupakan observasi anekdotal.

Tujuan pembelajaran	Indikator (terlihat pada)	1	2	3
Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap gotong royong, mandiri, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bersikap gotong royong Subelemen: saling ketergantungan positif dan koordinasi sosial.	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyadari bahwa setiap orang membutuhkan orang lain dalam memenuhi kebutuhan dan perlu saling membantu. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyadari bahwa dirinya memiliki peran yang berbeda dari orang lain/temannya, serta mengetahui konsekuensi perannya terhadap ketercapaian tujuan. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<p>Sikap mandiri</p> <p>Subelemen: regulasi emosi, penetapan tujuan belajar, prestasi, dan pengembangan diri, serta rencana strategi pencapaiannya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui adanya pengaruh orang lain, situasi, dan peristiwa yang terjadi terhadap emosi yang dirasakannya, serta berupaya mengekspresikan emosi secara tepat dengan mempertimbangkan perasaan dan kebutuhan orang lain di sekitarnya. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan pentingnya memiliki tujuan dan komitmen dalam mencapainya, serta mengeksplorasi langkah-langkah yang sesuai. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<p>Bernalar kritis</p> <p>Subelemen: merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan apa yang sedang dipikirkan dan menjelaskan alasan dari hal yang dipikirkannya. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<p>Berpikir kreatif</p> <p>Subelemen: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Keterangan: **1** Belum berkembang **2** Berkembang **3** Melebihi ekspektasi

PENGAYAAN

Apabila peserta didik ingin mempelajari topik ini lebih lanjut atau membutuhkan bimbingan, peserta didik dapat menonton video pertunjukan tablo dan pantomim untuk memperkuat wawasan.

Sahabat Guru bisa membuka pada akses video:

- Tablo:
 - ➔ Teknik tablo: <https://www.youtube.com/watch?v=YfNmIY1-t5k&t=16s>
 - ➔ Pertunjukan tablo: <https://www.youtube.com/watch?v=wLaKJJx-Jgg>
- Pantomim:
 - ➔ Teknik pantomim: <https://www.youtube.com/watch?v=8P0e0iToJL8>
 - ➔ Pertunjukan pantomim: <https://www.youtube.com/watch?v=6V4RjApLL2Y>
 - ➔ Membuat Topeng: <https://www.youtube.com/watch?v=hUE1aAB4ymw>

REFLEKSI PESERTA DIDIK DI AKHIR UNIT:

- Bagaimana perasaanmu tentang kegiatan Eksplorasi Tubuh dan Suara di kelas? Apakah itu merupakan pengalaman menarik atau justru membosankan? Ceritakan apa yang membuatnya begitu?
- Apa yang kamu pelajari tentang bekerja dengan seseorang atau kelompok dalam setiap pertunjukan kegiatan?
- Apakah kamu mengalami kesulitan untuk membuat adegan berdasarkan cerita legenda/dongeng yang diberikan dengan struktur dramatik sederhana?
- Apakah kamu sudah mengerti bagaimana menggunakan fungsi tubuh dan suara untuk membentuk karakter?

REFLEKSI GURU DI AKHIR UNIT:

- Apakah 100% peserta didik mencapai Tujuan Pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira yang mencapai Tujuan Pembelajaran?
- Apa kesulitan yang dialami peserta didik yang tidak mencapai Tujuan Pembelajaran? Apa yang akan Sahabat Guru lakukan untuk membantu mereka?
- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa pertanyaan yang sering muncul selama pembelajaran?
- Jika ada, apa yang ingin Anda ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini?

BACAAN GURU

STRUKTUR DRAMATIS

Struktur adalah bagaimana plot atau cerita sebuah lakon ditata, termasuk awal, tengah, dan akhir. Drama juga dapat menyertakan subplot, yaitu cerita lebih kecil yang memungkinkan penonton mengikuti perjalanan berbagai karakter dan peristiwa dalam plot. Drama juga menampilkan elemen konflik yang tidak harus berarti perkelahiran atau pertengkaran, tetapi justru menjadi kendala yang perlu diatasi.

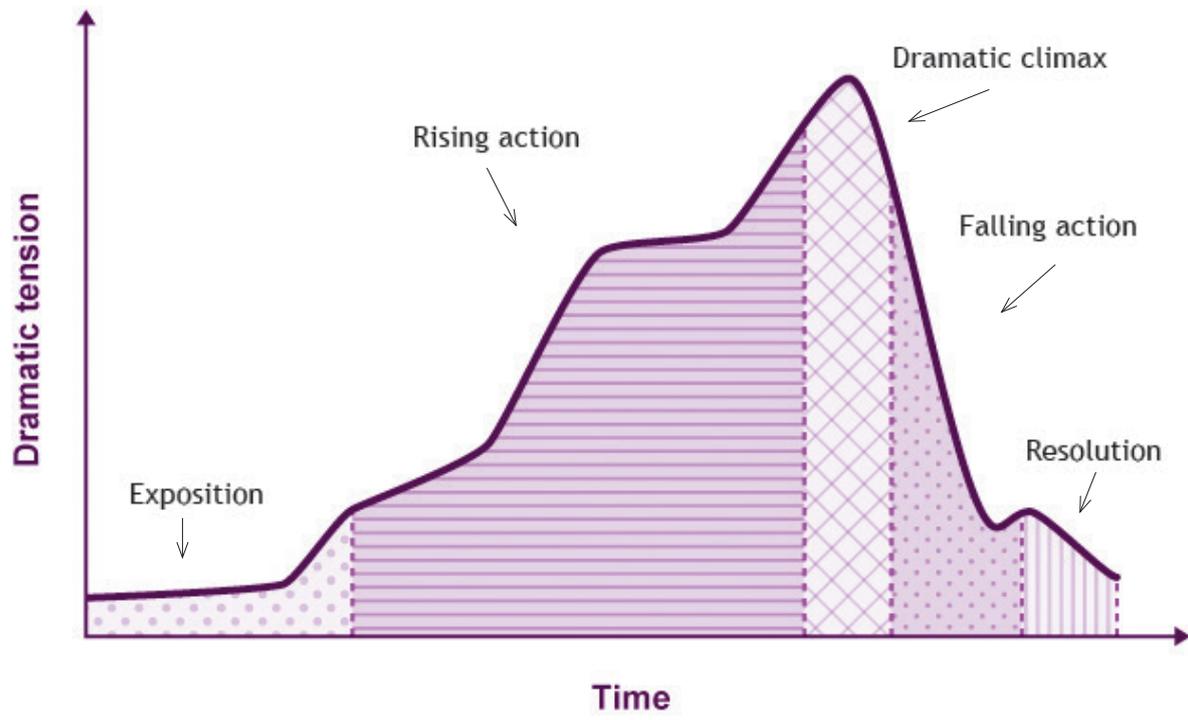
Struktur dramatis yang khas adalah linier dengan peristiwa yang terjadi secara kronologis, termasuk di dalamnya:

- eksposisi: memperkenalkan peristiwa dan karakter latar belakang,
- *rising action*: serangkaian peristiwa yang menciptakan ketegangan dalam narasi,
- klimaks: bagian dari cerita di mana ketegangan mencapai bagian tertingginya,
- aksi jatuh: konflik utama mulai terselesaikan, dan
- resolusi: kesimpulan cerita di mana pertanyaan-pertanyaan dijawab dan ujung-ujung yang lepas diikat.

Struktur juga bisa nonlinier, dengan aksi permainan bergerak maju dan mundur dalam waktu. Ini dilakukan melalui penggunaan *flashback* dan *flashforward* untuk membantu membuat permainan lebih menarik atau untuk menyoroti poin melalui kontras dan penjajaran.

Drama dapat mengikuti struktur siklus, di mana drama berakhir pada waktu yang sama saat drama dimulai. Ini bisa menarik bagi penonton saat mereka mencoba mencari tahu bagaimana karakter tersebut berakhir di posisi yang mereka lihat di awal permainan.

Secara tradisional, drama menggunakan babak dan adegan untuk membantu menentukan momen-momen tertentu dalam waktu dan adegan baru yang akan menunjukkan kepada penonton bahwa aksi tersebut terjadi di lokasi yang berbeda.



BACAAN PESERTA DIDIK

MENYUSUN SUSUNAN DRAMATIK TEATER

STRUKTUR DRAMATIK TEATER

Dalam cerita konvensional, struktur yang digunakan pada umumnya adalah struktur dramatik Aristoteles. Bagian-bagian struktur tersebut adalah (Sumardjo dan Saini, 1986: 142-143):

- Eksposisi

Eksposisi adalah bagian awal atau pembukaan dari suatu karya sastra drama. Bagian ini memberikan penjelasan atau keterangan mengenai berbagai hal yang diperlukan untuk dapat memahami peristiwa berikutnya dalam cerita, seperti tokoh cerita, masalah, tempat dan waktu, dan sebagainya.

- Komplikasi

Bagian ini sering disebut juga dengan istilah pengawatan. Komplikasi merupakan lanjutan dari eksposisi dan peningkatannya. Di bagian ini, salah satu tokoh mulai mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu, tapi hasil dari prakarsa itu tidak pasti sehingga timbul kegawatan.

- Klimaks

Komplikasi kemudian disusul klimaks. Di bagian ini, pihak-pihak yang berlawanan berhadapan untuk melakukan perhitungan terakhir yang menentukan nasib tokoh dalam cerita.

- Resolusi

Dalam resolusi, semua masalah yang ditimbulkan oleh prakarsa tokoh terpecahkan.

- Konklusi

Nasib tokoh cerita sudah pasti. Konklusi merupakan akhir cerita.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas III

Penulis: Yonny Boy Jaya Marpaung & C. Kiky Puspita Anggraeni

ISBN: 978-602-244-655-2

Unit 3



Improvisasi

ALOKASI WAKTU

Total per Unit 12 jam pelajaran (JP)

6 pertemuan (selanjutnya disebut “kegiatan”)

1 kegiatan = 2 jam pelajaran (2 x 35 menit)

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik memberi contoh ragam improvisasi dalam teater (improvisasi solo, improvisasi dengan properti, dan improvisasi dengan pasangan).
- Peserta didik memperagakan hasil eksplorasi tubuh dan suara mereka dengan emosi yang tepat.
- Peserta didik menghasilkan dialog dan gerak tubuh sebagai respons terhadap deskripsi dan narasi yang diberikan.
- Peserta didik mendemonstrasikan pertunjukan improvisasi sesuai ragam pilihannya.
- Peserta didik menciptakan pertunjukan spontan sebagai respons terhadap narasi dan properti yang diberikan.
- Peserta didik mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penampilan diri sendiri atau orang lain.



DESKRIPSI UNIT

Melalui Unit 3, peserta didik akan belajar merespons berbagai situasi dramatik dalam drama, sambil mengembangkan kemampuannya melakukan improvisasi. Peserta didik juga belajar memberi respons terhadap segala jenis bunyi, sehingga dapat membiasakan diri untuk bekerja secara artistik dalam proses produksi pertunjukan. Selain itu, peserta didik juga mengasah kemampuan kerja kolaboratif melalui improvisasi solo, improvisasi dengan properti, dan improvisasi dengan pasangan dalam adegan-adegan yang mereka buat secara sederhana dan cerita yang dikarang oleh Sahabat Guru secara spontan.

Adapun luaran akhir dari unit ini adalah sebuah meditasi yang diharapkan dapat mengasah kemampuan peserta didik untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan diri sendiri dan orang lain. Pembelajaran ini diharapkan mampu menggali nilai kerja sama dan sikap yang tulus dalam membangun hubungan dalam komunitas, sehingga pertunjukan tidak hanya dilihat sebagai produksi kesenian, tapi juga upaya memperbaiki kualitas sumber daya masyarakat dalam komunitas-komunitas.

Ragam Improvisasi

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Dalam kegiatan ini, peserta didik mempelajari tiga ragam improvisasi dan mempraktikkan ketiganya (improvisasi solo, improvisasi dengan properti, dan improvisasi dengan pasangan).

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru membaca semua materi pembelajaran dan mempersiapkan beberapa benda yang akan dibutuhkan di setiap kegiatan.
- Sahabat Guru memastikan ada satu ruangan luas, bisa di dalam atau di luar ruangan.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

Sebelum memberikan kegiatan inti, Sahabat Guru bisa memberikan pemanasan pada peserta didik, seperti aktivitas berikut:

1. A1 JADI PATUNG!

Instruksi:

- Sahabat Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok dan dalam posisi berdiri saling berhadapan.
- Satu lajur merupakan lajur huruf, sedangkan lainnya merupakan lajur angka.

- Sahabat Guru membagikan kertas kecil yang bertuliskan huruf/angka yang akan diterima masing-masing murid.
- Setelah menerima kertas tersebut, murid wajib menggerakkan tubuhnya sesuai dengan huruf/angka yang diterimanya. Semakin mirip, semakin bagus.
- Teman yang ada di depannya wajib menebak huruf/angka yang sedang diperagakan.
- Kunci permainan ini adalah pada justifikasi/pembenaran.
Benarkah pose tubuh peserta didik memperagakan huruf/angka yang disebutkan?
- Setelah melakukan permainan ini dengan pasangan, permainan yang sama akan dilanjutkan secara berpasangan di depan penonton.
- Sahabat Guru menginstruksikan pasangan satu huruf dan satu angka untuk mempertunjukkannya di depan peserta didik lain.
- Sahabat Guru meminta penonton duduk tertib menghadap penampil.
- Ketika dua orang pemain yang mewakili satu huruf dan satu angka melakukan aksinya, tugas penonton adalah menebaknya. *Apakah benar A1?, Apakah seperti B3?, P6?, atau Z0?*

Tabel Pasangan Huruf dan Angka

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6

Keterangan: Sahabat Guru bisa menggunakan tabel ini untuk memperlancar aktivitas belajar. Tabel dapat difotokopi kemudian digunting-gunting.

2. KAKI TANGAN

Instruksi:

- Sahabat Guru menginstruksikan para peserta didik untuk tetap bekerja secara berpasangan.
- Pasangan yang sedang beraksi akan bertanya pada penonton untuk mendapatkan anggota tubuh yang mana. Misalnya, Peserta didik A mendapat “kaki” dan Peserta didik B mendapat “punggung”.

- Kedua pemain akan memulai adegan dengan saling menyentuh bagian tubuh pasangannya. Misalnya, jika penonton berteriak pada Peserta didik A, “Kaki!” dan berteriak pada Peserta didik B, “Punggung!”, maka Peserta didik B harus menyentuh kaki Peserta didik A dan peserta didik A harus menyentuh punggung Peserta didik B.
- Penampil memulai adegan dan harus meyakinkan penonton mengapa mereka ada di posisi seperti ini.
- Begitu seterusnya hingga penampil mendapatkan gilirannya.
- Sahabat Guru bisa berpikir bahwa kedua anggota tubuh yang disentuh tersebut merupakan saran tentang bagaimana adegan dimulai.
- Namun sebenarnya, saling menyentuh ini juga menunjukkan hubungan.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberikan kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. HIDUPKAN PERMAINAN

Tujuan: Mengetahui improvisasi solo dan menerapkannya pada pertunjukan kecil.

Instruksi:

- Sahabat Guru menjelaskan pada peserta didik bahwa mereka akan belajar akting tanpa naskah dan sutradara. Tekankan bahwa ini yang disebut sebagai improvisasi.
- Ingatkan pada peserta didik bahwa dalam bermain improvisasi, yang terpenting adalah kejujuran pada nurani dan respons yang cepat, bukan pada perencanaan akting. Ingatkan peserta didik bahwa yang terpenting adalah kesiapan mental. Peserta didik tidak boleh ragu-ragu, malu-malu, dan berprasangka jika orang lain akan menertawakan atau mempermalukan diri mereka.
- Sahabat Guru dapat memberikan beberapa instruksi sederhana pada peserta didik. Dalam latihan improvisasi, instruksi harus diberikan minimal satu kali. Hal ini akan memberikan ruang untuk sang aktor dalam mengisi kekurangan itu. Berikut adalah daftar beberapa contoh instruksi yang dapat digunakan.

DAFTAR INSTRUKSI IMPROVISASI SOLO

Silakan kamu maju. Bayangkan kamu sedang berada di atas kapal kecil, di tengah lautan. Tiba-tiba angin kencang berdatangan. Tak ada seorang pun kecuali kamu. Cobalah mainkan keadaan seperti itu.



Nah, sekarang giliran kamu. Coba imajinasikan, kamu sedang berada di sebuah tempat, setelah gempa yang dahsyat berhenti. Semua bangunan runtuh dan kamu sendirian. Tidak terdengar suara orang lain. Coba mainkan!



Kemudian kamu. Bayangkan kamu sedang di kamar mandi sekolah. Kemudian tiba-tiba pintu tak dapat dibuka. Sedangkan lima menit lagi akan ditutup. Coba mainkan situasi ini!



Sahabat Guru bisa menambahkan daftar instruksi improvisasi solo yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Boleh juga ditambahkan dengan peristiwa-peristiwa yang lucu bagi anak-anak di tempat mengajar.

2. SATU BENDA BANYAK MAKNA

Tujuan: Mengetahui improvisasi dengan properti dan menerapkannya pada pertunjukan kecil.

Instruksi:

- Sahabat Guru menunjukkan satu benda pada peserta didik. Benda ini akan digunakan sebagai properti untuk semua peserta didik, misalnya, sebuah penggaris panjang di kelas.
- Penggaris ini akan berpindah dari satu peserta didik ke peserta didik lainnya, digunakan sebagai properti untuk adegan yang mereka ciptakan sendiri sambil berkata 1-2 kalimat.
- Pada Peserta didik A, penggaris ini dipakai sebagai pedang sambil berkata, “Akulah titisan Pangeran yang siap mati dengan berani membela rakyat jelata!”
- Mungkin pada Peserta didik B, penggaris ini bisa digunakan sebagai teropong di matanya sambil berkata, “Bagaimanapun kita harus sabar menunggu munculnya rasi bintang yang kita tunggu-tunggu ini. Ayo kawan!”
- Jika permainan ini sudah usai, Sahabat Guru bisa memvariasikannya dengan membuat sebuah kompetisi. Misalnya, kompetisi antara dua kelompok.
- Tiap tim bergiliran menghidupkan adegan dengan pemakaian sebuah benda sederhana (misalnya, sebuah botol).
- Lakukan begitu terus hingga salah satu tim kalah karena sudah tidak bisa menggunakan benda tersebut sebagai sesuatu yang lain.

3. BERBARING, DUDUK, BERDIRI!

Tujuan: Mengetahui improvisasi dengan pasangan dan bekerja kreatif dalam kelompok.

Instruksi:

- Sahabat Guru membagi kelas dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan tiga peserta didik.
- Masing-masing kelompok harus terdiri dari satu peserta didik berbaring, satu peserta didik duduk, dan satu peserta didik berdiri.
- Sahabat Guru dapat memberi sebuah skenario (misalnya “di ruangan dokter bedah” atau “di sebuah bus kota”), kemudian ketiga peserta didik harus melakukan improvisasi adegan meski dengan batasan sebagai berikut:
- *Jika salah satu peserta didik mengubah posisi mereka, harus berupa: satu berbaring, satu duduk, dan satu berdiri.*

- Sahabat Guru dapat mendorong peserta didik untuk lebih memerhatikan jeda. Lambat tidak masalah, yang penting tidak membuat posisi ruwet atau membingungkan.
- Tips: Sahabat Guru juga bisa mengubah batasan. Jika tadi batasan berupa “berbaring, duduk, dan berdiri”, maka selanjutnya bisa berupa “teriak, tertawa, berbisik”, atau “menyapu, memasak, dan mencuci”.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, Sahabat Guru meminta para peserta didik duduk melingkar dan menyiapkan alat tulis. Sahabat Guru memberikan lembar refleksi yang terinspirasi dari *6 Thinking Hats* karya de Bono. Peserta didik diminta untuk menuliskan pendapat mereka dengan jujur (Lihat LKS 3.1).

Agar penulisan refleksi bisa selesai bersamaan, maka Sahabat Guru bisa memimpin refleksi ini dengan perlahan-lahan, satu per satu kotak.

- Pertama, peserta didik dituntun untuk mengisi kotak merah. Pertanyaannya adalah: *Bagaimana perasaan kamu setelah latihan hari ini? Apa yang membuat nyaman? Apa yang membuat tidak nyaman?*
- Selanjutnya, peserta didik mengisi kotak putih. Pertanyaannya adalah: *Apa saja yang baru kamu tahu melalui latihan hari ini?*
- Kemudian, beralih ke kotak hitam. *Hal-hal buruk apa yang terjadi dalam latihan tadi? Masalah apa saja yang muncul?*
- Setelah itu, beralih ke kotak hijau. *Apa saran kamu agar masalah-masalah tadi tidak terulang kembali di masa yang akan datang?*
- Sahabat Guru melanjutkan arahan agar peserta didik menjawab kotak kuning. *Tuliskan hal-hal yang bisa kita dapatkan bila terus-menerus berlatih improvisasi dalam teater dengan baik!*
- Refleksi kemudian diakhiri dengan kotak biru, dengan pertanyaan: *Selanjutnya, apa saja langkah-langkah yang harus kita lakukan agar akting kita bersama teman-teman bisa menjadi lebih baik?*

Setelah semua peserta didik selesai menuliskan refleksinya, Sahabat Guru bisa meminta mereka untuk mengumpulkannya. Setelah itu, Sahabat Guru akan membahasnya secara umum agar kegiatan refleksi bisa menjadi satu hal bermakna bagi seluruh anak didik.

REFLEKSI KEGIATAN 1

Tanggal : _____
Nama : _____
Kelas : _____



Proses



Perasaan



Keuntungan



Fakta



Kreativitas



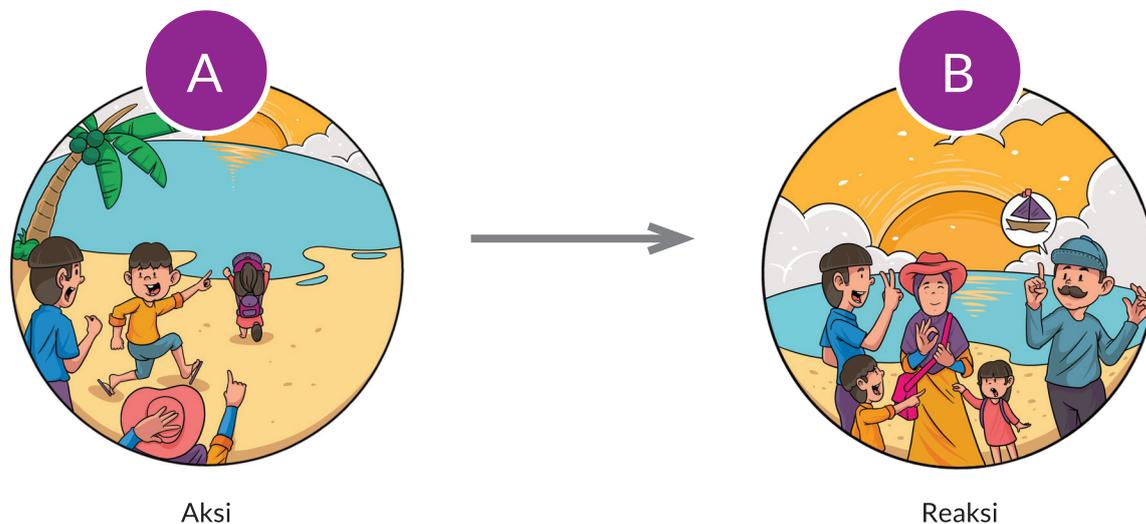
Kewaspadaan

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

LIHAT, DENGAR, RASAKAN!

Instruksi:

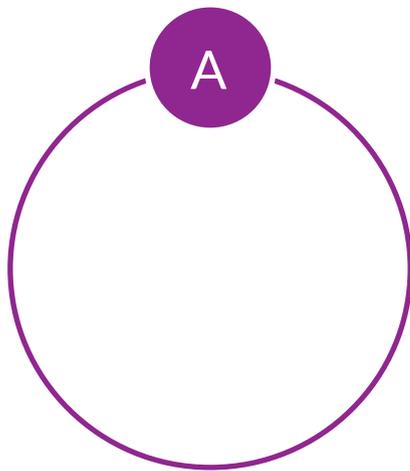
- Peserta didik melakukan pengamatan di tempat pilihannya. Tempat bisa berupa pantai terdekat, kebun nenek, toko kelontong depan rumah, atau kantor kelurahan.
- Peserta didik mengamati benda-benda apa saja yang ada di tempat tersebut dan bagaimana orang-orang berinteraksi di sana.
- Sahabat Guru dapat mendorong peserta didik untuk mencatat hasil aksi-reaksi yang terjadi dalam pengamatan mereka pada LKS 3.2.
- Pada pertemuan berikutnya, peserta didik akan menyampaikan hasil observasinya.
- Sebagai contoh, peserta didik memilih situasi di pantai dekat rumahnya. Di pantai ada orang yang menyewakan kapal untuk berwisata. Peserta didik mengamati situasi di pantai tersebut dan menggambar aksi-reaksi yang ada.



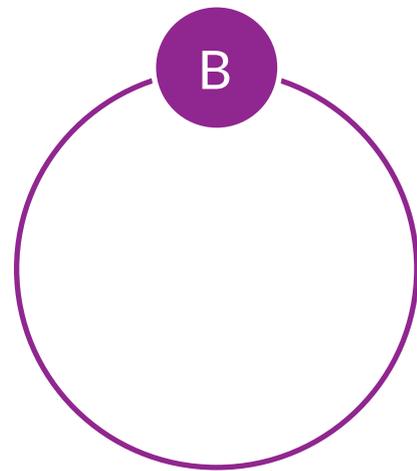
AKSI-REAKSI DI SEKITARKU

Tanggal : _____
Lokasi observasi : _____
Nama : _____
Kelas : _____

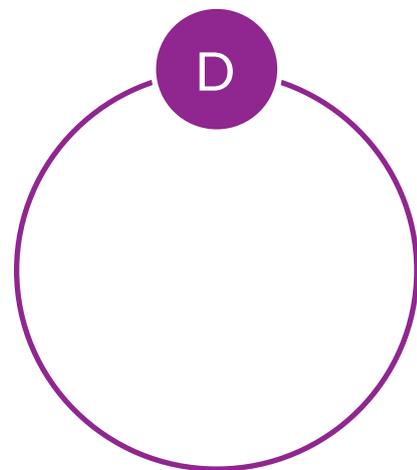
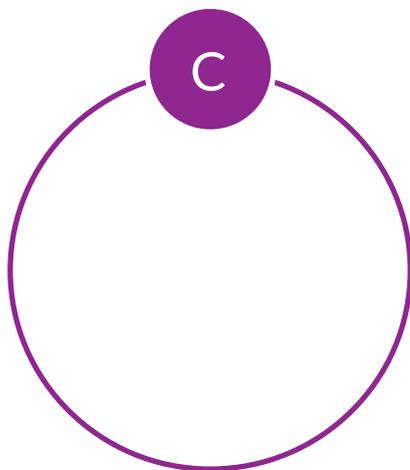
Amati segala yang terjadi di tempat pilihanmu! Durasi pengamatanmu adalah 30 menit. Perhatikan aksi-reaksi yang terjadi di tempat itu dan tuliskan dalam bulatan aksi dan reaksi berikut ini.



Tuliskan sesuatu yang terjadi di sini (A).



Karena A terjadi, maka B terjadi, sebagai respons terhadap A yang sudah lebih dulu terjadi.



KEGIATAN 2

Bunyi dan Improvisasi

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Dalam kegiatan ini, peserta didik berlatih melakukan improvisasi tunggal, improvisasi dengan properti, dan improvisasi berpasangan menggunakan stimulus bunyi/musik. Peserta didik diharapkan mampu memperagakan hasil eksplorasi tubuh dan suara mereka dengan emosi yang tepat.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru membaca semua materi pembelajaran dan mempersiapkan beberapa benda yang akan dibutuhkan di setiap kegiatan.
- Sahabat Guru mencoba menyiapkan berbagai musik instrumental, tanpa lirik, dan dalam berbagai emosi.
- Sahabat Guru bisa menggunakan ruangan *indoor* dengan kapasitas dan ventilasi yang memadai.
- Sahabat Guru bisa menyiapkan berbagai gawai yang mendukung adanya pemutaran musik, seperti komputer/laptop/*handphone*, dan didukung dengan penguat suara.
- Jika Sahabat Guru bertalenta dalam musik, pengadaan musik bisa dilakukan secara langsung dengan berbagai alat musik pilihan, seperti gitar, pianika, organ, seruling, dan lain-lain.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

1. LEMPAR EMOSI

Instruksi:

- Sahabat Guru memberikan instruksi pada peserta didik untuk menuliskan pada sebuah kertas kecil tentang sebuah keadaan/situasi yang menggambarkan emosi sedih/senang/marah/kecewa.
- Sahabat Guru bisa mendorong peserta didik untuk menuliskannya dengan lebih detail, seperti: sedih karena kucing kesayangan jadi korban tabrak lari, senang karena mendapat kado ulang tahun, dll.
- Sahabat Guru juga menuliskan satu situasi pada kertas, kemudian memberikannya pada seorang peserta didik yang akan menjadi penampil pertama Lempar Emosi. Peserta didik yang mendapatkan situasi itu langsung membangun adegan singkat berdasarkan kertas yang sudah diberikan tadi.
- Setelah peserta didik selesai memperagakan emosi tersebut, murid-murid lain memberikan apresiasi berupa satu tepuk tunggal. Di fase ini, tak ada satu pun yang boleh berbicara atau memberi tanggapan selain tepuk tunggal.
- Peserta didik yang telah tampil tadi memberikan kertas yang sudah ditulisnya untuk diberikan pada teman lain agar memerankan situasi tersebut.
- Begitu seterusnya hingga semua peserta didik mendapatkan giliran.

2. SATU KATA

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk bekerja berpasangan.
- Masing-masing pasangan diminta untuk memikirkan satu kata yang ingin diucapkan oleh kedua peserta didik yang berpasangan tersebut. Kata tersebut misalnya: apa, kamu, begini, baik, sudah, dan lain-lain.
- Minta satu pasangan untuk memberi contoh yang akan dilakukan pasangan-pasangan lain, misalnya, pasangan pertama memilih kata "apa".
- Kedua peserta didik akan bergantian mengucapkan kata "apa" tersebut.

- Mula-mula, peserta didik A berkata "apa" dengan nada biasa saja. Kemudian peserta didik B menanggapinya dengan kata yang sama, yaitu "apa" tapi dengan nada satu level lebih tinggi daripada "apa" yang diucapkan oleh peserta didik A. Kemudian, A menimpali dengan "apa" lagi dengan level "apa" yang lebih tinggi daripada B.
- Begitu seterusnya, makin meninggi hingga di level yang tidak bisa dijangkau oleh lawan main lagi. Kemudian, level berangsur-angsur diturunkan.
- Ide utama dari permainan ini adalah aksi-reaksi dari kedua lawan yang ditentukan oleh nada dari kata yang diucapkan sebagai bunyi dari mulut masing-masing peserta didik.
- Permainan ini akan menjadi menarik karena ada banyak variasi kata dan nada yang digunakan oleh kedua pemain.
- Setelah Peserta didik A dan B selesai menunjukkan, permainan aksi-reaksi pasangan lain juga perlu dipertunjukkan pada peserta didik lain.



Peserta didik A mengucapkan kata "apa" dengan nada biasa saja, Peserta didik B menanggapinya dengan nada lebih tinggi.

DAFTAR KATA YANG DAPAT DIGUNAKAN

apa	siapa	aku	kamu	bisa
ya	tidak	lalu	hilang	sudah
belum	mungkin	pasti	kurang	cukup
masa	belum	dia	mereka	kapan

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberikan kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. DENGARKAN DAN EKSPRESIKAN!

Tujuan: Peserta didik mendengarkan lagu dan mampu mengolah karakter sesuai dengan pembawaan lagu tersebut melalui gestur dan monolog (karena dilakukan seorang diri). Dalam kegiatan ini, peserta didik melatih daya konsentrasi.

Instruksi:

- Sahabat Guru menginstruksikan setiap peserta didik untuk memilih satu emosi dari tiga pilihan yang ada: sedih, senang, marah.
- Sahabat Guru memutar salah satu musik dari tiga jenis musik tadi secara bergantian.
- Ketika musik sedih diputar, peserta didik yang telah memilih ekspresi sedih mengekspresikan kesedihan tersebut diikuti dengan gestur dan monolog.
- Demikian juga ketika musik senang dan musik marah diputar.
- Pada kesempatan ini, peserta didik memang diminta untuk fokus pada latihan sendiri. Sahabat Guru berkeliling mengawasi jalannya akting mandiri, sedangkan bagi peserta didik yang belum mendapat giliran akting, mereka fokus melihat latihan teman-temannya.
- Setelah semua musik diputar dan setiap peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mencoba, Sahabat Guru meminta semua peserta didik untuk duduk dalam lingkaran.

TIPS UNTUK SAHABAT GURU:

- a. Bahas mengenai gestur peserta didik yang sudah bagus, mengikuti suasana yang dibangun dengan musik.
- b. Bahas mengenai monolog yang sudah dilakukan peserta didik dengan berani dan sungguh-sungguh.
- c. Berikan masukan atas apa yang masih kurang dibangun dengan baik. Tidak perlu menyebut nama, tapi bisa deskripsikan kekurangannya dan bagaimana cara membuat improvisasi lebih baik lagi (misalnya dengan gestur atau *props*).

2. EKSPRESIKAN DAN LANJUTKAN!

Tujuan: Peserta didik mampu membawakan peran sesuai dengan suasana yang dibawa-wakan oleh musik, kemudian membuat aksi-reaksi sebagai bagian dari improvisasi.

Instruksi:

- Kegiatan ini merupakan lanjutan dari aktivitas sebelumnya.
- Masih duduk dalam lingkaran, para peserta didik akan bertindak sebagai penonton.
- Secara acak, Sahabat Guru memanggil salah satu peserta didik untuk tampil sesuai dengan musik yang diminta.
- Di tengah akting, Sahabat Guru meminta peserta didik lain secara spontan untuk tiba-tiba masuk di adegan yang sedang ditampilkan, yang sedang berlangsung.
- Tugas peserta didik yang baru saja datang adalah memberi respons terhadap akting yang sudah ada sebelumnya. Kemudian, tugas peserta didik yang sudah ada di "panggung" adalah membuat improvisasi berdasarkan gestur dan dialog yang tiba-tiba ada.
- Dalam satu adegan, Sahabat Guru bisa memvariasikan hingga ada 2-3 aktor di dalamnya.
- Begitu seterusnya hingga semua peserta didik mendapatkan giliran mencoba.

TIPS UNTUK SAHABAT GURU:

- Sahabat Guru dapat menekankan pentingnya saling menopang permainan pasangannya agar pertunjukan menjadi apik. Ibarat sedang bermain tenis meja, dalam sebuah improvisasi berpasangan, yang paling penting adalah bagaimana aktor-aktornya dapat menciptakan "pingpong" itu. Aksi-reaksi di sini tercipta melalui gerakan maupun dialog.
- Sahabat Guru dapat menekankan pentingnya penggunaan tubuh sendiri (gestur), *props* (benda lain

untuk membangkitkan imajinasi),
dan aksi-reaksi dari pemain lain.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, Sahabat Guru meminta para peserta didik untuk mengambil pena/pensil dan duduk melingkar. Sahabat Guru memberikan lembar refleksi untuk diisi pendapat mereka dengan jujur mengenai kegiatan yang baru saja berlangsung. Berikut adalah lembar refleksi tersebut. Lihat Lembar Kerja Peserta didik 3.3.

REFLEKSI KEGIATAN 2

Tanggal : _____
Nama : _____
Kelas : _____

Gambarkan suasana panggung yang menjadi favorit kamu hari ini!

Bagian yang membuat aku terkesan adalah

Tujuanku untuk pertemuan depan adalah

Pak/Bu _____ (sebutkan nama guru kamu di sini),

Aku pikir Bapak/Ibu tahu bahwa

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

EFEK PADA MEDIA SOSIAL

Instruksi:

- Sahabat Guru dapat mencermati beberapa efek yang ada pada media sosial, seperti menu *Reels* pada aplikasi Instagram. Pilih yang memberikan efek dramatis berupa bunyi-bunyian.
- Sahabat Guru bisa memberikan beberapa contoh penggunaan bunyi-bunyian tersebut untuk mendukung terjadinya unsur dramatis pada sebuah adegan.
- Peserta didik dapat mencoba hal yang sama dengan menggunakan akun orang tua atau kerabatnya yang dapat dipercaya. Gunakan efek yang dikehendaki, kemudian buat videonya.
- Apabila Sahabat Guru dan peserta didik tidak memungkinkan menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut, maka Sahabat Guru bisa meminta peserta didik untuk bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. Salah satu peserta didik berkreasi menjadi pemberi efek suara (*backsound*) menggunakan barang-barang yang ada di sekitar, sementara peserta didik lain menjadi aktor yang berakting sesuai dengan efek suara yang diciptakan. Misalnya, untuk membuat marakas dari barang bekas, peserta didik bisa menggunakan botol yang diisi beras atau biji-bijian lainnya. Galon air bekas juga dapat digunakan sebagai pengganti gendang.



KEGIATAN 3

Kini dan di Sini

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Dalam kegiatan ini, peserta didik berlatih untuk membawakan suasana paling tepat sesuai yang ada dalam deskripsi dan narasi yang diberikan oleh Sahabat Guru melalui gerak dan dialog.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru membaca semua materi pembelajaran dan mempersiapkan beberapa benda yang akan dibutuhkan di setiap kegiatan.
- Sahabat Guru memastikan ada satu ruangan luas, dapat di dalam ruangan atau pun di luar ruangan.
- Sahabat Guru menyiapkan empat penggalan cerita. Ini dapat diambil dari 3-5 halaman yang ada di dalam buku cerita favorit anak-anak. Buku ini menyesuaikan kondisi. Artinya, Sahabat Guru dapat menggunakan buku milik perpustakaan sekolah/ milik pribadi.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

1. SEKARANG, AKU DI ...

Instruksi:

- Sahabat Guru membuat kotak di lantai, sejumlah peserta didik yang ada.
- Kotak tersebut berukuran sekitar 1x1 meter.
- Jika di dalam ruangan, kotak bisa dibuat dengan menggunakan selotip atau benang yang dibentangkan dan diselotip ujung-ujungnya dengan kuat.

- Setiap peserta didik diminta untuk menguasai hanya satu area kotak (tidak boleh keluar dari kotak tersebut).
- Sahabat Guru memberi instruksi pada peserta didik bahwa mereka hanya boleh berfokus pada kata-kata atau frase-frase yang akan diucapkan oleh guru.
- Sahabat Guru mengucapkan, "Sekarang aku berada di ..."
- Pilihan tempat tersebut ada: *puncak gunung, tepi laut, pematang sawah, dalam kerumunan pasar, dalam gulungan ombak, pinggir rel kereta api, dalam pesawat, pinggir kolam pemancingan ikan, dll.*
- Peserta didik diminta fokus pada gerak tubuh dan monolognya sendiri.
- Sahabat Guru berhenti ketika peserta didik terlihat sudah mulai kelelahan.

2. SEKARANG, MEREKA SEDANG ...

Instruksi:

- Aktivitas ini merupakan pengembangan dari aktivitas sebelumnya.
- Jika, "Sekarang aku di ..."
- mengandalkan pengalaman pribadi, maka "Sekarang, mereka sedang ..." merupakan variasi yang dapat dikerjakan dalam satu grup.
- Bagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik.
- 3-4 peserta didik tersebut harus bertahan dalam satu kotak yang hanya berukuran 1 x 1 meter.
- Sahabat Guru memberi instruksi pada peserta didik bahwa mereka hanya boleh berfokus pada kata-kata atau frase-frase yang akan diucapkan oleh Sahabat Guru.
- Sahabat Guru mengucapkan, "Sekarang, mereka sedang ..."
- Pilihan situasi tersebut ada: *makan ikan bersama di tepi pantai, mengalami ketakutan karena ada gempa, berdemonstrasi di jalanan, belajar bersama-sama di kelas, dikejar-kejar beruang di hutan, dll.*
- Peserta didik diminta fokus pada gerak tubuh dan dialog dalam tim.
- Kunci dari kegiatan ini adalah pada improvisasi gerak dan suara dari tiap anggota dalam tim yang dibatasi oleh kotak 1 x 1 meter.
- Sahabat Guru berhenti ketika peserta didik terlihat sudah mulai kelelahan.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberikan kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. KINI DAN DI SINI BERGERAK

Tujuan: Peserta didik berhasil membuat gerak tubuh yang sesuai dengan deskripsi dan narasi yang dibacakan oleh Sahabat Guru.

Instruksi:

- Sahabat Guru membagi salinan penggalan cerita untuk dilatih tiap kelompok.
- Tiap kelompok memiliki cukup waktu untuk berlatih sendiri.
- Pada kegiatan pertunjukan setiap kelompok, Sahabat Guru akan membacakan penggalan cerita itu. Dalam hal ini, Sahabat Guru adalah narator.
- Peserta didik diberi kesempatan menghidupkan adegan hanya melalui gerak tubuh dan ekspresi yang sesuai dengan bacaan penggalan itu.
- Setelah itu, Sahabat Guru memberikan masukan atas penampilan peserta didik.
- Tips: Sahabat Guru dapat menekankan pentingnya memiliki akting dari "dalam jiwa". Hal ini akan melahirkan akting yang wajar. Misalnya, jika sedang berakting mengenai kegembiraan, seharusnya kegembiraan itu benar-benar keluar dari hati yang terdalam. Maka, penghayatan aktor akan kegembiraan itu, secara spontan akan terlihat di setiap tingkah laku aktor.



Peserta didik menghidupkan adegan melalui gerak tubuh dan ekspresi sesuai bacaan.

2. KINI DAN DI SINI BERDIALOG

Tujuan: Peserta didik berhasil membuat dialog yang sesuai deskripsi dan narasi yang dibacakan guru.

Instruksi:

- Kegiatan ini merupakan lanjutan dari kegiatan sebelumnya, “Kini dan di Sini Bergerak”.
- Dalam kegiatan ini, peserta didik memainkan akting yang sama sesuai masukan sebelumnya dari Sahabat Guru. Bedanya, dalam pertunjukan kali ini, akting peserta didik dalam kelompok juga disertai dialog sederhana, sesuai dengan narasi dalam penggalan cerita. Oleh karena itu, jangan lupa memberikan waktu yang cukup pada peserta didik untuk berlatih sebelum tampil.
- Tips: Pada akhir pertunjukan, Sahabat Guru dapat memberikan masukan terhadap bagaimana peserta didik melakukan aksi-reaksi dalam berdialog. Fokuskan pada bagaimana tiap pemain merespons pemain lain. Jangan sampai reaksi masing-masing pemain terlalu cepat atau terlalu lambat dari yang seharusnya.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, Sahabat Guru meminta para peserta didik untuk duduk melingkar. Sahabat Guru menulis format refleksi bersama di papan tulis. Setiap peserta didik diberi kesempatan menuliskan hasil pemikirannya. Caranya dengan memberikan spidol/kapur ke peserta didik secara acak. Mintalah mereka untuk menulis atau menggambarkan ide mereka dengan jujur dan berani mengenai kegiatan yang baru saja berlangsung. Berikut adalah format yang akan ditulis oleh Sahabat Guru di papan tulis.



Kegiatan refleksi: Peserta didik menuliskan ide tentang kegiatan yang selesai dipraktikkan.

REFLEKSI 3-2-1!

Tiga hal baru yang aku pelajari hari ini ...

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------

Aku bisa melakukan hal-hal baru ini dengan ... dan ...

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------

Hal yang sangat membuatku bingung di kelas hari ini adalah ...

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

PINGPONG!

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berpasangan dalam berlatih. Jika tidak bisa dilakukan di sekolah, peserta didik bisa berlatih secara berpasangan dengan anggota keluarga mereka atau tetangga. Bukti latihan dapat direkam kemudian diberikan pada Sahabat Guru untuk diberi masukan.
- Dalam kegiatan ini, ibarat sedang bermain tenis meja, maka yang diharapkan adalah adanya aksi-reaksi yang wajar antara dua aktor yang sedang berakting.
- Hal yang diperhatikan unsur kewajarannya adalah perihal gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan dialog. Reaksi yang diharapkan adalah selain wajar, juga harus dalam waktu yang tepat (tidak terlalu cepat, tidak pula terlalu lambat).
- Berikut adalah beberapa situasi yang bisa digunakan untuk melatih tiap pasangan. Namun, Sahabat Guru bebas memodifikasi sesuai kebutuhan.

Situasi-situasi untuk Latihan Improvisasi Berpasangan

Orang pertama datang ke pentas membawa buku. Orang kedua datang tidak membawa apa-apa.

Orang pertama datang membawa mainan. Orang kedua datang untuk meminjam salah satu mainan itu.

Orang pertama di atas pentas dengan kursi panjang. Orang kedua datang membawa makanan.

Orang pertama menjual buah-buahan. Orang kedua datang untuk membeli buah-buahan.

Orang pertama datang dengan sepeda. Orang kedua datang dengan berjalan kaki saja.



Improvisasi berpasangan: menekankan aksi-reaksi yang wajar antara dua aktor.

Memilih dan Menjadi

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Dalam kegiatan ini, peserta didik dituntun untuk menentukan pilihan mereka sendiri dalam mendemonstrasikan ragam improvisasi melalui adegan yang mereka bangun.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru membaca semua materi pembelajaran dan mempersiapkan beberapa benda yang akan dibutuhkan di setiap kegiatan.
 - Sahabat Guru menyampaikan pada peserta didik untuk membawa 2-3 benda yang ada di rumah, untuk digunakan pada kegiatan pembuka.
- Benda ini tergolong sederhana dan mudah ditemukan, serta mudah dibawa ke sekolah, contoh: sabuk/ikat pinggang, helm, bola, taplak, sapu, dan lain-lain.
- Sahabat Guru memastikan ada satu ruangan luas, dapat di dalam atau pun di luar ruangan.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

1. MENJADI APA SAJA!

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik mengambil sebuah benda sederhana yang sudah diinstruksikan untuk dibawa ke sekolah. Benda ini akan dijadikan properti. Idealnya, semakin sederhana benda, semakin bagus.

- Sahabat Guru memastikan setiap peserta didik berdiri dan membentuk lingkaran. Sahabat Guru mengatur jarak antarpeserta didik (pastikan tidak akan saling bertabrakan atau terlalu dekat).
- Sahabat Guru menyebutkan, "Aku menjadi ..." secara bergantian. Tugas peserta didik adalah membuat improvisasi gerak dan properti sesuai tema yang disebutkan Sahabat Guru.
- Tema menjadi sesuatu/seseorang ini bisa diganti menjadi apa saja, misalnya: tokoh-tokoh cerita rakyat terkenal, tokoh-tokoh dalam fabel lokal setempat, atau berbagai profesi yang ada di dunia ini. Sahabat Guru bisa menyebutkan seperti ini: *Aku menjadi Timun Mas, Aku menjadi Patih Gajah Mada, atau Aku menjadi Polisi Lalu Lintas*. Sahabat Guru bisa bebas menggunakan kreativitas sesuai minat peserta didik.
- Sebagai gambaran, misal Sahabat Guru menyebutkan, "Aku menjadi pemadam kebakaran," maka peserta didik yang membawa sabuk/ikat pinggang dari rumah bisa menggunakan benda tersebut sebagai selang air. Di waktu yang sama, peserta didik yang membawa helm akan memakainya seolah-olah itu adalah helm perangkat pemadam kebakaran.
- Tiap sesi "Aku menjadi ..." dibatasi selama 10 detik. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat semakin terasah kemampuan improvisasinya dengan cepat.
- Lakukan terus dan cepat hingga peserta didik merasa cukup lelah.

2. SEBARIS KALIMAT

Instruksi:

- Sahabat Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik.
- Tiap kelompok akan menampilkan sebaris kalimat yang dibuat secara spontan.
- Kalimat tersebut akan terdiri dari kata-kata yang jumlahnya sama dengan jumlah anggota kelompok.
- Misalnya, untuk kelompok yang berisi lima anak, maka kalimat akan terdiri dari lima kata.
- Sebagai contoh, mari ambil kalimat: *Aku dan kamu pergi jauh*. Maka, tiap peserta didik akan mengucapkan satu kata tersebut secara bergantian. Peserta didik pertama mengucap "Aku", lanjut dengan peserta didik kedua yang mengucap "dan", diteruskan dengan peserta

didik ketiga yang mengucap "kamu", serta peserta didik keempat dengan ucapan "pergi", dan peserta didik kelima dengan kata "jauh".

- Ketika masing-masing peserta didik mengucapkan kata tersebut, mereka harus muncul dari luar "panggung", masuk ke area "panggung" dengan mengucap kata bagiannya, disertai dengan gestur bervolume besar yang diakhiri dengan sikap mematung (*freeze*).
- Kunci dari permainan ini adalah keterampilan kelompok dalam menyajikan keindahan melalui bunyi kata dan gestur yang menyimbolkan kata tersebut. Hal ini akan turut mendukung kegiatan inti yang akan dilakukan oleh peserta didik.
- Maka dari itu, Sahabat Guru bisa mendorong peserta didik untuk melakukan variasi *blocking* dan *leveling* ketika mematung/melakukan *freeze* setelah mengucapkan kata dan mempraktikkan gestur berdasarkan simbolisasi dari katanya.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberikan kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. INGATKAH KAMU?

Tujuan: Peserta didik mengingat kembali ragam improvisasi yang sudah dipelajari di kegiatan 1-3 unit ini.

Instruksi:

- Dalam kegiatan ini, Sahabat Guru membagikan LKS untuk dikerjakan peserta didik (lihat LKS 3.4).
- Setelah dikerjakan selama kurang lebih 5 menit, Sahabat Guru bisa membahasnya bersama dan membimbing peserta didik dalam meraih kesimpulan.
- Kesimpulan yang diharapkan dapat diperoleh oleh peserta didik adalah mengenai: 1) apa itu improvisasi, 2) ragam improvisasi (solo, dengan properti, berpasangan), 3) perbedaan ketiga ragam improvisasi, dan 4) hal-hal penting terkait improvisasi.

INGATKAH KAMU?



Tanggal : _____

Nama : _____

Kelas : _____

Baca pernyataan-pernyataan di dalam kotak, kemudian nyatakan BENAR atau SALAH dengan melingkari simbol di sebelah kanan!

Improvisasi adalah ciptaan spontan atau tidak direncanakan.	✓	✗
Improvisasi membutuhkan banyak perencanaan.	✓	✗
Satu-satunya persiapan dalam improvisasi adalah persiapan mental.	✓	✗
Improvisasi solo adalah yang aktor lakukan saat bersama aktor lain.	✓	✗
Kunci improvisasi solo adalah percaya diri dan tidak malu-malu.	✓	✗
Improvisasi dengan properti berarti membuat adegan semakin hidup dengan bantuan benda yang ada.	✓	✗
Dalam improvisasi dengan pasangan, masing-masing aktor harus bisa mendengarkan dengan baik dan menanggapi dengan tepat dan wajar	✓	✗

2. KITA MENJADI

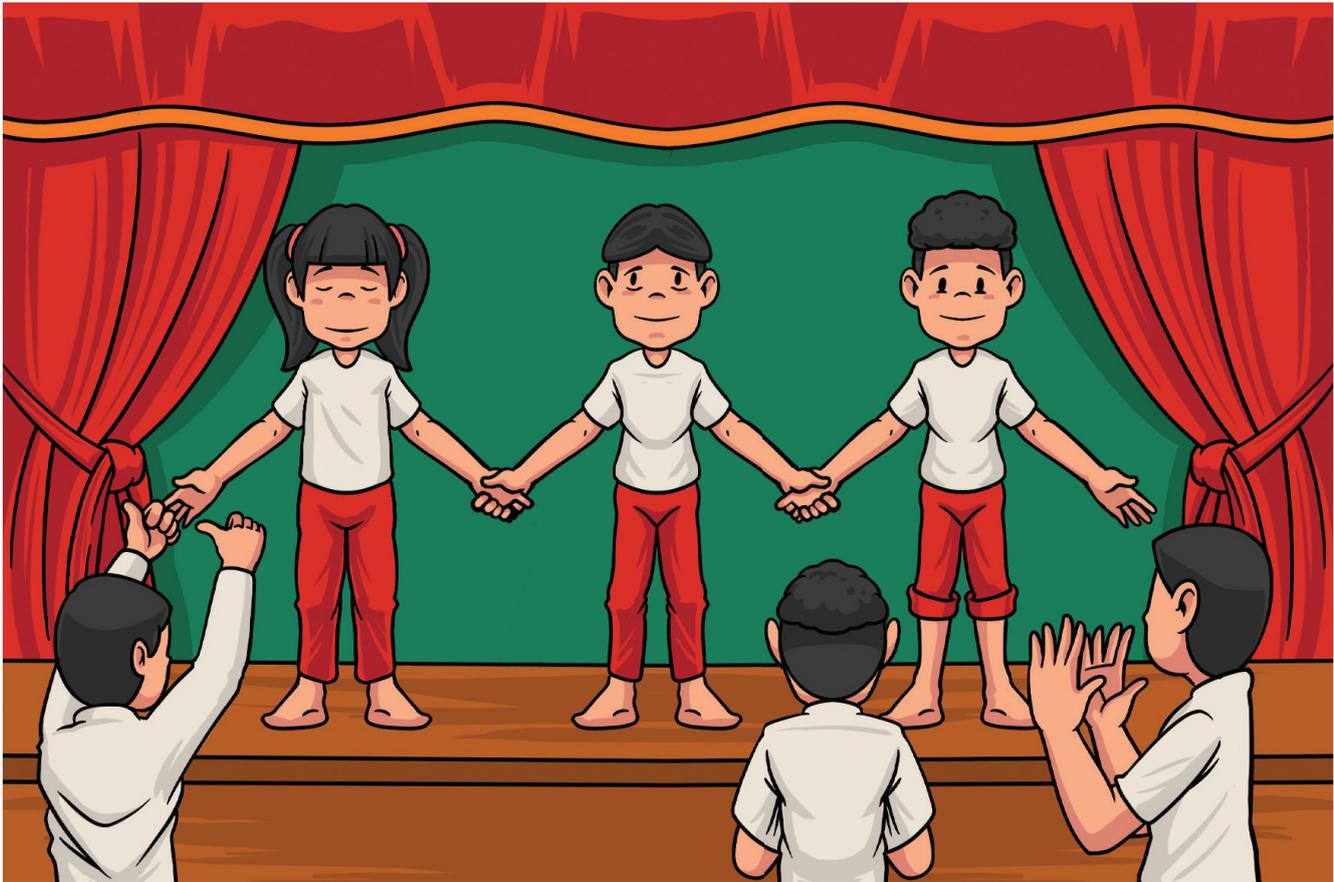
Tujuan: Peserta didik memilih untuk sendiri atau berkelompok dalam memeragakan ragam improvisasi.

Instruksi:

- Setelah mengingat materi pada “Ingatkah Kamu?”, kegiatan bisa dilanjutkan dengan “Kita Menjadi”. Di sini, mula-mula Sahabat Guru memberikan pilihan ragam improvisasi kepada peserta didik.
- Untuk improvisasi tunggal, yaitu sendiri dan tanpa properti, durasi sepanjang 2-4 menit.
- Untuk improvisasi properti, yaitu sendiri tapi menggunakan properti, durasi juga sepanjang 2-4 menit. Sedangkan, untuk improvisasi yang dilakukan secara berpasangan, durasi 3-5 menit.
- Setelah memilih, peserta didik diberi waktu kurang lebih 10 menit untuk mempersiapkan diri.
- Peserta didik akan membangun adegan dengan cerita bebas, sesuai ketertarikan mereka.
- Sahabat Guru menekankan pada peserta didik bahwa ketika ada teman yang sedang berakting di atas panggung, tiap peserta didik harus tenang dan memperhatikan dengan saksama.
- Setelah itu, peserta didik wajib mengisi LKS 3.5 yang bertujuan untuk melatih daya konsentrasi dan keterampilan memberikan apresiasi terhadap sesama penampil.
- Sahabat Guru dapat mengatur agar tiap peserta didik melakukan pengamatan terhadap 2 penampilan peserta didik lain.
- Setelah melakukan penampilan, sebagai tanda apresiasi, teman-teman akan bertepuk tangan dan meneriakkan satu ajektiva (kata sifat) yang cocok untuk menggambarkan para penampil yang baru saja menyelesaikan penampilannya.

DAFTAR KATA SIFAT

Hebat	Memukau	Memesona
Bagus	Luar biasa	Jenius
Keren	Kreatif	Top
Dahsyat	Sempurna	Manis



Sebagai tanda apresiasi, teman-teman bertepuk tangan dan mengucapkan satu kata positif pada kelompok yang selesai tampil.

AMATI DAN APRESIASI!

Namaku : _____

Nama teman yang aku amati : _____

Ragam improvisasi yang dipilih : solo / dengan properti / berpasangan

Hal positif tentang pertunjukan : _____

Hal yang perlu ditingkatkan : _____

Pesan : _____



Namaku : _____

Nama teman yang aku amati : _____

Ragam improvisasi yang dipilih : solo / dengan properti / berpasangan

Hal positif tentang pertunjukan : _____

Hal yang perlu ditingkatkan : _____

Pesan : _____

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, Sahabat Guru meminta para peserta didik untuk duduk melingkar. Sahabat Guru menanyakan pertanyaan-pertanyaan reflektif pada peserta didik. Tiap peserta didik diberi kesempatan menjawab hasil pemikirannya. Hal ini dilakukan tiap kali Sahabat Guru memberikan satu benda sebagai properti kepada peserta didik yang tertunjuk. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang bisa Sahabat Guru tanyakan secara acak kepada peserta didik di kelas:

- Sebutkan satu kata sifat yang menggambarkan perasaan kamu hari ini! Mengapa?
- Pertunjukan siapa yang paling berkesan bagimu? Mengapa?
- Kesalahan apa yang sering terjadi dan dialami oleh sebagian besar peserta didik hari ini?
- Mengapa kesalahan-kesalahan itu terjadi?
- Bagaimana cara yang bisa dilakukan agar kesalahan-kesalahan itu tidak terulang di masa yang akan datang?
- Kesulitan apa yang paling sering kamu alami hari ini?
- Bagaimana usaha kamu untuk mengatasi kesulitan itu?
- Apa yang paling membuat kamu bangga hari ini? Mengapa?

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

MATAKU KAMERAKU: CEKREK!

Instruksi:

- Sahabat Guru menjelaskan pada peserta didik bahwa mata kita adalah alat optik paling bagus dan alami.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mempertajam kemampuan mengobservasi, khususnya melalui indera penglihatan.
- Peserta didik diminta pergi ke tempat yang mereka sukai. Pastikan bahwa tempat itu aman dan mereka bisa duduk mengobservasi suatu momen dalam waktu 15-20 menit.
- Tangkap satu momen yang menurut peserta didik sinematik. Kemudian,

segera gambarkan pada satu kertas kosong menggunakan pensil.

- Dorong peserta didik menggambarannya dengan detil. *Siapa sedang ada di posisi mana? Sedang apa ia? Kemudian, seseorang yang lain datang. Bagaimana aksi*

dan reaksi dari kedua orang tersebut? Amati gerakan tubuh, ekspresi muka, dan bahkan dialog mereka (jika bisa).

- Tangkap satu momen dengan mata, rekam menjadi sebuah gambar yang berhenti: foto yang indah.

KEGIATAN 5

Berbagi Panggung

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Dalam kegiatan ini, peserta didik menciptakan pertunjukan spontan sebagai respons terhadap narasi dan properti yang diberikan. Ini merupakan proyek kolaborasi yang dilakukan kelompok besar untuk melakukan berbagai jenis improvisasi yang sudah dipelajari.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru membaca semua materi pembelajaran dan mempersiapkan beberapa benda yang akan dibutuhkan di setiap kegiatan.
- Sahabat Guru memastikan ada satu ruangan luas, dapat di dalam atau pun di luar ruangan.
- Sahabat Guru menentukan dua situasi yang akan dijadikan cerita yang akan dikembangkan.
- Sahabat Guru menyiapkan *handycam* atau kamera lain yang dapat merekam dalam bentuk video (misalnya *handphone* dengan kamera) beserta *tripod* yang akan digunakan sebagai perekam kegiatan ini.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membawa properti yang akan digunakan pada Kegiatan Inti 1, CERITA KITA SAJA. Tiap peserta didik membawa 2-3 benda di rumah mereka. Misalnya, perkakas dapur yang berbahan plastik atau mainan mereka sendiri.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

1. CERITA RAKYAT KITA

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memilih tokoh cerita rakyat yang paling mereka kagumi.
- Peserta didik diminta untuk akting (tekanan pada pemakaian gestur dan properti) sebagai karakter tersebut selama 30 detik.
- Sementara itu, peserta didik lain diminta menebak tokoh tersebut.
- Setelah tampil, penonton diminta memberikan jempol untuk mengapresiasi para penampil.
- Lakukan ini hingga peserta didik merasa lelah dan siap menerima kegiatan berikutnya.

2. RAMBATE RAMBATE RAMBATE RATA HAYO!

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berdiri melingkar.
- Sahabat Guru mengajarkan nada dalam mengumandangkan *Rambate-Rambate-Rambate-Rata-Hayo* pada peserta didik. Pemilihan nadanya dibebaskan pada Sahabat Guru. Namun, usahakan agar nadanya mudah ditiru oleh peserta didik secara berulang-ulang.
- Latih agar semua peserta didik mampu menyanyikan *Rambate-Rambate-Rambate-Rata-Hayo* secara bersama-sama dan kompak.
- Sementara semua peserta didik menyanyikan *Rambate-Rambate-Rambate-Rata-Hayo* secara kompak tersebut, di waktu yang sama, Sahabat Guru memberikan sebuah gerakan yang dapat dilakukan berulang-ulang. Peserta didik pertama yang ada di sebelahnya meniru gerakan tersebut pada *Rambate-Rambate-Rambate-Rata-Hayo* yang kedua. Peserta didik kedua, yang ada di sebelah peserta didik pertama, meniru gerakan tersebut pada *Rambate-Rambate-Rambate-Rata-Hayo* yang ketiga.
- Begitu seterusnya, dengan variasi Sahabat Guru akan mengganti gerakan tiap satu kali putaran *Rambate-Rambate-Rambate-Rata-Hayo*.

CATATAN UNTUK GURU:

- Ini merupakan variasi permainan *cha-bo-cha-cha-cha*.
- Usahakan cari gerakan yang sederhana sehingga peserta didik mudah menirukannya.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberikan kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. CERITA KITA SAJA

Tujuan: Peserta didik membangun improvisasi cerita secara kolaboratif dalam kelompok besar.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengaktifkan kamera yang akan merekam seluruh pertunjukan spontan dalam kegiatan ini. Pastikan keseluruhan bagian ruang yang dijadikan area panggung/pertunjukan dapat ditangkap kamera.
- Sahabat Guru memberikan instruksi bahwa peserta didik akan bekerja secara kolaboratif untuk menjadi siapa atau apa saja secara spontan dalam waktu yang relatif cepat.
- Satu kelas dibagi menjadi dua kelompok besar. Kelompok satu akan terlibat dalam pertunjukan terlebih dahulu, sementara kelompok dua menjadi penonton yang baik. Penonton yang baik artinya bersikap tenang dan mencatat berbagai hal yang menarik selama pertunjukan kelompok lain yang sedang berlangsung.
- Sahabat Guru menyebutkan narasi yang didengarkan oleh semua peserta didik di kelas. Narasi ini akan direspons oleh kelompok pertama terlebih dahulu. Narasi bisa dimulai dengan, "Alkisah di sebuah kerajaan nun jauh di sana ..." atau "Pada sebuah taman di pojok kota, terdapat sebuah ...". Sahabat Guru jangan segan untuk melakukan berbagai eksplorasi di bagian ini.
- Sambil menyebutkan narasi tersebut, Sahabat Guru memberikan properti sederhana (semakin sederhana semakin bagus untuk mengembangkan imajinasi) pada satu peserta didik dari kelompok satu. Peserta didik yang menerima properti tersebut merespons dengan imajinatif, menggunakan benda tersebut sebagai bagian dari

cerita yang sedang dikembangkan oleh Sahabat Guru.

- Begitu seterusnya yang akan dikerjakan pada waktu kelompok satu tampil dalam pertunjukan spontan ini: peserta didik masuk ke panggung, membawa properti yang secara spontan diberikan Sahabat Guru. Peserta didik bebas memaknai benda tersebut, sesuai kapan dan di mana ia masuk ke dalam panggung.
- Hal tersebut terus berlangsung, hingga semua peserta didik di kelompok satu mendapatkan bagiannya masing-masing di dalam cerita kolaboratif yang spontan ini.
- Setelah pertunjukan kelompok satu selesai, maka dilakukan bergantian. Kelompok dua yang akan melakukan pertunjukan, sementara peserta didik kelompok satu menjadi penonton yang baik.
- Tips: properti sederhana yang bisa digunakan pada kegiatan ini bisa beragam, yang ada di kelas, misalnya penggaris, bolpen, penghapus papan tulis, vas, bunga, taplak meja, dan bola. Bahkan, Sahabat Guru juga bisa meminta tiap peserta didik membawa 2-3 benda di rumah mereka. Misalnya, perkakas dapur yang berbahan plastik atau mainan mereka sendiri. Sebelum kegiatan, benda-benda yang dibawa oleh para peserta didik tersebut dikumpulkan menjadi satu di dekat posisi Sahabat Guru berdiri untuk memberikan properti itu satu per satu pada peserta didik.

2. MENONTON CERITA KITA

Tujuan: Peserta didik mengamati pertunjukan kelompok sendiri, setelah selesai mengamati pertunjukan kelompok lain.

Instruksi:

- Kegiatan ini merupakan lanjutan dari kegiatan sebelumnya, "Cerita Kita Saja".
- Jika pada kegiatan sebelumnya, saat kelompok lain sedang tampil, maka peserta didik mengamati pertunjukan kelompok tersebut dengan khidmat dan saksama.
- *Nah*, pada kegiatan kali ini, peserta didik akan menonton pertunjukan mereka sendiri. Melalui rekaman yang ada, mereka akan melihat penampilan kelompok mereka.
- Jika tidak ada proyektor, Sahabat Guru bisa menggunakan layar TV, laptop, atau pun HP untuk menonton penampilan tersebut.
- Sebelum menonton pertunjukan mereka sendiri, Sahabat Guru dapat menekankan pentingnya dengan teliti dan objektif melihat penampilan diri dan kelompok mereka sendiri.



Menonton pertunjukan: mengajarkan pentingnya menilai penampilan diri sendiri dan orang lain secara teliti dan objektif.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, Sahabat Guru meminta para peserta didik untuk mengambil pena/pensil dan duduk melingkar. Sahabat Guru memberikan lembar refleksi untuk diisi pendapat mereka dengan jujur mengenai kegiatan yang baru saja berlangsung (lihat Lembar Kerja Peserta didik 3.6).

REFLEKSI KEGIATAN 6

Tanggal : _____

Nama : _____

Kelas : _____



Bagus!



Cukup!



Harus Lebih Baik Lagi!

Keterampilan	Evaluasi Diri	Bukti
Saya mendengarkan cerita yang diucapkan Sahabat Guru dengan saksama.		
Saya bisa menggunakan properti yang diberikan Sahabat Guru dengan tepat.		
Saya bisa memerankan tokoh yang diberikan Sahabat Guru dengan baik.		
Saya membangun interaksi dengan tokoh lain secara tepat.		
Saya bisa menggerakkan tubuh saya dengan luwes.		

CATATAN TAMBAHAN:

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

AKU DAN KELUARGAKU SAJA

Instruksi:

- Untuk menggantikan kegiatan sebelumnya yang tidak bisa dilakukan di kelas secara bersama-sama, Sahabat Guru bisa memberi instruksi kepada peserta didik untuk menggunakan prinsip yang kurang lebih sama dalam membentuk pertunjukan kolaboratif sederhana di rumah.
- Caranya, minta peserta didik untuk memilih cerita yang mereka sukai. Pikirkan bahwa cerita yang dipilih tidak melibatkan terlalu banyak tokoh.
- Peserta didik bisa minta bantuan orang tua, kakak, atau saudara untuk mengerjakan proyek ini.
- Peserta didik harus menggunakan properti sederhana untuk melakukan improvisasi cerita. Properti sederhana yang dimaksud di sini bisa berupa perkakas apa saja yang ada di rumah mereka, selama aman atau tidak membahayakan. Mereka bisa menggunakan perkakas dapur berbahan plastik atau mainan mereka sendiri.
- Drama direkam menggunakan alat perekam apapun yang sederhana.
- Cerita harus dimulai dengan “Alkisah ...”
- Minta orang dewasa bertindak sebagai narator, sementara tokoh-tokoh yang berperan dalam drama harus dikerjakan oleh peserta didik dan anggota keluarga lainnya secara bergantian.
- Rekaman yang sudah selesai, bisa disunting terlebih dahulu, atau langsung dikirim pada Sahabat Guru melalui aplikasi *WhatsApp*.



Sahabat Guru memberi instruksi peserta didik untuk membuat pertunjukan kolaboratif sederhana bersama keluarga di rumah.

Merenung, Mengingat Panggung!

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

Dalam kegiatan ini, peserta didik akan mengevaluasi pertunjukan-pertunjukan yang telah ditampilkan oleh diri sendiri dan teman di kelas. Peserta didik memahami bahwa kelebihan dan kekurangan merupakan bagian dari proses untuk saling melengkapi dalam komunitas yang terus bertumbuh.

A. Persiapan Mengajar

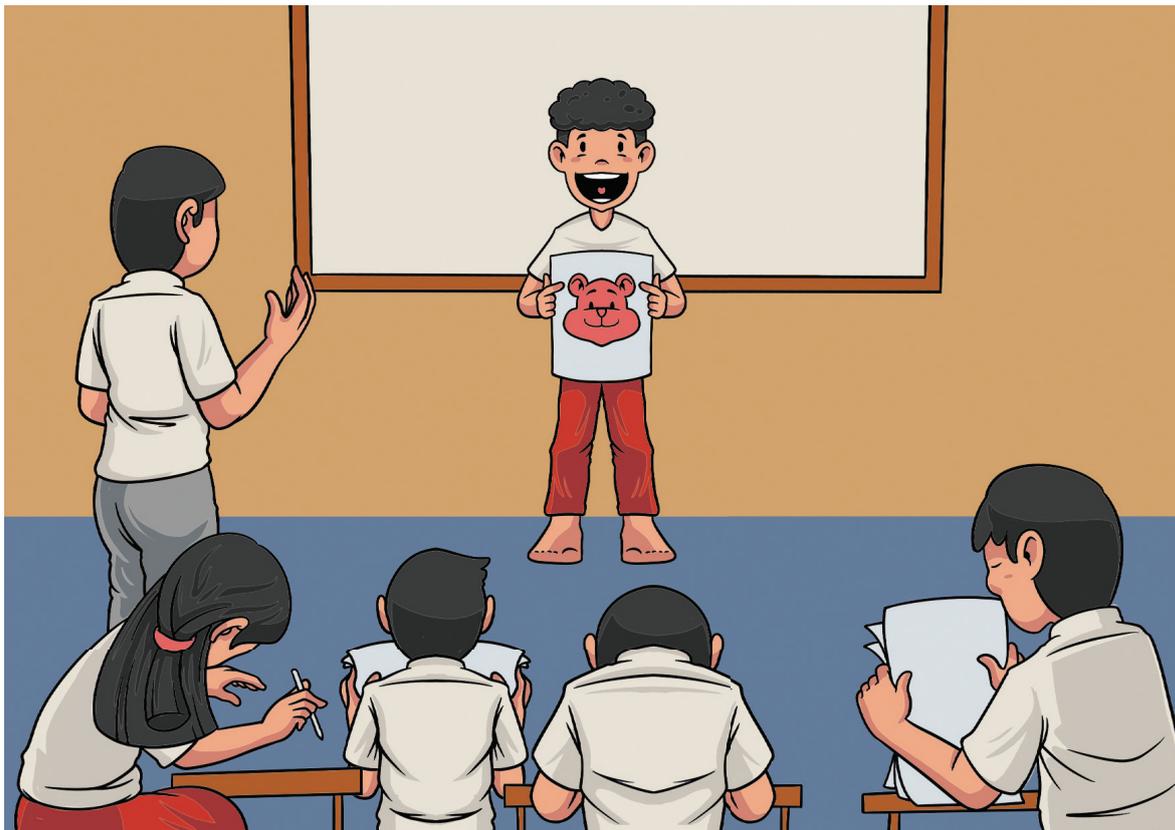
- Sahabat Guru membaca semua materi pembelajaran dan mempersiapkan beberapa benda yang akan dibutuhkan di setiap kegiatan.
- Sahabat Guru memastikan ada satu ruangan luas, boleh di dalam atau pun di luar ruangan. Usahakan ruangan memiliki papan tulis.
- Sahabat Guru memiliki catatan pertunjukan-pertunjukan yang sudah ditampilkan di kelas ini (mencatat detail, seperti cerita, karakter-karakter, dan hal-hal menarik di setiap kegiatan).
- Sahabat Guru dapat menyiapkan musik dan perangkat untuk kelompok yang akan memainkan musik. Sebisa mungkin jenis musik yang dipilih adalah instrumental untuk tujuan meditasi.
- Sahabat Guru juga dapat membaca artikel-artikel terkait meditasi pada anak-anak.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

1. INGAT-INGAT, LALU GAMBAR!

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengingat-ingat peran apa saja yang pernah mereka dapatkan sepanjang unit ini.
- Minta peserta didik untuk menggambarkan peran-peran tersebut sesuai dengan karakter yang dimainkan.
- Peserta didik menggambarkan karakter tersebut pada kertas kosong warna-warni yang telah dipilih oleh mereka.
- Minta mereka untuk menuliskan nama mereka sebagai peran tersebut. Contoh: Afika sebagai Nenek Penyihir Berbaju Putih atau Bayu sebagai Kodok Bangkok.
- Jika sudah, instruksikan agar masing-masing peserta didik memilih peran favorit dan membagikannya di depan kelas.



Peserta didik menggambarkan karakter yang pernah dimainkan.

2. INGAT-INGAT BERSAMA!

Instruksi:

- Sahabat Guru memimpin kegiatan curah pendapat/*brainstorming* di kelas. Kegiatan ini dapat diawali dengan pertanyaan, "Sebutkan cerita-cerita atau karakter-karakter apa saja yang sudah pernah kalian perankan selama di kelas ini!"
- Sahabat Guru menuliskan jawaban-jawaban para peserta didik dengan spidol/kapur warna-warni di papan tulis.
- Berikan spidol/kapur pada peserta didik. Minta mereka memberikan tanda yang ingin mereka berikan, seperti jempol atau bentuk hati, untuk disertakan di tokoh-tokoh yang ada di papan tulis.
- Jika sudah selesai, berikan tepuk tangan bersama.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberikan kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. INGAT-INGAT SENDIRI!

Tujuan: Peserta didik mampu bersyukur atas kelebihan dan kekurangan yang ada pada diri sendiri dan orang lain, yang justru membuat mereka saling bekerja sama agar saling bertumbuh menjadi lebih baik.

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk duduk dalam sikap nyaman dan dalam situasi tenang, berjauhan-jauhan dari peserta didik lainnya.
- Musik meditasi dinyalakan, Sahabat Guru siap menarasikan perjalanan dari kegiatan pertama hingga kegiatan lima, sambil meminta peserta didik memejamkan mata mereka dan lebih menggunakan indera pendengaran mereka.
- Dengan bantuan catatan-catatan yang ada di papan tulis pada kegiatan sebelumnya beserta catatan pribadi, Sahabat Guru membantu menarasikan perjalanan belajar teater Unit 3 (improvisasi) bersama peserta didik, dengan menyebutkan cerita-cerita dan peran-peran yang telah mereka perankan dengan baik.
- Sahabat Guru mengajak para peserta didik untuk merenungkan kelebihan-kelebihan dalam diri sendiri.
- Sahabat Guru mengajak para peserta didik untuk merenungkan

- kekurangan-kekurangan dalam diri sendiri.
- Sahabat Guru mengajak para peserta didik untuk merenungkan kelebihan-kelebihan peserta didik lain.
 - Sahabat Guru mengajak para peserta didik untuk merenungkan kekurangan-kekurangan peserta didik lain.
 - Sahabat Guru menekankan bahwa semua kelebihan dan kekurangan yang ada pada diri sendiri dan orang lain memang diciptakan oleh Sang Pencipta agar manusia dapat bekerja sama dan tolong-menolong untuk kemajuan bersama.
 - Sahabat Guru bisa menggunakan berbagai perumpamaan untuk menekankan hal ini. Misalnya, sekelompok manusia ini ada seperti anggota-anggota tubuh yang saling melengkapi satu sama lain, dengan perannya masing-masing.
 - Setelah penanaman akan nilai-nilai ini dilakukan, Sahabat Guru dapat mengajak mereka untuk mensyukuri semuanya sambil terus berpikiran terbuka dan berorientasi pada pertumbuhan diri dan komunitas.
 - Setelah siap mengakhiri, ajak peserta didik mengucapkan dengan tulus, "Kami Bersyukur ..."

2. JEMPOL UNTUK TEMAN

Tujuan: Peserta didik mampu memberikan apresiasi terhadap teman dengan tulus.

Instruksi:

- Setelah menyelesaikan meditasi pada kegiatan "Ingat-ingat Sendiri", Sahabat Guru meminta peserta didik untuk tetap duduk di tempat masing-masing, masih di tempat yang sama dengan saat meditasi.
- Sahabat Guru menekankan pada pentingnya dapat memberikan apresiasi kepada teman secara tulus.
- Sahabat Guru menjelaskan bahwa tiap peserta didik dapat melihat kelebihan teman-teman, baik yang berhubungan dengan keterampilan berakting maupun dalam berkepribadian.
- Sahabat Guru meminta peserta didik agar dapat satu per satu berdiri dan memberikan jempolnya pada satu nama teman dan menyebutkan apresiasi pada teman. Misalnya, ketika Sahabat Guru menunjuk Peserta didik A, maka dia harus segera berdiri dan mengacungkan jempolnya sambil berkata, "Jempol untuk Budi karena dia telah menjadi aktor yang kreatif di kelas ini. Budi juga suka membantu orang lain". Setelah selesai bicara, Sahabat Guru mengajak peserta didik satu kelas bertepuk tangan untuk Peserta didik A.

- Begitu seterusnya hingga semua peserta didik mendapat giliran menyampaikan apresiasinya pada peserta didik lain di kelas.



Peserta didik memberikan jempol, lambang apresiasi untuk teman.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, Sahabat Guru meminta para peserta didik untuk mengambil pena/pensil dan duduk melingkar. Sahabat Guru memberikan dua lembar kartu pos (lihat LKS 3.7) beserta amplopnnya untuk diberikan pada masing-masing peserta didik. Minta peserta didik untuk menulis dan mengirimkan dua kartu pos itu pada dua teman kelas mereka. Satu kartu pos berisi apresiasi pada satu teman yang ia kagumi. Satu kartu pos lainnya berisi permohonan maaf pada satu teman yang dengan sengaja atau tidak sengaja ia sakiti selama berada di kelas teater.

KARTU POS

Dari:

Untuk:

Dengan ucapan:

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

DARI KARTU POS KE SURAT ELEKTRONIK

Instruksi:

- Untuk menggantikan kegiatan yang tidak bisa dilakukan menggunakan kartu pos, Sahabat Guru dapat membuat kegiatan yang mirip, namun medianya diganti menjadi surat elektronik (*e-mail*).
- Nilai personal dalam surat elektronik juga bisa ditonjolkan dengan ajakan Sahabat Guru agar peserta didik dapat memberikan kalimat-kalimat deskriptif-naratif yang personal. Maksudnya adalah peserta didik memikirkan kelebihan-kelebihan yang ada pada diri teman-teman mereka, baik yang berhubungan dengan keterampilan dalam Seni Teater, maupun yang berhubungan dengan kepribadian. Tambahan foto-foto juga bisa digunakan untuk mempercantik penyampaian pesan yang tulus dari para peserta didik.
- Selain menggunakan surat elektronik, peserta didik juga bisa mengirim pesan menggunakan WhatsApp atau media chat lainnya. Jangan lupa screenshot pesan-pesan tersebut dan mengirimkannya pada Sahabat Guru sebagai bukti.

PENILAIAN

Tujuan Pembelajaran	Belum Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Melebihi Ekspektasi (81-100)
Peserta didik memberi contoh ragam improvisasi (improvisasi tunggal, improvisasi properti, dan improvisasi pasangan) dalam teater.	Peserta didik ada usaha memberi contoh ragam improvisasi, tapi terlihat belum yakin.	Peserta didik berusaha keras untuk memberi contoh ragam improvisasi, meski masih melakukan kesalahan-kesalahan.	Peserta didik mampu memberi contoh ragam improvisasi dengan baik dan penuh percaya diri.

Tujuan Pembelajaran	Belum Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Melebihi Ekspektasi (81-100)
Peserta didik memperagakan hasil eksplorasi tubuh dan suara mereka dengan emosi yang tepat.	Peserta didik terlihat ragu dalam memperagakan hasil eksplorasi tubuh dan suara mereka yang dicocokkan dengan emosi.	Peserta didik berusaha memperagakan hasil eksplorasi tubuh dan suara mereka dengan emosi yang kadang masih kurang tepat.	Peserta didik mampu memperagakan hasil eksplorasi tubuh dan suara mereka dengan emosi yang tepat.
Peserta didik menghasilkan dialog dan gerak tubuh sebagai respons terhadap deskripsi dan narasi yang diberikan.	Peserta didik masih kesulitan dalam menghasilkan dialog dan gerak tubuh sebagai respons terhadap deskripsi dan narasi yang diberikan.	Peserta didik cukup bisa menghasilkan dialog dan gerak tubuh sebagai respons terhadap deskripsi dan narasi yang diberikan.	Peserta didik menguasai teknik-teknik untuk menghasilkan dialog dan gerak tubuh sebagai respons terhadap deskripsi dan narasi yang diberikan.
Peserta didik mendemonstrasikan pertunjukan improvisasi sesuai ragam pilihannya.	Peserta didik ada usaha mendemonstrasikan pertunjukan improvisasi sesuai ragam pilihannya dengan kurang meyakinkan.	Peserta didik berusaha mendemonstrasikan pertunjukan improvisasi sesuai ragam pilihannya dengan baik, meski masih ada kesalahan-kesalahan.	Peserta didik mampu mendemonstrasikan pertunjukan improvisasi sesuai ragam pilihannya secara memukau.
Peserta didik mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penampilan diri sendiri atau orang lain.	Peserta didik terlihat ragu dalam mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penampilan diri sendiri atau orang lain.	Peserta didik cukup yakin dalam mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penampilan diri sendiri atau orang lain.	Peserta didik percaya diri mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penampilan diri sendiri atau orang lain.

Tujuan Pembelajaran	Belum Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Melebihi Ekspektasi (81-100)
Peserta didik menciptakan pertunjukan spontan sebagai respons terhadap narasi dan properti yang diberikan.	Peserta didik masih kesulitan dalam menciptakan pertunjukan spontan sebagai respons terhadap narasi dan properti yang diberikan.	Peserta didik cukup meyakinkan dalam menciptakan pertunjukan spontan sebagai respons terhadap narasi dan properti yang diberikan.	Peserta didik menciptakan pertunjukan spontan yang bagus sebagai respons terhadap narasi dan properti yang diberikan.

Rubrik Penilaian Pencapaian Profil Pelajar Pancasila

Catatan: Rubrik penilaian di bawah ini dapat digunakan Sahabat Guru di beberapa kegiatan sebelumnya. Catatan ini merupakan observasi anekdotal.

Tujuan pembelajaran	Indikator (terlihat pada)	1	2	3
Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan bersikap gotong royong, mandiri, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bersikap gotong royong Subelemen: Kerja sama dan tanggap terhadap lingkungan sosial	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan tindakan yang sesuai dengan harapan dan tujuan kelompok. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<ul style="list-style-type: none"> Peka dan mengapresiasi orang-orang di lingkungan sekitar, kemudian melakukan tindakan untuk menjaga keselarasan dalam berelasi dengan orang lain. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Tujuan pembelajaran	Indikator (terlihat pada)	1	2	3
Sikap mandiri Subelemen: mengembangkan refleksi diri & percaya diri, tangguh (<i>resilient</i>), dan adaptif.	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan refleksi untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan prestasi dirinya, serta situasi yang dapat mendukung dan menghambat pembelajaran dan pengembangan dirinya. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<ul style="list-style-type: none"> Tetap bertahan mengerjakan tugas ketika dihadapkan dengan tantangan dan berusaha menyesuaikan strateginya ketika upaya sebelumnya tidak berhasil. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bernalar kritis Subelemen: merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri.	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan apa yang sedang dipikirkan dan menjelaskan alasan dari hal yang dipikirkannya. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Berpikir kreatif Subelemen: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Keterangan: **1** Belum berkembang **2** Berkembang **3** Melebihi ekspektasi

PENGAYAAN

Jika peserta didik ingin mempelajari topik ini lebih lanjut atau membutuhkan bimbingan:

Peserta didik dapat menonton video-video teknik improvisasi dalam akting untuk memperkuat wawasan peserta didik.

Sahabat Guru bisa membuka akses video berikut:

- Farlow, C. "*Rules of Improvisation*". Diambil dari <https://www.youtube.com/watch?v=StESLTnGyHM>
- Expert Village Leaf Group. "*Ten Ways to Practice Improvisation Acting Skills: Theater Lessons*". Diambil dari <https://www.youtube.com/watch?v=SDSP8wYIMzY>
- Made Up Theatre. "*Improvising on Your Own - MUT Improv Tips #43*". Diambil dari <https://www.youtube.com/watch?v=M4LTYh-xPjA>

REFLEKSI PESERTA DIDIK DI AKHIR UNIT:

- Sebutkan tiga hal yang paling membekas di ingatan kamu mengenai pembelajaran improvisasi dalam teater ini!
- Dalam mempelajari improvisasi, sebutkan kesulitan yang kamu hadapi dan bagaimana kamu mengatasinya!
- Menurut kamu, apa pentingnya kerja sama dengan teman? Apakah ini berkontribusi terhadap kesuksesan berimprovisasi?

REFLEKSI GURU DI AKHIR UNIT:

- Menurut Sahabat Guru, apa saja yang menarik selama pembelajaran?
- Selama mengajarkan unit ini, pertanyaan-pertanyaan apa saja yang muncul?
- Kapan atau pada bagian mana Anda merasa kreatif ketika mengajar?
- Menurut Anda, mengapa bisa demikian?
- Dengan pengetahuan yang Anda miliki sekarang, apa yang akan Anda lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?

BACAAN GURU

W.S. Rendra (2009) mendefinisikan improvisasi sebagai ciptaan spontan seketika itu juga. Kemampuan improvisasi dibutuhkan di atas pentas untuk mengurangi masalah-masalah yang tiba-tiba terjadi di atas panggung. Oleh karena itu, penting sekali untuk melatih kemampuan improvisasi para aktor. Rendra menyebutkan bahwa dalam latihan improvisasi, aktor tidak mempunyai naskah dan sutradara. Lebih jauh lagi, Rendra menegaskan bahwa latihan improvisasi tidak membutuhkan persiapan apapun, kecuali persiapan mental dalam diri aktor, seperti menghilangkan rasa ragu, rasa malu, dan prasangka bahwa orang lain akan mencela dirinya.

Senada dengan Rendra, Santosa dkk. (2008) juga menyebutkan bahwa improvisasi disebut sebagai teknik dasar dalam bermain akting tanpa adanya persiapan atau memiliki sifat yang spontan. Dalam latihan-latihan improvisasi, aktor sesungguhnya sedang mengasah kemampuan mencipta dan berimajinasi. Improvisasi juga berfungsi untuk lebih menghidupkan karakter yang dimainkan oleh sang aktor.

Ada tiga ragam improvisasi yang menjadi dasar dalam berlatih teknik improvisasi, yaitu improvisasi solo, improvisasi dengan properti, dan improvisasi dengan pasangan. Pertama, improvisasi solo merupakan jenis improvisasi yang dilakukan oleh aktor seorang diri, tanpa orang lain. Di sini, ketangkasan aktor dalam menanggapi hal-hal yang terjadi di atas panggung diuji. Menurut Rendra, dalam latihan improvisasi, instruksi harus diberikan sesedikit mungkin agar daya khayal aktor dapat digunakan maksimal untuk mengisi ruang yang kosong tersebut. Misalkan, seorang aktor diberi instruksi sedang berada di sebuah kapal yang terombang-ambing karena angin besar di tengah laut. Pelatih teater tidak perlu menambah detail dari adegan tersebut agar aktor dapat menggunakan imajinasinya seluas mungkin.

Kedua, improvisasi dengan properti. Ketika aktor sudah menguasai kemampuan improvisasi solo, ia bisa ditantang untuk menggunakan daya imajinasinya supaya menghubungkan diri dengan barang yang tak terduga. Properti yang dijelaskan Rendra di sini adalah benda apa saja yang bisa dijadikan alat/perabotan dalam aktor berakting. Lebih jauh, Rendra memberi tips bahwa dalam improvisasi ragam ini, penting sekali bagi aktor untuk benar-benar tenang dan fokus sehingga tidak bereaksi lain ketika mendapatkan properti. Spontanitas dan kewajaran harus bisa tampak ketika membawa properti itu sebagai bagian dari cerita di atas pentas.

Ketiga, improvisasi juga sangat penting dilatih dalam konteks berpasangan. Di sini, latihan improvisasi bisa dilakukan oleh dua aktor atau lebih. Kunci dari impro-

visasi jenis ini adalah mengenai aksi-reaksi. Jangan sampai reaksi aktor yang kedua mendahului atau bersamaan dengan aksi dari aktor pertama karena menimbulkan kesan ketidakwajaran yang mudah ditangkap oleh penonton. Dalam berimprovisasi dengan pasangan, para aktor bisa menunjukkannya baik melalui gerakan maupun dialog. Memang penggunaan dialog akan lebih sulit, tapi kuncinya sama dengan membuat gerakan, yaitu buatlah gerakan atau dialog ketika alasannya sudah kuat. Jika tidak ada alasan, tentu semua usaha yang dibuat hanya akan sia-sia sebab penonton bisa menangkap keanehan tersebut.

BACAAN PESERTA DIDIK

Apa itu Improvisasi?

Dramawan besar Indonesia, yang bernama W.S. Rendra (2009), mengartikan improvisasi sebagai karya spontan yang dibuat seketika, saat tampil di atas panggung. Improvisasi penting dimiliki tiap aktor karena di atas pentas seringkali terjadi hal-hal yang tidak pernah kita duga sebelumnya. Oleh karena itu, para aktor perlu terus melatih keterampilan improvisasi. Rendra menyebutkan bahwa dalam latihan improvisasi, aktor tidak terpaku pada naskah dan sutradara. Latihan improvisasi tidak membutuhkan persiapan apapun, kecuali persiapan mental dalam diri aktor. Sebelum siap improvisasi, tiap aktor harus berhasil menyiapkan hatinya dulu. Ia harus bisa menghilangkan rasa ragu, rasa malu, dan prasangka bahwa orang lain akan mencela dirinya.

Hampir sama dengan W.S. Rendra, Santosa dkk. (2008) juga menyebutkan bahwa improvisasi disebut sebagai teknik dasar dalam bermain akting tanpa adanya persiapan atau memiliki sifat yang spontan. Ketika berlatih improvisasi, aktor sesungguhnya sedang mengasah kemampuan mencipta dan berimajinasinya. Improvisasi juga berfungsi untuk lebih menghidupkan karakter yang dimainkan oleh sang aktor.

Jenis Improvisasi

Ada tiga jenis improvisasi, yaitu improvisasi solo, improvisasi dengan properti, dan improvisasi dengan pasangan.

1. Improvisasi solo
Improvisasi solo adalah jenis improvisasi yang dilakukan oleh aktor sendirian. Di sini, ketangkasan aktor dalam menanggapi hal-hal yang terjadi di atas panggung diuji.
2. Improvisasi dengan properti
Improvisasi dengan properti ada di level atas improvisasi solo. Dalam jenis ini, aktor harus bisa mengimajinasikan dirinya terhubung dengan barang yang tak terduga. Properti adalah benda apa saja yang bisa dijadikan alat untuk membantu aktor berakting. W.S. Rendra memberi tips, aktor harus benar-benar tenang dan fokus sehingga tidak bereaksi aneh ketika mendapatkan properti. Properti adalah bagian dari cerita di atas pentas, maka harus diperlakukan sewajarnya.
3. Improvisasi dengan pasangan
Improvisasi yang dilakukan antara dua aktor atau lebih juga penting untuk dilatih. Kunci dari improvisasi dengan pasangan adalah soal aksi-reaksi, seperti pingpong pada permainan bola tenis meja. Jangan sampai reaksi kita terlalu cepat daripada yang seharusnya. Dalam berimprovisasi dengan pasangan, para aktor bisa menunjukkannya melalui gerakan dan dialog. Memang penggunaan dialog akan lebih sulit. Namun, kuncinya sama dengan membuat gerakan, yaitu buatlah gerakan/dialog ketika alasannya sudah kuat. Jika tidak ada alasan, tentu semua usaha yang dibuat hanya akan sia-sia sebab penonton bisa menangkap keanehan tersebut.

Unit 4



Pertunjukan

ALOKASI WAKTU

Total per Unit 12 jam pelajaran (JP)

6 pertemuan (selanjutnya disebut “kegiatan”)

1 kegiatan = 2 jam pelajaran (2 x 35 menit)

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik berdiskusi untuk menentukan cerita pilihan mereka.
- Peserta didik memilih pemain yang diwakili sutradara dan tim produksi yang diwakili oleh pimpinan produksi.
- Peserta didik memilih pemain yang diwakili sutradara dan tim produksi yang diwakili oleh pimpinan produksi.
- Peserta didik mengidentifikasi karakter dan mempersiapkan unsur produksi lainnya.
- Peserta didik mengidentifikasi karakter dan mempersiapkan unsur produksi lainnya.
- Peserta didik menampilkan pertunjukan akhir.



DESKRIPSI UNIT

Unit 4 merupakan unit terakhir. Di unit ini peserta didik akan mempersiapkan pertunjukan terakhir dengan mengimplementasikan semua materi yang telah dipelajari di unit-unit sebelumnya. Peserta didik belajar mempersiapkan sebuah proses pertunjukan, termasuk pemilihan cerita dan mendiskusikan konsep pertunjukan bersama-sama. Peserta didik terbiasa bekerja secara tim dan mengasah kreativitas mereka dengan mengembangkan cerita melalui konsep yang artistik. Peserta didik mementaskan hasil belajar mereka (4 Unit) dalam format sebuah pertunjukan cerita legenda/dongeng nusantara dengan mengkombinasikan tablo, pantomim, dan dialog singkat.

Memilih dan Merencanakan

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

A. Persiapan Mengajar

- Ruang yang cukup besar supaya peserta didik dapat melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, bisa menggunakan ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.
- Menyiapkan cerita-cerita legenda nusantara dengan membaca/mengunduh/mencetak beberapa cerita. Bisa juga dengan menggunakan buku kumpulan legenda nusantara/dunia. Tautan referensi cerita legenda nusantara: <https://dongengceritarakyat.com/category/cerita-rakyat-nusantara/>
- Menonton video cerita legenda nusantara dan memilih cerita yang menarik untuk diberikan kepada peserta didik. Tautan video referensi: <https://www.youtube.com/c/DongengKita/videos>

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

1. HITUNGAN AYAM JAGO

Instruksi:

- Semua peserta didik berdiri melingkar dan mulai menghitung dengan suara lantang.
- Setelah semua selesai menghitung, Sahabat Guru mengganti angka 3 dan setiap kelipatan lima (3, 6, 9, 12, dst.) dengan kata, "Kukuruyuk". Contoh: satu, dua, kukuruyuk, empat, lima, kukuruyuk, tujuh, dst.
- Setiap peserta didik yang salah harus berdiri di tengah lingkaran dan membantu untuk memperhatikan peserta didik lain yang melakukan kesalahan.
- Sahabat Guru bisa mengganti angka kelipatan lain untuk membuat variasi.
- Peserta didik yang melakukan kesalahan harus menirukan gerakan ayam jago yang berkokok di pagi hari.
- Hentikan pemanasan apabila peserta didik sudah merasa lelah.

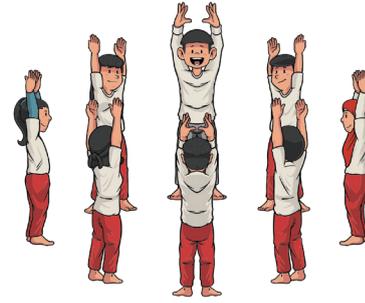
2. SATU ENERGI

Instruksi:

- Semua peserta didik dalam posisi jongkok membentuk lingkaran.
- Menghitung secara serempak dari 1 sampai 10.
- Semua naik perlahan-lahan dan dengan tingkat energi yang meningkat.
- Hitungan gradasi, 1 hampir tidak terdengar, lalu lebih keras, dan ketika sampai di hitungan 10, suara menjadi keras sekali, hingga semua dalam posisi berdiri tegak dan tangan terangkat ke atas.
- Sahabat Guru memperhatikan agar seluruh peserta didik mempunyai tingkat energi yang sama dan peningkatan gradasi energi sudah dilakukan secara kompak.



- Hentikan pemanasan jika peserta didik sudah merasa lelah. Peserta didik diberikan kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.



Peserta didik dalam posisi jongkok, kemudian berdiri perlahan, sembari berhitung 1-10 dengan gradasi suara dari pelan ke keras.

KEGIATAN INTI

1. PILIH DAN TENTUKAN

Tujuan: Peserta didik berdiskusi untuk menentukan suatu pilihan cerita pertunjukan akhir mereka. Selain itu, peserta didik menjadi terbiasa menerima keputusan secara demokratis.

Instruksi:

- Sahabat Guru menjelaskan bahwa pertunjukan di akhir unit dijadikan satu kelompok saja. Total durasi pertunjukan maksimal 15-30 menit. Hal ini melatih kerja sama tim untuk membagi peranan masing-masing. Nantinya akan ada tim produksi dan artistik.
- Sahabat Guru memberikan pilihan cerita legenda nusantara. Pilihan cerita:
 - ↳ *Legenda Garuda Wisnu Kencana* (cerita rakyat Bali)
 - ↳ *Biwar Sang Penakluk Naga* (cerita rakyat Papua)
 - ↳ *Legenda Naga Erau dan Putri Karang Melenu* (cerita rakyat Kalimantan Timur)
 - ↳ *Kisah Cindelas* (cerita rakyat Jawa Timur)
- Sahabat Guru bisa mendapatkan pilihan cerita lain di tautan video Cerita Rakyat: <https://www.youtube.com/c/DongengKita/videos>
- Semua peserta didik berkumpul dan berdiskusi untuk memilih cerita legenda mereka.
- Sahabat Guru mengawasi proses pemilihan cerita. Ajak semua peserta didik berdiskusi menentukan cerita. Tanyakan alasan mereka memilih cerita legenda yang dipilihnya.
- Seluruh peserta didik menonton satu cerita pilihan mereka (jika tidak memungkinkan, bisa diganti aktivitas membaca bergiliran).

CATATAN:

Apabila tidak memungkinkan memutar video *YouTube*, Sahabat Guru bisa mencetak cerita rakyat tersebut melalui tautan di bawah:

- *Legenda Garuda Wisnu Kencana* (cerita rakyat Bali): <https://histori.id/legenda-garuda-wisnu-kencana/>
- *Biwar Sang Panakluk Naga* (cerita rakyat Papua): <http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/226-Biwar-Sang-Panakluk-Naga>
- *Legenda Naga Erau dan Putri Karang Melenu* (cerita rakyat Kalimantan Timur): <https://dongengceritarakyat.com/cerita-dongeng-sebelum-tidur-kisah-putri-karang-melenu/>
- *Kisah Cindelaras* (cerita rakyat Jawa Timur): <https://dongengceritarakyat.com/legenda-cindelaras/>

2. PIKIRKAN DAN KATAKAN

Tujuan: Peserta didik diajak berdiskusi untuk membuat konsep artistik dan produksi pertunjukan akhir kelas. Aktivitas ini membuat peserta didik terbiasa kerja tim dan belajar saling mengungkapkan pendapat.

Instruksi:

- Setelah cerita pilihan ditentukan, peserta didik berkumpul dan mendiskusikan konsep pertunjukan yang akan mereka mainkan.
- Peserta didik bisa diberikan LKS 4.1 sebagai bimbingan menyusun konsep cerita.
- Sahabat Guru mengawasi proses diskusi konsep, ajak mereka lebih kreatif dan aktif dalam mendiskusikan konsep.
- Setiap peserta didik bebas memberikan masukan konsep. Sahabat Guru memperhatikan kandidat sutradara (dilihat dari peserta didik yang aktif memberikan pendapat artistik) dan pimpinan produksi (dilihat dari peserta didik yang aktif memberikan pendapat produksi) yang nantinya akan diajukan kepada seluruh peserta didik.
- Peserta didik membagi peran dan tanggung jawab masing-masing anggotanya. Beberapa pertanyaan yang bisa membantu peserta didik:
 - ↳ *Siapakah yang menjadi sutradara?*

- ↳ *Siapakah yang menjadi pemeran?*
 - ↳ *Siapakah yang menjadi artistik tubuh?*
 - ↳ *Siapakah yang menjadi narator?*
 - ↳ *Siapakah yang bertugas menjadi suara efek?*
- Awasi diskusi mereka. Ingatkan bahwa tidak semua akan menjadi pemeran, ada beberapa yang menjadi tim produksi yang berkerja di belakang panggung.
 - Setelah selesai diskusi, sutradara terpilih memberikan susunan pemain dan LKS 4.1 yang dipresentasikan secara singkat.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, para peserta didik duduk melingkar dan diberi kesempatan menyampaikan perasaan mereka menggunakan imitasi suara (*woosh*= senang, *zzzz*= flat, *huuu*= sedih). Refleksi ini membantu peserta didik mengidentifikasi diri dan minatnya dalam pelajaran Seni Teater.

Pernapasan Balon

- Latihan ini menjadikan peserta didik sadar akan pernapasan mereka, karena memungkinkan mereka fokus pada aliran udara yang keluar-masuk melalui hidung.
- Peserta didik duduk tegak dengan kaki disilangkan dan menutup mata.
- Kedua tangan diletakkan di atas perut dan berkonsentrasi pada pernapasan.
- Rasakan bagaimana perut terisi saat menarik napas dan perut turun saat mengeluarkan napas.
- Coba bayangkan sebuah balon di dalam perut yang mengisi dirinya sendiri dengan udara saat menghirup dan kemudian mengosongkan dirinya dari udara saat menghembuskan napas.
- Saat bernapas, cobalah rasakan balon dengan tangan.
- Lakukan ini selama sekitar satu menit.
- Buka mata perlahan dan berikan senyuman kepada teman-teman di sekeliling sambil bertepuk tangan.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

PILIH DAN UNGKAPKAN

Instruksi:

- Dalam pertemuan daring (*Zoom Meeting/Google Class Room*) Sahabat Guru membagi cerita dongeng/legenda kepada pimpinan kelompok.
Pilihan cerita dongeng:
 - ↳ *Legenda Garuda Wisnu Kencana* (cerita rakyat Bali)
 - ↳ *Biwar Sang Penakluk Naga* (cerita rakyat Papua)
 - ↳ *Legenda Naga Erau dan Putri Karang Melenu* (cerita rakyat Kalimantan Timur)
 - ↳ *Kisah Cindelas* (cerita rakyat Jawa Timur)Pilihan cerita lain bisa didapatkan Sahabat Guru pada tautan video Cerita Rakyat pada YouTube channel “Dongeng Kita” (<https://www.youtube.com/c/DongengKita/videos>).
- Peserta didik berdiskusi untuk menentukan cerita.
- Sahabat Guru menentukan satu orang untuk menjadi pemimpin dalam kelompok tersebut.
- Setelah ditentukan, peserta didik menonton cerita legenda nusantara pilihan mereka.
- Membedah cerita dengan mengisi LKS 4.1 agar tercipta kerangka konsep pertunjukan.
- Diskusikan konsep bersama. Awasi proses diskusi konsep, ajak mereka lebih kreatif dan aktif selama proses diskusi.
- Setelah selesai berdiskusi dan mengisi LKS 4.1, pimpinan kelompok mempresentasikan hasil konsep hasil diskusi kepada Sahabat Guru.
- Semua hasil konsep akan dikembangkan untuk pertunjukan akhir.



Di pertemuan daring, Sahabat Guru membagikan pilihan cerita legenda kepada pimpinan kelompok.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 4.1

BEDAH CERITA

Tanggal : _____

Nama anggota kelompok : _____

Kelas : _____

Kelompok : _____

Judul cerita : _____

Pilihlah satu karakter pada cerita yang kamu pilih dan identifikasi karakter tersebut. Isi pertanyaan pada daftar pertanyaan di bawah dengan lengkap!

No.	Karakter	Adegan	Lokasi Adegan	Konsep
				Tablo/Pantomim/Dialog Singkat/Narator/Tiruan Suara atau Bunyi
	Contoh:			
1.	Candra Kirana & Nenek Sihir (Keong Mas)	Disihir menjadi keong mas	Pantai	Dialog Candra Kirana & Nenek Sihir Tiruan suara ombak, angin, dan burung

KEGIATAN 2

Mencari Talenta

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

A. Persiapan Mengajar

- Ruang yang cukup besar agar peserta didik dapat melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, bisa menggunakan ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.
- Membaca materi pembelajaran dan mencari referensi.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

1. PILIH PEMIMPIN

Instruksi:

- Sahabat Guru memilih dua orang peserta didik yang dianggap menonjol di kelasnya untuk berdiri di tengah lingkaran peserta didik.
- Setiap Sahabat Guru menepuk tangan, Peserta didik A dan B harus menunjukkan sebuah gerakan spontan. Peserta didik lain bebas meniru gerakan Peserta didik A atau B secara spontan.
- Ulangi terus hingga beberapa gerakan, tambah level kecepatan tepukan untuk melihat kreativitas spontan kedua pemimpin.
- Tambah gerakan sambil mengeluarkan suara. Peserta didik A bergerak spontan dengan meneriakkan, “*Huuu ...*”, sedangkan Peserta didik B bergerak spontan dengan meneriakkan, “*Haaa ...*”.

Semua peserta didik menirukan gerakan dan suara pemimpin pilihannya.

- Sahabat Guru memantau Peserta didik A atau B yang paling banyak

diikuti gerakannya. Hal ini sekaligus untuk melihat calon pemimpin produksi atau sutradara nantinya.

- Ulangi gerakan dan ganti pemimpin apabila waktu masih cukup.

2. BERPACU DALAM SUARA

Instruksi:

- Semua peserta didik berdiri membentuk lingkaran.
- Sahabat Guru memilih dua peserta didik ke tengah dan membisikkan

nama sebuah tempat kepada masing-masing peserta didik tersebut. Lihat Tabel 1.4.

Tabel 1.4 Daftar Lokasi dan Suara

LOKASI	SUARA
Stasiun kereta api	Kereta api, peluit, sepatu, <i>handphone</i> , tangisan anak kecil, dll.
Taman bermain	Teriakan anak kecil, ayunan, burung, lebah, sapu lidi petugas taman, angin, dll.
Sawah	Kodok, ular, serangga, bajak sawah, kerbau, dll.
Kebun binatang	Gajah, monyet, burung, singa, sobekan tiket, dll.
Hutan	Monyet, burung, serigala, daun tertiuip angin, dll.
<i>Mall</i>	<i>Handphone</i> , eskalator, <i>lift</i> , AC, dll.
Jalan raya	Motor, mobil, peluit polisi, klakson, dll.
Rumah makan	Piring, orang minum, orang mengunyah, bangku, dll.

- Kedua peserta didik menunjuk satu peserta didik ke tengah dan memerintahkan mereka untuk menirukan suara apa saja yang ada di lokasi tempat tersebut (lihat tabel 1.4).
- Peserta didik yang dipilih tidak hanya mengeluarkan suara, tapi juga menirukan gerakan dari sumber suara tersebut dan mempraktikkannya secara berulang.

- Sahabat Guru memberi batas waktu 20 detik untuk setiap lokasi yang diberikan. Peserta didik yang belum terpilih membantu Sahabat Guru untuk menghitung mundur detik yang ditentukan.
- Siapa yang paling banyak menemukan suara, dialah pemenangnya.
- Sahabat Guru bisa mengulangi lagi dengan memilih peserta didik lain untuk menjadi pemimpin.
- Hentikan pemanasan apabila peserta didik sudah merasa lelah.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberikan kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. TALENTA PEMAIN

Tujuan: Peserta didik diajarkan salah satu proses pertunjukan, yaitu pemilihan pemain dan pendukung. Sutradara sudah menjalankan perannya dalam memilih para pemainnya. Peserta didik belajar menerima hasil penentuan pemilihan pemain oleh sutradara.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengumpulkan peserta didik dan duduk seperti akan menonton sebuah pertunjukan.
- Sahabat Guru menentukan sutradara pertunjukan akhir yang nantinya disepakati semua peserta didik.
- Sutradara didampingi Sahabat Guru berdiskusi untuk mencari susunan pemain dan pendukungnya, lalu mengisi LKS 4.2.
- Susunan karakter diumumkan beserta para pendukung cerita (narator, artistik tubuh, dan tim tiruan bunyi/suara).
- Sutradara dan Sahabat Guru mengumumkan siapa yang menjadi pemeran dalam cerita, artistik tubuh, dan tim tiruan bunyi/suara.
- Semua nama yang dipanggil maju ke depan.
- Setelah semua dipanggil, narator membacakan cerita pilihan dan para pemain mencoba dengan gerakan naluri (spontan).
- Sisa peserta didik yang tidak terpilih akan diperbantukan dalam tim produksi.

2. TALENTA TIM PRODUKSI

Tujuan: Peserta didik diajarkan salah satu proses pertunjukan, yaitu pemilihan tim produksi. Pimpinan produksi sudah memainkan perannya dalam memilih para pemainnya. Peserta didik belajar menerima hasil penentuan pemilihan tim produksi oleh pimpinan produksi.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengumpulkan peserta didik dan duduk seperti ingin menonton sebuah pertunjukan.
- Sahabat Guru menentukan pimpinan produksi pertunjukan akhir yang nantinya disepakati semua peserta didik.
- Pimpinan produksi didampingi Sahabat Guru berdiskusi mencari susunan tim produksi dan mengisi LKS 4.3.
- Susunan tim produksi diumumkan pembagian tugasnya.
- Pimpinan produksi dan Sahabat Guru mengumumkan pembagian tugas tim produksi.
- Semua nama yang dipanggil maju ke depan.
- Sahabat Guru mengingatkan agar para peserta didik berkomitmen dan bertanggung jawab melaksanakan tugas masing-masing, baik sebagai pemain maupun tim produksi.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

- Setelah kegiatan selesai, para peserta didik duduk melingkar dan diberikan kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka dengan menyebutkan kata, hutan= senang, taman bermain= *flat, mall*= sedih, diikuti alasannya.
- Refleksi ini membantu peserta didik mengidentifikasi diri dan minatnya dalam pelajaran Seni Teater.
- Selanjutnya, peserta didik duduk bersila dan tangan kanan mereka menyentuh punggung teman di samping kanannya.
- Mata dipejamkan dan semua mengambil napas tujuh hitungan, menahan napas tujuh hitungan, dan buang napas delapan hitungan. Lakukan sebanyak lima kali.
- Selanjutnya, peserta didik mengatur napas dan mengusap punggung temannya perlahan-lahan sambil mengatakan, "Semua akan baik-baik saja".

- Perlahan, peserta didik membuka mata dan memandang teman di sampingnya, dilanjutkan kepada seluruh teman kelasnya.
- Semua bertepuk tangan untuk mengakhiri sesi kelas hari itu.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

TALENTA PEMAIN DAN PRODUKSI

Instruksi:

- Dalam pertemuan daring (*Zoom Meeting/Google Class Room*), Sahabat Guru memperkenalkan sutradara dan pimpinan produksi.
- Diawali dengan sutradara mengumumkan siapa yang mendapatkan peran dalam pertunjukan akhir dan peran apa yang didapatnya, sutradara kemudian mengisi LKS 4.2 sebagai acuan data para pemain.
- Sahabat Guru mendampingi sutradara dalam mengambil keputusan untuk mencari pemain.
- Semua pemain yang disebutkan namanya wajib mengaktifkan kamera.
- Setelah semua pemain didapatkan, semua pemain dan sutradara mematikan kamera mereka.
- Pimpinan produksi mengaktifkan kamera dan Sahabat Guru memberikan waktu kepada pimpinan produksi untuk menyebutkan nama anggota tim produksi beserta jabatan mereka pada pertunjukan akhir. Pimpinan produksi mengisi LKS 4.3 sebagai acuan data tim produksi.
- Sahabat Guru mendampingi pimpinan produksi dalam mengambil keputusan untuk mencari tim produksi pementasan akhir.
- Semua tim produksi yang disebutkan namanya wajib mengaktifkan kamera.
- Setelah semua selesai, Sahabat Guru mengingatkan agar para peserta didik berkomitmen untuk bertanggung jawab melaksanakan tugas masing-masing, baik sebagai pemain maupun tim produksi.
- Sutradara dan pimpinan produksi mengirimkan LKS 4.2 dan 4.3 yang telah terisi kepada Sahabat Guru melalui *Whatsapp* (WA).

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 4.3

MENCARI TALENTA PRODUKSI

Tanggal : _____

Kelas : _____

Judul cerita : _____

Pimpinan produksi : _____

Isilah kolom jabatan sesuai tanggung jawab dalam produksi, selanjutnya carilah tim yang tepat dan isi pada kolom nama!

Jabatan	Nama
1. Kostum	1.
2. Properti	2.
3. Musik	3.
4. Kru panggung	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.
9.	9.
10.	10.

Menyusun Cerita

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

A. Persiapan Mengajar

- Membaca semua materi pembelajaran dan menonton video referensi.
- Ruang yang cukup besar agar peserta didik dapat melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, bisa menggunakan ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.
- Mencetak cerita-cerita legenda dan memotong bagian terbaik untuk dipentaskan kelompok peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

1. HUBUNGAN KATA

Instruksi:

- Semua peserta didik dalam posisi berdiri melingkar.
 - Sahabat Guru memberikan daftar kata kepada peserta didik (lihat tabel 2.4 sebagai bahan referensi).
 - Setiap peserta didik harus membuat sebuah kalimat dari satu kata yang diberikan Sahabat Guru. Beri mereka waktu beberapa detik untuk berpikir.
- Contoh:
- Jakarta*
"Jakarta adalah tempat kelahiran saya," atau "Bulan lalu saya ke Jakarta."
- Sungai*
"Aku senang mandi di sungai," atau "Sungai di kampungku banyak ikannya."
- Ulangi dengan beberapa kata lainnya.

Tabel 2.4 Daftar Kata

Jakarta	Pisang	Merah putih	Televisi
Sungai	Buku	Pancasila	Mobil

2. SATU KATA MEMBENTUK CERITA

Instruksi:

- Peserta didik dalam posisi duduk melingkar.
- Sahabat Guru menentukan siapa yang akan mulai bercerita terlebih dulu dan tentukan ke arah mana (searah atau berlawanan arah jarum jam).
- Peserta didik pertama akan memulai cerita dengan mengucapkan satu kata, misalkan, "Ketika".
- Peserta didik berikutnya menyambung dengan satu kata yang masih masuk dengan kata sebelumnya, misalkan, "Aku".
- Setiap kata yang diucapkan dicatat atau dihafalkan setiap peserta didik.
- Lanjutkan terus sampai semua mendapat giliran, sehingga membentuk sebuah cerita spontan yang koheren.
- Ulangi kembali kata tersebut sesuai urutan awal dengan membaca kembali setiap kata yang dicatat/hafalkan.
- Tekankan bahwa begitu mudahnya membuat sebuah dialog apabila kita fokus dan imajinatif. Hal ini bisa digunakan untuk membuat sebuah dialog singkat nantinya.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberikan kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. MENGHIDUPI KONSEP

Tujuan: Peserta didik bekerja sama untuk membuat sebuah adegan dengan konsep yang sudah mereka sepakati.

Instruksi:

- Peserta didik berkumpul dan duduk seperti penonton.
- Sutradara mulai membacakan konsep adegan dengan mengacu

pada catatan konsep yang tertulis di LKS 4.1.

- Peserta didik mencoba konsep yang telah dirangkai dalam bentuk *blocking* kasar. Sahabat Guru bisa mendampingi sutradara terpilih dalam proses penyutradaraan, boleh membantu memberi masukan apabila ada kendala dalam merangkai adegan.
 - Peserta didik lain boleh memberikan masukan ide adegan kepada sutradara untuk membentuk sebuah
- pertunjukan menarik. Sahabat Guru mendampingi proses diskusi tersebut, jangan sampai peran sutradara hilang ketika banyak masukan yang tidak dapat disaring oleh sutradara muda tersebut, yang nantinya berpotensi merusak konsep awal.
- Setelah semua konsep selesai dibacakan dan dicoba, peserta didik dibiarkan mencerna dan mencoba panggung secara individu maupun kelompok.

2. MERANGKAI ADEGAN

Tujuan: Peserta didik melatih adegan dengan konsep yang mereka sepakati bersama. Aktivitas ini melatih peserta didik bekerja secara kelompok dan mengeluarkan jiwa artistik peserta didik.

Instruksi:

- Semua peserta didik kembali duduk dengan tertib.
 - Semua *blocking* dan konsep yang sudah diberikan, kini dicoba kembali. Biarkan setiap adegan mengalir.
 - Setiap pemain yang mendapat giliran dicatat oleh kru panggung untuk membantu sutradara. Catat dari arah mana mereka masuk dan keluar, hal ini akan sangat membantu pada saat pertunjukan nanti.
 - Kru musik mencatat adegan mana yang menggunakan tiruan bunyi/suara, adegan yang membutuhkan musik dan bertanggung jawab mencari
- lagu/instrumen atau efek suara yang dibutuhkan sutradara. Akan sangat menarik apabila kru dapat mengikutsertakan penonton dengan memberi aba-aba melalui sebuah tulisan tiruan bunyi/suara pada karton untuk ikut dibunyikan.
- Sahabat Guru dan sutradara muda mencoba menelaah kembali dan boleh memberi ide tambahan atau mengurangi apabila dibutuhkan.
 - Ulangi terus adegan hingga semua pemain mengerti.
 - Coba ulangi kembali, tapi kali ini biarkan adegan mengalir dari awal hingga akhir.



Peserta didik berlatih memerankan adegan. Biarkan setiap adegan mengalir.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

PULAU TERPENCIL



Latihan ditutup dengan gerakan relaksasi.

- Peserta didik mencari tempat yang nyaman untuk berbaring di lantai.
- Dengan menggunakan suara lembut dan santai, ajak peserta didik membayangkan diri mereka berada di pulau terpencil yang begitu indah dan tenang.
- Sahabat Guru dapat memainkan beberapa efek suara laut (bisa juga dengan tiruan bunyi laut), atau musik yang tenang.
- Sahabat Guru membiarkan peserta didik berbaring diam selama beberapa menit hingga merasa benar-benar rileks dan segar.

- Sadari sekali lagi tubuh yang terbaring di pantai dan suara ombak yang pecah lembut. Dengan perlahan, gerakkan jari tangan dan kaki di pasir dan rasakan sensasi pasir laut.
- Regangkan lengan dan kaki.
- Perlahan, gulingkan badan ke sisi kanan dengan lutut ditarik ke dalam.
- Ambil napas panjang tiga kali dan katakan, “Hidup itu indah,” pada tarikan napas terakhir. Perlahan, buka mata dan tatap wajah teman-teman sekelas sambil bertepuk tangan.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

MENGHIDUPI DAN MERANGKAI KONSEP

Instruksi:

- Dalam pertemuan daring (*Zoom Meeting/Google Class Room*), Sahabat Guru dan sutradara muda membacakan konsep pertunjukan setiap adegan berdasarkan konsep yang telah ditulis pada LKS 4.1.
- Setiap pemain yang ada pada adegan, wajib mengaktifkan kamera. Semua harus maksimal dalam berekspresi dan penghayatan dialog atau tiruan bunyi/suara. Peserta didik yang tidak bermain harus menempelkan kertas berwarna merah pada kamera masing-masing (sebagai simbol tirai panggung).
- Para pemain boleh mengungkapkan ide mereka untuk membuat pertunjukan lebih menarik. Sahabat Guru mengawasi proses diskusi tersebut agar tidak terlalu jauh dari konsep awal yang telah disepakati.
- Coba biarkan adegan mengalir dari awal hingga akhir untuk melihat keindahan konsep yang telah dibuat.
- Jika diperlukan, Sahabat Guru dan sutradara muda boleh menambah atau mengurangi konsep awal.
- Kru panggung ikut membantu mencatat semua adegan dan giliran masuk para pemain. Kru musik mencatat adegan mana yang menggunakan tiruan bunyi/suara dan yang membutuhkan musik, serta bertanggung jawab mencari lagu/instrumen atau efek suara yang dibutuhkan sutradara.
- Sebelum pertemuan *Zoom* diakhiri, beri kesempatan tim kostum dan properti untuk mengingatkan agar para pemain membawanya pada pertemuan berikut (apabila kostum dan properti dilakukan secara mandiri).

Bersiap Diri

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

A. Persiapan Mengajar

- Membaca semua materi pembelajaran dan menonton video referensi.
- Ruang yang cukup besar agar peserta didik dapat melakukan aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.
- Mencetak cerita-cerita legenda dan memotong bagian yang terbaik untuk dipentaskan kelompok peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

1. SIAPAKAH KAMU?



Kelompok A menjadi karakter dan kelompok B menjadi pewawancara.

Instruksi:

- Sahabat Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok dengan komposisi yang seimbang.
- Kelompok A menjadi karakter dan kelompok B menjadi pewawancara.
- Semua peserta didik bergerak bebas. Kelompok A wajib menjawab semua pertanyaan kelompok B.
- Ketika Sahabat Guru menepuk tangan kelompok A, maka mereka berubah menjadi karakter apa saja dan kelompok B mewawancarai dengan pertanyaan:
 - ↳ Karakter apa yang sedang mereka mainkan?
 - ↳ Mengapa mereka memilih karakter itu?
 - ↳ Di manakah lokasi karakter itu sekarang (taman, istana, hutan, dll.)?
- Ulangi hingga minimal lima karakter.
- Posisi berganti, kelompok A menjadi pewawancara dan kelompok B menjadi karakter.
- Lakukan hal yang sama.

2. TUBUH KATA

Instruksi:



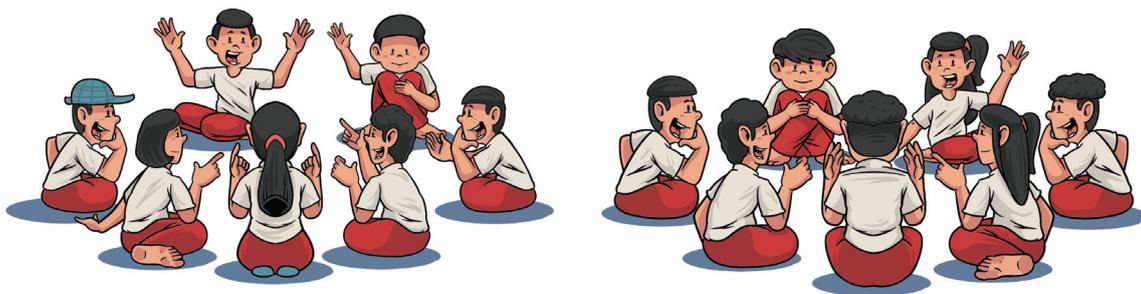
- Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok A dan B.
- Sahabat Guru memberikan kelompok A satu kata.

- Kelompok A merangkai kata tersebut dengan tubuh mereka. Bisa dengan posisi berdiri atau berbaring.
- Kelompok B menebak kata tersebut dan hanya diberi kesempatan tiga kali menebak.
- Ulangi dengan satu kata lagi.
- Selanjutnya, giliran kelompok B yang merangkai kata dengan tubuh mereka dan kelompok A yang akan menebak.
- Ulangi kembali dengan satu kata.
- Kelompok yang menang adalah yang kata-katanya paling banyak berhasil ditebak.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberi kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. PERSIAPAN DIRI



Tim artistik membahas karakter dan atributnya, tim produksi mendiskusikan pembuatan poster pertunjukan.

Tujuan: Persiapan sebelum pertunjukan dari tim artistik dan produksi. Peserta didik belajar mempersiapkan diri menjadi pemain dengan mengidentifikasi karakter, sedangkan tim produksi membuat poster dan membantu pemain untuk mencatat kebutuhan pementasan.

Instruksi:

- Semua peserta didik berkumpul dan duduk melingkar.
- Kelompok akan dibagi dua, yakni tim produksi dan artistik (pemain dan sutradara).
- Tim artistik akan membedah karakter berikut atribut yang akan dikenakan karakter dengan mengisi LKS 4.4.
- LKS 4.4 didiskusikan bersama sutradara, tim kostum, dan properti. Sahabat Guru mendampingi proses diskusi dan dapat memberi masukan apabila dibutuhkan.

- Bagi tim tiruan bunyi/suara akan didampingi tim musik dan mengisi LKS 4.5 untuk menentukan tiruan bunyi/suara di setiap adegan.
- Tim produksi membuat poster pertunjukan dengan mengisi LKS 4.6 dan mulai membuatnya secara manual (dengan media kertas karton atau A3) ataupun digital (media kertas A4/A3).
- Hasil penulisan semua LKS selanjutnya dipresentasikan oleh masing-masing pemain atau penanggung jawab.
- Semua boleh memberi masukan agar pertunjukan menjadi lebih menarik.
- Setelah semua selesai, biarkan peserta didik istirahat sejenak sambil bersiap diri untuk berlatih.

2. MELATIH DAN MERESAPI

Tujuan: Melatih konsep pertunjukan dan juga hasil identifikasi karakter.

Instruksi:

- Para pemain mencoba memainkan karakter hasil identifikasi mereka dari LKS 4.4. Kali ini lebih detail dan sudah memasukan emosi karakter yang dimainkan.
- Tim tiruan bunyi dan suara mencoba tiruan bunyi dan suara untuk setiap adegan mengacu pada LKS 4.5. Mereka dapat menambah atau mengurangi tiruan suara dan bunyi apabila dibutuhkan sambil berkordinasi dengan sutradara muda dan Sahabat Guru.
- Sutradara dan Sahabat Guru mengawasi proses latihan, memberi masukan dan ide selama latihan agar menghasilkan sebuah pementasan yang menarik.
- Hasil desain poster akan diperbanyak (apabila memungkinkan) dan didistribusikan di area sekolah atau mading sekolah.
- Tim kostum dan properti mengingatkan agar para pemain membawanya pada pertemuan berikut (apabila kostum dan properti dilakukan secara mandiri).
- Akhiri sesi latihan apabila sudah dianggap cukup.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, para peserta didik duduk melingkar dan diberikan kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka dengan satu ekspresi (menghirup dan membuang napas panjang= senang, menghirup dan membuang napas pendek= *flat*, membuang napas melalui mulut= sedih). Refleksi ini membantu peserta didik mengidentifikasi diri dan minatnya dalam pelajaran Seni Teater.

KATAKAN DAN RASAKAN

- Masih dalam posisi duduk melingkar, peserta didik memejamkan mata.
- Sahabat Guru memberikan satu kata yang menenangkan, seperti, “damai”, “indah”, “tenang”, “sejuk”.
- Peserta didik mengucapkan kata-kata tersebut dalam hati dan mengimajinasikan kata-kata itu dalam benak mereka.
- Tarik napas panjang dan ucapkan kata tersebut dalam hati dengan lembut. Pada embusan napas ketiga, ucapkan kata tersebut dengan lembut.
- Ulangi kembali dengan kata berikutnya.
- Setelah semua kata sudah diucapkan, buka mata perlahan-lahan, kemudian menatap teman di sekelilingnya, lalu bertepuk tangan lembut.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

COBA DENGARKAN

Instruksi:

- Dalam pertemuan daring (*Zoom Meeting/Google Class Room*) Sahabat Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok, yakni tim produksi dan artistik (pemain dan sutradara). Selanjutnya, mereka akan diarahkan ke *break room* agar proses diskusi tidak terganggu. Tim produksi yang berkaitan dengan artistik akan diikutsertakan pada *artistic room*.
- Tim artistik akan dipimpin oleh sutradara dan tim produksi akan dipimpin pimpinan produksi.

- Tim artistik membedah karakter berikut atribut yang akan dikenakan karakter dengan mengisi LKS 4.4.
- LKS 4.4 didiskusikan bersama sutradara, tim kostum, dan tim properti. Sahabat Guru mendampingi proses diskusi dan dapat memberi masukan apabila dibutuhkan.
- Bagi tim tiruan bunyi/suara akan didampingi tim musik dan mengisi LKS 4.5 untuk menentukan tiruan bunyi/suara di setiap adegan.
- Tim produksi membuat poster pertunjukan dengan mengisi LKS 4.6 dan mulai membuatnya secara manual (dengan media kertas karton atau A3) ataupun digital (Media kertas A4/A3).
- Setelah cukup waktu, Sahabat Guru mengumpulkan kembali semua tim.
- Hasil penulisan semua LKS selanjutnya dipresentasikan masing-masing pemain atau penanggung jawab.
- Semua boleh memberi masukan ide agar pertunjukan bisa lebih menarik dengan memencet tombol *raise hand* terlebih dahulu.
- Setelah semua selesai, beri waktu peserta didik untuk mencoba karakter yang sudah mereka identifikasi melalui pembacaan narasi dari narator.
- Semua mencoba meresapi peran masing-masing dan tim tiruan bunyi/suara mengeksplorasi bunyi-bunyian yang mereka telah tulis pada LKS 4.5.
- Hentikan latihan ketika waktu sudah habis.
- Tim kostum dan properti mengingatkan agar para pemain membawanya pada pertemuan berikut (apabila kostum dan properti dilakukan secara mandiri).
- Semua mengirimkan foto LKS yang telah diisi ke WA Sahabat Guru.

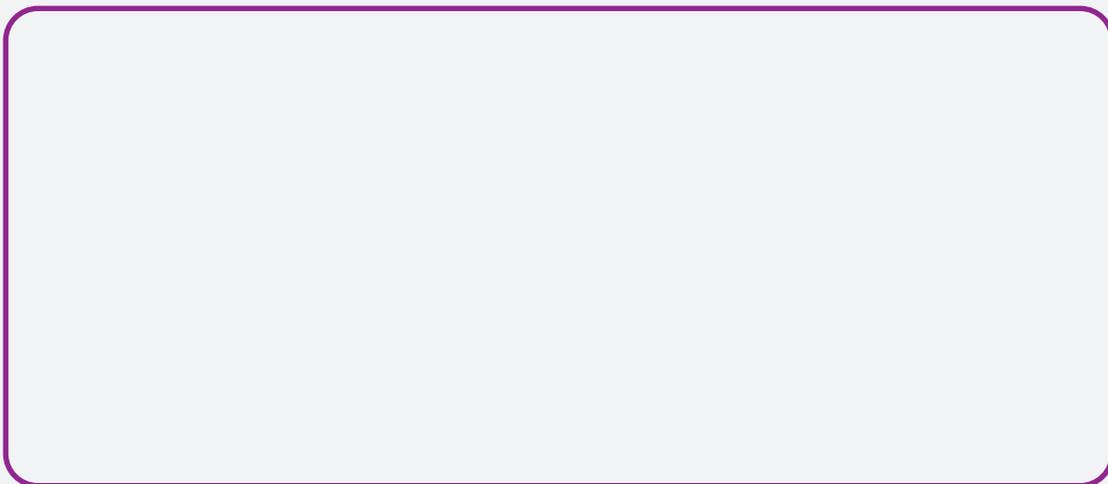
KARAKTERMU

Tanggal : _____
Kelas : _____
Nama : _____
Karakter : _____

Isilah identifikasi karakter yang kamu mainkan!

Siapakah karakter itu? Contoh: raja/nelayan/nenek sihir	_____
Ciri khas karakter (ciri khas, cara berjalan, cara bicara)? Contoh: rambut putih/kaki kiri pincang/ suaranya lembut	_____ _____
Apa saja identitas properti karaktermu? Contoh: pedang/tongkat/permadani	_____ _____

Gambarkan kostum karaktermu!



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 4.5

BUNYI DAN SUARA

Tanggal : _____

Kelas : _____

Nama anggota : _____

Tim : _____

1. Diskusikan dengan anggota tim, suara apa saja yang ada pada setiap adegan!
2. Tulis tiruan bunyi/suara untuk setiap adegan!
3. Bereksperimenlah dengan berbagai cara untuk membuat imitasi bunyi-bunyi-an. Gunakan suaramu, tubuhmu, atau apapun yang bisa kamu lakukan!

Adegan 1	
Ombak	<i>Husssss.....</i>
Adegan 2	
Adegan 3	

DESAIN POSTER

Tanggal : _____

Kelas : _____

Nama tim : _____

Desainlah poster untuk mempromosikan pertunjukan kelasmu. Pastikan bahwa postermu akan menarik perhatian orang yang melihat. Pikirkan bagaimana penggunaan warna, bentuk, dan garis. Isilah informasi di bawah ini untuk membantumu membuat poster.

- Nama/judul pertunjukan?

- Nama sutradara?

- Pertunjukan akan dipentaskan oleh kelas berapa?

- Di mana lokasi pertunjukan akan dipentaskan (nama ruangan/lokasi)?

- Kapan pertunjukan akan dipentaskan (hari, tanggal, tahun, jam)?

- Berapa harga tiket/gratis?

- Nomor telepon untuk pemesanan tiket atau undangan?

KEGIATAN 5

Sebelum Hari Panggung

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

A. Persiapan Mengajar

- Membaca semua materi pembelajaran dan menonton video referensi.
- Ruang yang cukup besar agar peserta didik dapat melakukan

aktivitas dengan leluasa, atau alternatif lain, ruangan terbuka yang cukup nyaman. Laptop/*smartphone* dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.

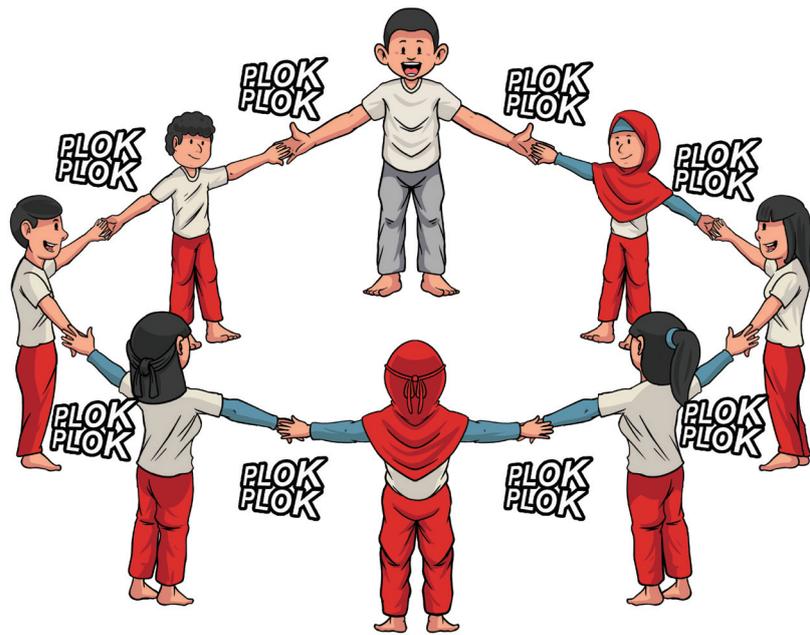
B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

1. TEPUK BERSAMA

Instruksi:

- Seluruh peserta didik berdiri membentuk lingkaran dengan tangan terentang dan jari tangan saling bersentuhan.
- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk bertepuk tangan.
- Semua peserta didik bertepuk tangan pada waktu yang sama.
- Peserta didik harus berkonsentrasi agar bisa melakukan tepukan secara bersama.
- Lakukan hingga suara tepukan bisa serentak.



Latihan dibuka dengan gerakan tepuk tangan secara bersamaan.

2. POLISI KARAKTER

Instruksi:

- Sahabat Guru menunjuk seorang peserta didik berdiri membelakangi seluruh peserta didik lainnya. Peserta didik tersebut dijuluki “Polisi Karakter”.
- Peserta didik lain harus berjalan secara acak tanpa mengeluarkan suara sedikitpun. Mereka harus berjalan perlahan dan fokus melihat Polisi Karakter.
- Polisi Karakter bebas membalikkan badan kapanpun. Apabila Polisi Karakter membalikkan badan, semua peserta didik harus diam statis menjadi karakter apapun.
- Apabila ada karakter yang tidak jelas, Polisi Karakter bisa menghampiri dan menanyakan karakter apa yang dimainkan. Jika tidak bisa memberikan jawaban, si tersangka diangkat menjadi Polisi Karakter dan melakukan kegiatan seperti di awal.
- Hentikan pemanasan apabila peserta didik sudah merasa lelah.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberikan kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. PERSIAPKAN A-Z

Tujuan: Mempersiapkan semua unsur pendukung peran, mulai dari kostum, topeng, dan properti. Peserta didik mencoba semua unsur pendukung tersebut agar tidak canggung dan menjadi kendala pada saat pementasan akhir nanti.

Instruksi:

- Para pemain bersiap dan memperhatikan semua atribut kostum dan properti, dibantu oleh tim properti dan kostum untuk mendata sesuai LKS 4.4.
- Semua pemain sudah mengenakan kostum dan propertinya masing-masing agar terbiasa dengan kostum serta properti yang digunakannya.
- Tim musik mempersiapkan laptop dan pengeras suara untuk mendengarkan musik latar/efek bunyi. Apabila tidak memungkinkan, tim musik hanya mempersiapkan tim tiruan bunyi/suara dan mencoba semua tiruan sesuai yang tercatat pada LKS 4.5.
- Semua persiapan yang mencakup kebutuhan latihan diperhatikan kembali oleh kru panggung yang diawasi oleh pimpinan produksi (Pimpinan Produksi).
- Sahabat Guru dan sutradara muda memerintahkan para pemain untuk mencoba panggung dengan kostum lengkap dan properti.
- Semua bebas mencoba panggung tanpa harus mengikuti urutan adegan.
- Tim musik dan tiruan bunyi/suara juga mencoba urutan adegan suara sesuai LKS 4.5.
- Sahabat Guru mengawasi kegiatan ini, ingatkan untuk mengontrol permainan agar tidak merusak kostum ataupun properti.
- Pimpinan produksi mengecek semua persiapan dan semua unsur pendukung pertunjukan (laptop/pengeras suara/kamera/lampu/properti, dan sebagainya).
- Sahabat Guru dan sutrada muda memegang kendali atas waktu pada aktivitas ini.

2. SEMUA SIAP

Tujuan: Geladi resik pertunjukan agar peserta didik siap untuk menampilkan pertunjukan akhir nanti. Peserta didik mencoba semua adegan beserta unsur pendukung pertunjukan agar terbiasa dan tidak ada kendala di pementasan akhir.

Instruksi:

- Sahabat Guru dan sutradara muda memulai latihan dari awal hingga akhir adegan. Jangan lupa mencatat setiap kekurangan atau hal-hal penting lainnya.
- Semua harus bersikap seakan hari itu adalah hari pementasan.
- Pemain dan kru panggung bersiap di posisi masing-masing.
- Bagi yang belum mendapat giliran, boleh duduk di area penonton secara tertib.
- Setelah satu putaran selesai, Sahabat Guru dan sutradara muda memberi evaluasi perkembangan latihan tersebut.
- Lanjutkan kembali satu putaran adegan awal hingga akhir tanpa ada interupsi.
- Apabila waktu tidak cukup, jika diperlukan, buat kesepakatan latihan di luar jam kelas.
- Sahabat Guru dan sutradara muda mengingatkan pemain agar mengingat semua *blocking* dan dialog yang sudah dilatih.
- Pimpinan Produksi mengingatkan kru untuk mengecek kembali semua unsur pendukung dan mengingatkan para pemain dan kru apabila ada hal yang kurang atau mesti diperhatikan. Pimpinan Produksi juga mengingatkan semua peserta didik untuk membawa penonton pada hari pementasan, khususnya orang tua masing-masing.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Setelah kegiatan selesai, para peserta didik duduk melingkar dan diberi kesempatan menyampaikan perasaan mereka dengan satu kalimat ekspresi (kanan= senang, tengah= *flat*, kiri= sedih). Refleksi ini membantu peserta didik mengidentifikasi diri dan minatnya dalam pelajaran Seni Teater.

- Instruksikan peserta didik untuk mengambil benda kecil apa saja (boneka, bola tenis, tempat minum/ makan, dll.).
- Ajak peserta didik berbaring dan letakkan benda kecil itu di atas perut mereka.
- Pejamkan mata dan ambil napas panjang secara perlahan.
- Seimbangkan benda yang ada di atas perut peserta didik. Apabila benda tersebut terjatuh, seimbangkan kembali dan lanjutkan bernapas secara teratur. Tujuannya untuk menjaga fokus pada napas dan menyeimbangkan objek selama waktu tertentu.

- Setelah itu, buka mata perlahan dan kembali duduk bersila.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

SEMUA SIAP A-Z

Instruksi:

- Dalam pertemuan daring (*Zoom Meeting/Google Class Room*), Sahabat Guru memerintahkan agar para peserta didik masuk dalam karakter dengan melatih dialog, serta mengingat *blocking* dan tiruan suara/bunyi. Semua harus mengeksplor karakter masing-masing. Semua dalam posisi *open mic* dan video.
- Sahabat Guru dan sutradara muda memulai latihan dari awal hingga akhir adegan. Jangan lupa mencatat setiap kekurangan atau hal-hal penting untuk ditambah-kurangkan.
- Semua harus bersikap seakan hari itu adalah hari pementasan.
- Hanya pemain yang ada di adegan yang menyalakan video dan *mic*, selain itu semua mematikan video dan *mic*, menempel kertas merah pada kamera video mereka sebagai simbol tirai panggung.
- Pemain dan kru panggung boleh memanggil pemain melalui *mic* mereka, tapi tetap mematikan kamera video.
- Setelah satu putaran selesai, Sahabat Guru dan sutradara muda memberi evaluasi perkembangan latihan tersebut. Semua kamera dalam posisi menyala dan *mic* diaktifkan apabila ingin bertanya.
- Lanjutkan kembali satu putaran adegan awal hingga akhir, tanpa ada interupsi.
- Apabila waktu tidak cukup, buat kesepakatan latihan di luar jam kelas.
- Sahabat Guru dan sutradara muda mengingatkan pemain agar mengingat semua *blocking* dan dialog yang sudah dilatih.
- Pimpinan Produksi mengingatkan kru untuk mengecek kembali semua unsur pendukung dan mengingatkan para pemain dan kru apabila ada hal yang kurang atau mesti diperhatikan. Pimpinan Produksi juga mengingatkan semua peserta didik untuk membawa penonton pada hari pementasan, khususnya orang tua masing-masing.

Panggung Kami

ALOKASI WAKTU 2 X 35 MENIT

DESKRIPSI SINGKAT

A. Persiapan Mengajar

- Menyiapkan ruang yang memadai untuk pementasan dengan sarana pendukungnya (laptop, pengeras suara, kabel *line in*, karpet, bangku penonton). Selain itu, penyusunan bangku untuk penonton/peserta didik juga perlu dilakukan.
- Menyiapkan kamera/*smartphone* untuk mendokumentasikan pertunjukan (apabila memungkinkan).
- Daftar nama kelompok peserta didik berikut karakter yang dimainkan dan susunan tim produksi.
- Menyalin LKS 4.5 beberapa lembar untuk tim musik dan tim tiruan bunyi/suara.
- Mengecek kesiapan semua elemen inti dan pendukung pertunjukan peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

KEGIATAN PEMBUKA

1. ANTIGROGI

Instruksi:

- Peserta didik berdiri dan membentuk lingkaran.
- Semua saling berpegangan tangan.
- Semua bergumam, "Hmmm ..."
- dengan posisi mulut tertutup dan terasa getaran di area mulut dan sekitar wajah.
- Lakukan lagi sambil menggoyangkan badan ke kiri dan ke kanan. Lakukan delapan putaran.

- Kini, lepaskan tangan dan semua peserta didik menggoyang-goyangkan badannya sambil berlari kecil di tempat.
- Tambah kecepatan berlari dan akhiri dengan satu teriakan keras.

2. TRALALA TRILILI

Instruksi:

- Masih dalam posisi berdiri melingkar.
- Semua berdiri tegak dan mata menatap ke depan.
- Dengan mengikuti tempo Sahabat Guru, katakan, “Tralala,” sembari menepukkan tangan. Mulut dibuka dan lidah bergetar.
- Kemudian, katakan, “Trilili,” juga dengan mengikuti tempo tepuk tangan Sahabat Guru.
- Ulangi lagi dengan mengatakan, “Tralala trilili”.
- Tingkatkan level kecepatan dan mainkan tempo (lambat ke cepat/cepat ke lambat).
- Hentikan pemanasan apabila peserta didik sudah merasa lelah.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberikan kesempatan istirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

1. PERSIAPAN DAN PERESAPAN

Tujuan: Persiapan menuju pementasan.

Sahabat Guru dan peserta didik mengecek semua elemen pertunjukan dan mencobanya agar tidak ada kendala. Aktivitas ini akan menjadikan peserta didik lebih peka dan peduli pada keadaan panggung. Peserta didik juga akan mengerti bagaimana proses persiapan sebelum pentas.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengajak peserta didik kembali mengecek semua perlengkapan pentas. Tanyakan apakah perkakas berikut sudah siap:
Perangkat keras: laptop/*smart-phone*/kabel *aux*/kamera video/foto.
Elemen pendukung: set panggung, musik, kostum, properti, topeng, dan alat rias.
 - Selanjutnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik mengecek kondisi panggung supaya lebih aman, pastikan tidak ada barang berbahaya berserakan, seperti paku, serat kayu, dll.
 - Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dan berdiri saling berhadapan di kanan-kiri panggung. Semua berpegangan tangan, berjalan perlahan dengan tatapan mata ke bawah dan memastikan tidak ada benda-benda membahayakan di panggung.
 - Ketika bertemu di tengah, mereka akan balik badan dan memindai lagi untuk kedua kalinya.
 - Jika menemukan benda berbahaya, peserta didik berteriak, "Stop!" dan semua peserta didik harus berhenti.
- Satu orang boleh mengambilnya dan memberikannya kepada Sahabat Guru. Lanjutkan kembali hingga selesai.
- Sahabat Guru memberi kesempatan setiap kelompok untuk mencoba panggung, semua perlengkapan, dan pendukung pertunjukan kelompoknya.
 - Para pemain kembali meresapi peran masing-masing dan masuk dalam karakter. Sahabat Guru mengingatkan peserta didik agar tidak perlu mencoba adegan secara keseluruhan dan tidak melakukannya secara maksimal. Sisakan energi untuk pementasan.
 - Setelah semua kelompok mendapatkan bagian, Sahabat Guru menginstruksikan agar kelompok yang belum mendapat giliran duduk di bangku pemain dengan tertib. Peserta didik yang akan pentas/ bertugas bersiap di posisi masing-masing.

2. PANGGUNG KAMI



Peserta didik menampilkan pertunjukan yang telah dikonsepskan bersama.

Tujuan: Tugas akhir di Unit 4 menampilkan pertunjukan cerita legenda melalui konsep yang telah mereka sepakati. Peserta didik mengerti aturan dasar menjadi penonton dan pemeran dalam sebuah pertunjukan. Kerja sama tim akan diuji melalui pementasan ini. Pementasan ini adalah implementasi dari semua unit yang telah dipelajari.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengajak para penonton duduk tenang.
- Sahabat Guru mengingatkan bahwa penonton hanya boleh bertepuk tangan pada awal dan akhir pertunjukan.
- Sahabat Guru menjelaskan aturan menonton. Selama pertunjukan, penonton tidak diperbolehkan beranjak dari kursi penonton.
- Apabila ada penonton dari luar kelas/orang tua, Sahabat Guru mengingatkan agar mereka menonaktifkan dering telepon dan tidak berbicara selama pertunjukan berlangsung, kecuali jika dilibatkan oleh para pemain.
- Pertunjukan dimulai!
- Setelah selesai pertunjukan, semua peserta didik naik ke panggung dan bertepuk tangan untuk para penonton.

KEGIATAN PENUTUP

REFLEKSI

Peserta didik duduk melingkar dan Sahabat Guru menanyakan pada peserta didik tentang kesan mereka terhadap pertunjukannya:

- Apakah mereka puas dengan hasil pementasannya?
- Kendala apa yang dihadapi ketika melakukan pementasan?
- Apakah ada yang terserang demam panggung?
- Bagaimana mereka mengatasi demam panggung tersebut?
- Kelompok mana yang mereka anggap paling bagus?
- Karakter apa yang paling mereka ingat dari semua pertunjukan? Mengapa?

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

PENTAS AKHIR DI RUMAH

- Pada *Zoom Meeting/Google Classroom*, semua peserta didik yang tidak berperan harus mematikan kamera dan *mic* mereka. *Mic* boleh diaktifkan apabila ada permintaan keterlibatan dari kelompok pentas untuk menirukan suara atau bunyi.
- Semua kelompok yang mendapat giliran pentas menutup kamera mereka dengan kertas merah (melambangkan sebuah layar panggung) sehingga semua bisa melihat kamera mana yang pentas.
- Kelompok yang akan berperan membuka kertas merah dan mengaktifkan *mic* mereka.
- Narator hanya diperbolehkan memakai rias wajah karakter agar proses dialog tidak terhambat.
- Ketika kelompok telah selesai pentas, semua peserta didik wajib menyalakan kamera dan *mic* sambil bertepuk tangan untuk memberikan apresiasi, didampingi oleh orang tua peserta didik masing-masing.

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik merancang pertunjukan tablo dan/atau pantomim dari cerita legenda/dongeng. Durasi 15-30 menit.

	Belum berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Melebihi ekspektasi (81-100)
Gestur	Membuat gestur, tapi belum maksimal menggunakan fungsi tubuh.	Membuat gestur dengan baik, tapi belum menciptakan bentuk tubuh yang artistik.	Membuat gestur dengan baik dan bentuk tubuh yang artistik.
Ekspresi	Memberi ekspresi, tapi masih ada keraguan	Memberi ekspresi dengan baik, tapi belum bisa mempertahankan dengan stabil.	Memberi ekspresi dengan pasti dan bisa mempertahankan dengan stabil.
Menunjang jalan cerita	Belum kuat, tapi berusaha memberi tawaran. Terkadang mengubah bentuk, sehingga belum ada kepastian imajinasi.	Memberikan penawaran yang baik. Mulai stabil dengan bentuk, tetapi pandangan mata masih belum fokus.	Memberikan penawaran yang baik dan mulai stabil serta fokus.
Aksi-reaksi	Masih bermain secara individu, sesekali mencoba memberikan reaksi kepada lawan main.	Sudah mulai memberikan aksi-reaksi tapi belum memberikan emosi dalam gerakan.	Memberikan aksi-reaksi yang baik dan sudah menyertakan emosi pada gerakan.

Rubrik penilaian pencapaian Profil Pelajar Pancasila

Rubrik penilaian di bawah ini dapat digunakan guru di beberapa kegiatan sebelumnya. Catatan ini merupakan observasi anekdotal.

Tujuan Pembelajaran	Indikator (terlihat pada)	1	2	3
<p>Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap gotong royong, mandiri, berpikir kritis dan kreatif.</p>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<p>Bersikap Gotong royong</p> <p>Subelemen: saling ketergantungan positif dan koordinasi sosial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyadari bahwa setiap orang membutuhkan peran orang lain dalam memenuhi kebutuhan, oleh karenanya perlu saling membantu. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyadari bahwa ia memiliki peran berbeda dengan orang lain/ temannya, serta mengetahui konsekuensi perannya terhadap ketercapaian tujuan. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<p>Sikap mandiri</p> <p>Subelemen: regulasi emosi dan penetapan tujuan belajar, prestasi, dan pengembangan diri serta rencana strategis untuk mencapainya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui adanya pengaruh orang lain, situasi, dan peristiwa yang terjadi terhadap emosi yang dirasakannya; serta berupaya mengekspresikan emosi secara tepat dengan mempertimbangkan perasaan dan kebutuhan orang lain di sekitarnya. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pentingnya memiliki tujuan dan berkomitmen dalam mencapainya, serta mengeksplorasi langkah-langkah yang sesuai untuk mencapainya. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Tujuan Pembelajaran	Indikator (terlihat pada)	1	2	3
Bernalar kritis Subelemen: merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri.	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan apa yang sedang dipikirkan dan menjelaskan alasan dari hal yang dipikirkannya. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Berpikir kreatif Subelemen: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan. 	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Keterangan: **1** Belum berkembang **2** Berkembang **3** Melebihi ekspektasi

PENGAYAAN

Apabila peserta didik ingin mempelajari topik ini lebih lanjut atau membutuhkan bimbingan:

Peserta didik dapat menonton video pertunjukan tablo dan pantomim untuk memperkuat wawasan peserta didik.

Sahabat Guru bisa membuka pada akses video:

- Tablo:

↳ Teknik tablo: <https://www.youtube.com/watch?v=YfNmIY1-t5k&t=16s>

↳ Pertunjukan tablo: <https://www.youtube.com/watch?v=wLaKJJx-Jgg>

- Pantomim:

↳ Teknik pantomim: <https://www.youtube.com/watch?v=8POeOiToJL8>

↳ Pertunjukan pantomim: <https://www.youtube.com/watch?v=6V4RjApLL2Y>

↳ Membuat Topeng: <https://www.youtube.com/watch?v=hUE1aAB4ymw>

REFLEKSI PESERTA DIDIK DI AKHIR UNIT:

- Bagaimana pendapatmu mengenai kegiatan Eksplorasi Tubuh dan Suara di Kelas? Apakah itu merupakan pengalaman menarik atau justru membosankan? Ceritakan apa yang membuatnya begitu?
- Apa yang kamu pelajari dari bekerja dengan seseorang atau kelompok dalam setiap pertunjukan kegiatan?
- Apakah kamu mengalami kesulitan untuk membuat adegan berdasarkan cerita legenda/dongeng yang diberikan dengan struktur dramatik sederhana?
- Apakah kamu sudah mengerti bagaimana menggunakan fungsi tubuh dan suara untuk membentuk karakter?

REFLEKSI GURU DI AKHIR UNIT:

- Apakah 100% peserta didik mencapai Tujuan Pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira yang mencapai Tujuan Pembelajaran?
- Apa kesulitan yang dialami peserta didik yang tidak mencapai Tujuan Pembelajaran? Apa yang akan Sahabat Guru lakukan untuk membantu mereka?
- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa pertanyaan yang sering muncul selama pembelajaran?
- Jika ada, apa yang ingin Sahabat Guru ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini?

BACAAN GURU

TUGAS-TUGAS BAGIAN PRODUKSI PERTUNJUKAN TEATER

Bagian ini bertugas untuk mempersiapkan dan mengatur produksi, mulai dari proses persiapan, latihan, hingga pementasan. Adapun struktur bagian produksi teater adalah sebagai berikut:

1. Pimpinan produksi bertugas memimpin dan bertanggung jawab atas proses produksi dari awal sampai pementasan.
2. Sekretaris bertugas mengurus urusan administrasi, misalnya surat-menyurat, membuat undangan, dan lain-lain.
3. Bendahara bertugas mengelola keuangan, mulai dari menyimpan, mengatur, dan menggunakan uang.
4. Koordinator latihan bertugas membuat jadwal latihan, durasi latihan, menentukan tempat latihan.

- an, dan mengoordinir orang yang berlatih.
5. Seksi dana usaha bertugas mencari sumber dana.
 6. Seksi publikasi bertugas memublikasikan acara kepada khalayak ramai (masyarakat).
 7. Seksi dokumentasi bertugas mendokumentasikan seluruh acara, baik pada saat latihan maupun pada acara pementasan.
 8. Seksi konsumsi bertugas dalam penyediaan makanan.
 9. Seksi keamanan bertugas mengamankan jalannya pementasan supaya tertib dan lancar.
 10. Seksi P3K bertugas menyiapkan obat-obatan dan hal-hal lain yang berhubungan dengan kesehatan.
 11. Seksi transportasi bertugas menyiapkan layanan kendaraan, baik untuk orang maupun barang produksi, termasuk peralatan.
 12. Seksi peralatan bertugas menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan peralatan yang digunakan dalam pementasan.

TUGAS-TUGAS BAGIAN ARTISTIK PERTUNJUKAN TEATER

Bagian artistik bertugas mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan produk artistik. Adapun lingkup penata pentas adalah sebagai berikut:

1. Seksi panggung atau pentas yang dipimpin oleh pemimpin panggung (*stage manager*), bertugas mengatur urusan panggung.
2. Seksi tata cahaya (tata lampu) bertugas dalam mengerjakan penataan cahaya dan lampu.
3. Seksi tata musik bertugas membuat ilustrasi musik pengiring.
4. Seksi tata rias dan busana bertugas merias pemain sesuai watak pemain dan memilih kostum atau pakaian yang cocok untuk pemeran.
5. Seksi tata suara bertugas mempersiapkan dan mengecek *sound system*.
6. Seksi dekorasi bertugas menata latar panggung.

Setelah kita mengetahui unsur-unsur pertunjukan, cobalah bekerja sama melaksanakan rancangan pertunjukan teater. Ingat, kerjakan segala sesuatu secara sungguh-sungguh, disiplin, dan bertanggung jawab.

TUGAS SUTRADARA PERTUNJUKAN TEATER

Sutradara adalah pemimpin pertunjukan yang mempunyai ide dan gagasan tentang bentuk garapan serta perilaku pemain untuk memerankan tokoh cerita yang dibawakan. Jika pementasan dilakukan di sekolah, orang yang bertindak sebagai sutradara adalah guru kesenian atau peserta didik yang dianggap mampu menyutradarai.

Sumber: <https://www.ilmuwiki.com/2018/04/tugas-bagian-produksi-dan-artistik.html>

BACAAN PESERTA DIDIK

MANAJEMEN PRODUKSI PANGGUNG

Secara garis besar, produksi teater dibagi dalam dua kelompok kerja:

- kelompok yang mengurus masalah artistik/ kesenian, dan
- kelompok yang mengurus masalah bukan artistik, biasanya disebut bagian nonartistik atau manajemen produksi.

Kelompok artistik mengurus hal-hal yang berhubungan langsung dengan pertunjukan, misalnya:

1. Penulisan dan pemilihan naskah yang akan dipentaskan.
2. Penyutradaraan (sutradara melatih aktor/aktris agar mampu dan memainkan peranannya dengan baik).
3. Penataan busana.
4. Penataan rias dan rambut.
5. Penataan suara dan musik.
6. Penataan artistik panggung.
7. Penataan cahaya.

Sutradara bertanggung jawab menyatukan seluruh kekuatan dari berbagai elemen teater.

Pekerjaan yang diurus oleh bagian nonartistik:

1. Mencari dan memilih tempat latihan.
2. Mengurus konsumsi.
3. Mengurus promosi.
4. Mengurus penjualan tiket (jika tiket dijual).
5. Mengurus publikasi (membuat poster/brosur).
6. Mencari sponsor (jika ada biaya produksi yang dibutuhkan).

Pimpinan Produksi adalah pimpinan tertinggi untuk mengurus urusan-urusan yang sifatnya nonartistik.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas III

Penulis: Yonny Boy Jaya Marpaung & C. Kiky Puspita Anggraeni

ISBN: 978-602-244-655-2



Penutup



Sahabat Guru, *Buku Panduan Guru Seni Teater SD Kelas 3* ini dapat digunakan sebagai pedoman menjalankan pembelajaran Seni Teater sebagai salah satu pilihan cabang kesenian dari Seni Budaya. Proses pembelajaran Seni Teater yang ada dalam buku ini telah disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak pada Fase B yang telah mempelajari berbagai teknik dasar akting, tapi diharapkan mulai mengenal aneka peran yang berbeda dalam produksi pementasan dan mampu meningkatkan keterampilan pengendalian diri dan kerja sama tim. Latihan-latihan yang intens tersebut diharapkan dapat mengarahkan peserta didik untuk berhasil menjadi pelajar berprofil Pancasila yang merefleksikan sikap gotong royong, mandiri, berpikir kritis dan kreatif.

Sahabat Guru bebas menggunakan seluruh komponen dalam buku ini, seperti Bahan Bacaan Guru, Bahan Bacaan Peserta didik, Lembar Kerja Peserta didik, dan Lembar Rubrik Penilaian yang mendukung kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Sebagai nahkoda dalam perjalanan kapal pembelajaran Seni Teater, Sahabat Guru juga bebas menambah atau mengurangi, serta merevisi beberapa elemen yang dianggap lebih tepat untuk kebutuhan spesifik dari anak didik dan lingkungannya. Semoga dengan adanya buku ini, Sahabat Guru bisa lebih bersemangat dalam menyiapkan, menjalani, dan mengevaluasi semua proses pembelajaran Seni Teater bagi kelas 3 SD tanpa terbebani dengan teori-teori karena buku ini telah dibuat sepraktis mungkin.

Selamat menggunakan buku panduan ini, Sahabat Guru. Selamat merayakan keindahan kemerdekaan belajar. Semoga Sahabat Guru terus bersuka cita dan tak kehilangan semangat untuk mendidik anak-anak Indonesia melalui Seni Teater.

Glosarium

adegan: Bagian lebih kecil dari babak dalam lakon drama atau film. Bagian ini menunjukkan perubahan peristiwa yang ditandai dengan adanya pergantian tokoh atau latar waktu dan tempat.

cerita: Penuturan yang menjelaskan proses terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya).

cerita khayali: Cerita yang bersifat khayalan atau ada dalam angan-angan.

drama: Pementasan dari naskah yang merupakan karya sastra dengan ciri-ciri khusus seperti adanya dialog yang dapat dilisankan oleh tokoh dalam sebuah latar waktu dan tempat.

gerak badan: Berbagai gerak badan dalam drama.

imajinasi: Daya pikir untuk membayangkan, mengkhayalkan, atau menciptakan deskripsi dalam karya (lukisan, karangan, dan sebagainya) tentang sebuah kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.

improvisasi: Penciptaan atau pertunjukan sesuatu (pembawaan puisi, musik, dan sebagainya) tanpa persiapan lebih dahulu.

indah: Bagus; cantik; elok.

karakter: Sifat-sifat pada tokoh yang membedakannya dengan tokoh lain.

mimik: Proses meniru dengan menggunakan gerak-gerik tubuh dan raut muka.

monolog: Melakukan dialog sendiri, tidak dengan lawan main.

onomatope: Kata atau sekelompok kata yang merupakan tiruan bunyi. Misalnya “kokok” yang merupakan tiruan bunyi ayam.

pantomim: Pertunjukan teater tanpa kata-kata, mengandalkan gerak tubuh dan mimik wajah dalam menyampaikan dialog.

plot: Alur cerita.

pertunjukan: Segala sesuatu yang dipertunjukkan; tontonan (wayang, teater, bioskop, dan sebagainya).

Properti: Semua benda tidak bergerak yang digunakan di atas panggung.

rancang (merancang): Mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu); merencanakan.

rangkai (merangkai): Tindakan menyusun/mengatur sesuatu menjadi berangkai-rangkai.

struktur dramatik: Struktur dari karya (drama). Meski struktur ini berbeda-beda di berbagai tempat di dunia, yang umum digunakan adalah urutan dengan lima sekuens (struktur dramatik Aristoteles).

struktur dramatik Aristoteles: Eksposisi (bagian awal), komplikasi (permasalahan), klimaks, resolusi (pemecahan problem), dan konklusi (kesimpulan).

soundscape: Suara yang ada di lingkungan sekitar yang manusia rasakan.

tablo: Pertunjukan tanpa gerak dan dialog.

vokal: Bunyi bahasa yang dihasilkan oleh arus udara dari paru-paru melalui pita suara dan penyempitan pada saluran suara di atas glotis; satuan fonologis yang diwujudkan dalam lafal tanpa pergeseran, seperti a, i, u, e, o.

Daftar Pustaka

- Blaxland, Wendy. 2004. *Drama Lower Primary: FAST Lessons, Ideas and Activities*. Sydney: Blake Education Better Ways to Learn.
- Blaxland, Wendy. 2004. *Drama Middle Primary: FAST Lessons, Ideas and Activities*. Sydney: Blake Education Better Ways to Learn.
- Blaxland, Wendy. 2004. *Drama Upper Primary: FAST Lessons, Ideas and Activities*. Sydney: Blake Education Better Ways to Learn.
- Constantin Stanislavski, 2008. *Membangun Tokoh*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Drama Toolkit. 2021. *Sit, Lie, Stand*. Diunduh 24 April 2021. <https://www.dramatoolkit.co.uk/drama-games/item/improvisation/sit-lie-stand>
- Elise, Griede; 2005. *Annex Drama Activities War Child Uganda 2005*. Uganda; War Child. Diunduh Februari 2021. https://resourcecentre.savethechildren.net/node/8551/pdf/wch_drama_activities.pdf
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama (Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian)*. Yogyakarta: CAPS.
- Garry, Liam. 2020. *50 Drama Games and Activities to Spark Social Distanced Creativity*. Diunduh 28 Mei 2020. <https://www.twinkl.co.id/blog/50-drama-games-and-activities-to-spark-social-distanced-creativity>
- N. Riantiaro. 2011. *KITAB TEATER Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Purperhart, Helen; 2007. *The Yoga Adventure for Children: Playing, Dancing, Moving, Breathing, Relaxing*. Alameda: Hunter House Inc., Publisher
- Rendra, W. S. 2009. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Burung Merak Press.
- Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., Arizona, N., & Sulistiyo, N. H. 2008. *Seni Teater Jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Syifa. 2021. *45 Contoh Kalimat Pujian dalam Bahasa Indonesia*. Diunduh 24 April 2021. <https://haloedukasi.com/contoh-kalimat-pujian>

Indeks

A

adegan 2, 3, 7, 8, 10, 11, 14, 18, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 55, 56, 58, 62, 74, 77, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 102, 104, 105, 106, 107, 110, 119, 124, 127, 129, 135, 138, 144, 149, 152, 153, 176, 198, 199, 200, 202, 206, 208, 210, 214, 215, 216, 219, 225

aksi 8, 29, 90, 116, 132, 133, 136, 138, 139, 145, 147, 148, 157, 177, 178, 222

akting 2, 3, 127, 130, 137, 138, 144, 145, 159, 175, 176, 177

aktor 127, 138, 144, 147, 148, 152, 168, 176, 177, 178

alternatif iv, 2, 12, 15, 23, 25, 32, 39, 44, 46, 58, 71, 77, 83, 86, 91, 93, 98, 102, 181, 190, 197, 203, 212

alur 6, 11, 71, 83

anekdot 59, 117, 173, 222

apresiasi 2, 5, 9, 11, 82, 115, 135, 153, 154, 168, 169, 221

artistik iv, 3, 4, 5, 10, 11, 15, 21, 36, 59, 70, 82, 89, 104, 116, 124, 180, 183, 184, 192, 199, 205, 206, 207, 222

asesmen 115

C

cerita 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 32, 35, 36, 37, 38, 39, 42, 43, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 55, 58, 59, 62, 69, 71, 73, 74, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 96, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 110, 116, 119, 124, 142, 144, 145, 150, 153, 158, 159, 160, 161, 163, 164, 165, 167, 176, 178, 179, 180, 181, 183, 184, 186, 187, 192, 195, 196, 197, 198, 203, 220, 222, 225

D

daring 12, 51, 58, 83, 91, 98, 106, 115, 186, 194, 202, 207, 216

deskripsi 123, 142, 144, 145, 172

deskriptif 171

dialog 3, 8, 10, 27, 73, 74, 82, 87, 104, 115, 123, 138, 142, 143, 145, 147, 157, 172, 177, 178, 180, 198, 202, 215, 216, 221

dongeng 2, 4, 5, 6, 14, 32, 35, 37, 39, 43, 46, 48, 49, 51, 55, 58, 62, 81, 104, 106, 116, 119, 180, 184, 186, 222, 225

drama 16, 70, 78, 124, 164

durasi 5, 9, 13, 26, 49, 58, 104, 153, 183

E

eksplorasi 3, 4, 8, 70, 97, 123, 134, 160, 172

ekspresi 3, 17, 22, 26, 29, 30, 31, 34, 35, 48, 58, 59, 82, 93, 94, 95, 97, 105, 116, 137, 144, 147, 157, 207, 215, 222

emosi 3, 5, 7, 8, 9, 11, 59, 60, 79, 95, 114, 116, 118, 123, 134, 135, 137, 172, 206, 222, 223

G

gestur 8, 59, 96, 116, 137, 138, 151, 159, 222

I

identifikasi 3, 36, 38, 77, 80, 81, 82, 84, 85, 187, 206, 208, 209

identitas 41, 42, 43, 44, 74, 75, 209

imajinasi 21, 26, 32, 39, 42, 43, 55, 59, 74, 79, 107, 109, 112, 116, 139, 160, 222

improvisasi 3, 8, 9, 10, 74, 75, 82, 123, 124, 125, 127, 129, 130, 134, 138, 143, 149, 150, 151, 152, 153, 158, 160, 164, 167, 171, 172, 175, 176, 177, 178

inkuiri iv, 4

instrumen 199, 202

instrumental 15, 20, 86, 134, 165

K

karakter 2, 3, 4, 5, 6, 8, 13, 14, 15, 20, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 49, 51, 55, 58, 69, 70, 71, 73, 74, 75, 77, 78, 80, 81, 82, 84, 85, 86, 87, 89, 90, 93, 96, 97, 99, 104, 106, 107, 115, 119, 137, 159, 165, 166, 167, 176, 177, 179, 187, 192, 195, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 213, 216, 217, 219, 221, 225

khayali 3, 4, 5, 13, 14, 32, 35, 36, 37, 43, 55, 58

koheren 198

kolaborasi iv, 158

kolaboratif 124, 160, 161, 164

konteks iv, 2, 4, 12, 176

kostum 11, 50, 102, 104, 105, 107, 110, 202, 206, 208, 209, 214, 219

kreatif 2, 3, 6, 7, 10, 15, 21, 26, 49, 50, 51, 59, 61, 89, 90, 96, 99, 104, 106, 117, 118, 129, 168, 173, 174, 175, 184, 186, 223, 224

kreativitas 2, 12, 14, 21, 32, 39, 70, 93, 96, 97, 98, 107, 150, 180, 190

kritis 2, 59, 60, 117, 118, 173, 174, 223, 224

kru 199, 214, 215, 216

L

latar 6, 7, 8, 12, 15, 36, 39, 43, 48, 50, 51, 58, 69, 70, 77, 80, 81, 82, 86, 90, 97, 105, 106, 107, 214

legenda 2, 4, 5, 6, 32, 35, 39, 43, 46, 48, 49, 51, 55, 58, 62, 77, 81, 83, 102, 103, 104, 106, 107, 110, 116, 119, 180, 181, 183, 184, 186, 197, 203, 220, 222, 225

M

meditasi 124, 165, 167, 168

mimesis 3

mimik 94, 95

monolog 28, 43, 137, 138, 237

N

narasi 7, 8, 9, 10, 49, 79, 81, 82, 85, 123, 142, 144, 145, 158, 160, 172, 173, 208

narator 36, 43, 104, 144, 164, 185, 192, 208

naskah 43, 127, 176, 177

O

observasi 3, 30, 59, 76, 117, 133, 173, 222

onomatope 30

P

panggung 5, 7, 10, 11, 13, 43, 49, 51, 56, 57, 69, 82, 109, 110, 111, 112, 115, 138, 151, 153, 160, 161, 176, 177, 178, 185, 196, 199, 202, 214, 215, 216, 218, 219, 220, 221

pantomim 3, 5, 6, 7, 10, 15, 26, 36, 49, 58, 61, 69, 73, 106, 116, 119, 180, 222, 225

pemain 10, 34, 43, 49, 56, 57, 73, 110, 111, 126, 127, 136, 139, 145, 179, 185, 192, 193, 194, 199, 202, 205, 206, 207, 208, 214, 215, 216, 219, 220

penonton 48, 55, 57, 97, 104, 107, 110, 111, 126, 127, 138, 159, 160, 161, 177, 178, 198, 199, 215, 216, 217, 220

pentas 11, 50, 56, 57, 58, 82, 90, 105, 107, 109, 110, 111, 114, 115, 147, 176, 177, 178, 218, 219, 221

peran 3, 4, 5, 7, 13, 36, 41, 43, 45, 49, 60, 69, 74, 75, 79, 82, 103, 104, 117, 138, 166, 167, 184, 194, 199, 208, 214, 219, 223

personal 171

pertunjukan iv, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 36, 39, 46, 50, 55, 56, 57, 58, 61, 69, 70, 88, 102, 103, 105, 107, 109, 110, 111, 112, 116, 119, 123, 124, 127, 129, 138, 144, 145, 155, 158, 160, 161, 162, 164, 165, 172, 173, 179, 180, 183, 184, 186, 192, 193, 194, 199, 202, 205, 206, 208, 211, 214, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 225

plot 3, 6, 69, 71, 73, 74

poster 16, 205, 206, 208, 211

produksi 10, 70, 124, 179, 183, 184, 185, 191, 192, 193, 194, 196, 205, 206, 207, 208, 214, 217

properti 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 49, 50, 51, 69, 102, 104, 105, 106, 110, 123, 124, 125, 129, 134, 149, 150, 151, 152, 153, 155, 156, 158, 159, 160, 161, 163, 164, 171, 173, 176, 177, 178, 202, 206, 208, 209, 214, 219

R

reaksi 8, 29, 116, 132, 133, 136, 138, 139, 145, 147, 148, 157, 177, 178, 222

referensi 2, 12, 15, 25, 37, 71, 77, 86, 102, 181, 190, 197, 203, 212

refleksi 4, 111, 130, 139, 145, 146, 162, 174

relaksasi 201

respons 111, 123, 124, 127, 133, 138, 158, 172, 173

S

seni 12

smartphone 15, 25, 32, 39, 46, 55, 71, 77, 86, 93, 102, 107, 110, 181, 190, 197, 203, 212, 217, 219

soundscape 70, 89

spontan 4, 6, 9, 14, 21, 22, 29, 32, 36, 37, 42, 48, 69, 79, 82, 87, 96, 123, 124, 138, 144, 150, 152, 158, 160, 161, 173, 176, 177, 190, 192, 198

stimulus 8, 134

struktur 70, 71, 74, 77, 81, 82, 119, 225

struktur cerita 71

suara

- suara efek 2, 3, 4, 6, 8, 13, 14, 15, 19, 20, 25, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 36, 39,

- 46, 55, 58, 69, 70, 71, 73, 74, 77, 78, 79, 86, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 96, 97, 102, 104, 107, 115, 119, 123, 128, 134, 143, 172, 181, 182, 183, 185, 187, 190, 191, 192, 197, 199, 201, 202, 203, 206, 208, 210, 212, 213, 214, 216, 217, 221, 225

sutradra 179

T

tablo 3, 5, 6, 7, 10, 13, 14, 21, 22, 48, 49, 51, 58, 61, 69, 95, 104, 106, 116, 119, 180, 222, 225

teater iv, 8, 12, 15, 73, 123, 130, 167, 169, 171, 175, 176

tokoh 3, 4, 11, 13, 24, 31, 97, 150, 159, 163, 164, 167

V

vokal 3, 4, 6, 8, 10, 25, 107

Profil Penulis

Nama Lengkap : Yonny Boy Jaya Marpaung
Email : mrboy.marpaung@gmail.com
Instansi : Praktisi Teater
Bidang Keahlian : Seni Teater & Produksi Seni

RIWAYAT PEKERJAAN/PROFESI:

1. Sutradara Musikal, Aktor & Penulis naskah profesional (2002- sekarang)
2. Co- Founder/ Business Director di ForteBoy Music Production, Jakarta (2016-2019)
3. Department of Art Manager, Universitas Pelita Harapan (2008-2016)
4. Dosen Mata Kuliah Combine Art, Primary Teacher Education, Teacher College, Universitas Pelita Harapan (2009-2011)
5. Event and Creative Director di Tangiangmi Production, Jakarta (2007-2008)
6. Event and Creative Director di BAM Production, Jakarta (2006-2007)

RIWAYAT PENDIDIKAN DAN TAHUN BELAJAR:

1. Ahli Madya Seni, Fakultas Seni Pertunjukan (Teater), Institut Kesenian Jakarta (2008)
2. Sarjana Ekonomi, Asean Banking Finance & Informatic Institute Perbanas (2002)

INFORMASI LAIN DARI PENULIS:

1. *Manager* Teater Enam Belas (2018- sekarang)
2. *Business manager* di Forte Bright Orchestra (2008-2016)
3. *Founder, Producer, director, & script writer* di Teater Manna Proxia (2008-2016)
4. *Voice Actor*, Menteng Pangkalan (315 Episode), Common Wealth Foundation untuk 100 Stasiun Radio Indonesia (2004-2006)
5. *Director, script writer, & acting coach* di Jakarta Broadway Singer (2002-2009)
6. Aktor panggung, layar lebar & televisi Profesional (2002- sekarang)
7. Sutradara Musikal & Penulis Profesional (2002- sekarang)

Profil Penulis

Nama Lengkap : C. Kiky Puspita Anggraeni, M.Hum.
Email : clarasiakikyanggraeni@gmail.com
Instansi : Universitas Pelita Harapan
Alamat Instansi : MH Thamrin Boulevard 1100, Tangerang, Banten 15811
Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

RIWAYAT PEKERJAAN/PROFESI

1. Dosen Tetap di Universitas Pelita Harapan Tangerang (2020-sekarang)
2. Guru Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Pelita Harapan Tangerang (2010-2015)

RIWAYAT PENDIDIKAN DAN TAHUN BELAJAR

1. Magister Ilmu Susastra, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia (2020)
2. Sarjana Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pelita Harapan (2010)

JUDUL BUKU DAN TAHUN TERBIT:

1. *Ini Mimpi Budi*. Antologi cerpen oleh Komunitas 30 Hari Bercerita. 2017. Jakarta
2. *Bongkar Pasang Negeri 5 Menara*. Buku ajar sastra, disusun bersama Lea Setyaningrum. 2015. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
3. *Siluet dalam Sketsa*. Antologi cerpen oleh Gerakan Indonesia Membaca Sastra. 2013. Jakarta.

JUDUL PENELITIAN DAN TAHUN TERBIT:

Kemenduaan Perempuan Indramayu dalam Telembuk: Dangdut dan Kisah Cinta yang Keparat Karya Kedung Darma Romansha (2017). 2020. Universitas Indonesia.

INFORMASI LAIN DARI PENULIS:

1. Artis monolog, pendongeng, pengajar penulisan di berbagai acara (2015-2020)
2. Penasihat (*advisor*) untuk organisasi Sayap Ilmu yang bergerak di bidang literasi untuk anak-anak dan remaja Indonesia di area tertinggal (2015-2019)
3. Penerima beasiswa LPDP untuk magister Ilmu Susastra di Universitas Indonesia (2016-2018)

Profil Penelaah

Nama lengkap : Dr. Else Liliani, S.S., S.Pd., M.Hum.
Email : else_l@uny.ac.id
Alamat Kantor : Jln. Colombo No 1 Karangmalang, Sleman, Yogyakarta
Bidang Keahlian : Sastra Indonesia Modern

RIWAYAT PEKERJAAN

1. Dosen di Prodi Sastra Indonesia FBS UNY (sejak 2002 sampai sekarang)
2. Pembina Unit Studi Sastra dan Teater (UNSTRAT) UNY (tahun 2011-2019)
3. Koorprodi Sastra Indonesia FBS UNY (sejak 2020-sekarang)

RIWAYAT PENDIDIKAN DAN TAHUN BELAJAR

1. S3 Prodi Ilmu-Ilmu Humaniora Universitas Gadjah Mada (2015)
2. S2 Prodi Ilmu Sastra Universitas Gadjah Mada (2007)
3. S1 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UNY (2003)
4. S1 Prodi Sastra Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta (2002)

JUDUL BUKU DAN TAHUN TERBIT

1. *Para Raja, Pahlawan Perempuan, serta Bidadari dalam Folklore Indonesia* (2020)
2. *Mengenal dan Memahami Sastra Anak* (2017)
3. *Sang Koki, Pelukis dan Tukang Pidato* (Kumpulan cerpen anak, 2014)

JUDUL PENELITIAN (LIHAT DI AKUN GOOGLESCHOLAR):

<https://scholar.google.co.id/citations?user=DoF5504AAAAJ&hl=id>

BUKU YANG PERNAH DITELAAH, DIREVIU, DIBUAT ILUSTRASI DAN/ ATAU DINILAI:

1. Pengembangan Bahan Belajar Berbasis Audio/Radio Pembelajaran untuk Pendidikan Dasar dan Menengah (BPMRPK, 2020).
2. Modul Seni Budaya Teater untuk Program Profesi Guru (PPG) Tahun 2019

Profil Penelaah

Nama lengkap : Arif Hidajad, S.Sn., M.Pd.
Email : arifhidajad@unesa.ac.id
Alamat Kantor : Jurusan Sendratasik, FBS, Gd. T 14 Unesa kampus Lidah Wetan
Surabaya
Bidang Keahlian : Teater/Pendidikan Seni

RIWAYAT PEKERJAAN

1. Pengajar Pendidikan Seni untuk SD di Universitas Terbuka (2010- 2017)
2. Pengajar Metode Pembelajaran Seni PAUD tahun (2010 - 2017)
3. Pengajar Seni Drama, Tari, dan Musik di Universitas Negeri Surabaya (2004 - sekarang)

RIWAYAT PENDIDIKAN TINGGI DAN TAHUN BELAJAR

1. Pendidikan Seni Unnes Semarang (2011)
2. Pendidikan Seni Unnes Semarang (2020-sekarang)

JUDUL BUKU DAN TAHUN TERBIT

1. *Metode Pelatihan Aktor Tree in One* (2018)
2. *Drama Elektronik Alternatif Media Pendidikan* (2009)

JUDUL PENELITIAN DAN TAHUN TERBIT (10 TAHUN TERAKHIR)

1. Pengembangan Drama untuk Meningkatkan Imunitas Tubuh di Masa Pandemi 19 (2020)
2. Drama in the Midst of a Pandemic (2020)
3. Perkuliahan Daring Mata Kuliah Jawa Timuran Etnis Mataraman untuk Meningkatkan Pembelajaran dalam Menghadapi Covid 19 Bagi Mahasiswa Sendratasik, FBS, Unesa (2020)

BUKU YANG PERNAH DITELAAH, DIREVIU, DIBUAT ILUSTRASI DAN/

ATAU DINILAI:

1. Buku Pegangan Guru Mapel Teater untuk SD (2020)
2. Buku Siswa Seni Budaya untuk SMP (2013)
3. Buku Ajar Seni Budaya untuk SMP (2011)

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Ahmad Alfin Muhajir, S.Pd.
Email : vectorvictory21@gmail.com
Instansi : Cyrinda Studio
Alamat Instansi : Dk.01, Srandakan, RT.01, Trimurti, Srandakan, Bantul,
Yogyakarta, 55762
Bidang Keahlian : Ilustrator dan desain grafis

RIWAYAT PEKERJAAN/PROFESI:

1. Pustaka Insan Madani - Desain Grafis
2. Suro Type Studio - Ilustrator
3. Cyrinda Studio - Ilustrator & Desain Grafis

RIWAYAT PENDIDIKAN DAN TAHUN BELAJAR:

Sarjana Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta (2009-2014)

JUDUL BUKU (KARYA ILUSTRASI) DAN TAHUN TERBIT:

1. *Energi dan Pemanfaatannya: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru Kelas 5, SDLB-Tuna Daksa* (Kemdikbud, 2019)
2. *Energi dan Pemanfaatannya: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Siswa Kelas 5, SDLB- Tuna Daksa* (Kemdikbud, 2019)
3. *Smart English for Kids 4* (Preschool, Book 2, 2019)
4. *Profesi: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru kelas 4, SDLB, Tuna Daksa* (Kemdikbud, 2018)
5. *Profesi: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Siswa kelas 4, SDLB, Tuna Daksa* (Kemdikbud, 2018)
6. *Animals World: Ayo Mengenal Dunia Binatang* (2017)
7. *Smart English for Kids 4+ Preschool*, (Buku 2)

INFORMASI LAIN DARI ILUSTRATOR:

Tautan Portofolio: <https://linktr.ee/vectorvictory>

Profil Editor

Nama Lengkap : Nor Islafatun, M.Hum.
Email : norislafatun@gmail.com.
Instansi : Universitas Nasional
Alamat Instansi : Jln. Sawo Manila No.61, RT.14/RW.7, Pejaten Bar.,
Kec. Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan
Bidang Keahlian : Sastra Anak

RIWAYAT PEKERJAAN/PROFESI:

1. Universitas Nasional, Dosen Sastra Inggris (2019-sekarang)
2. Infermia Publishing, Pendiri dan Pemimpin Redaksi (2018-sekarang)

RIWAYAT PENDIDIKAN DAN TAHUN BELAJAR:

1. Magister Ilmu Susastra, FIB, Universitas Indonesia (2016-2018)
2. Sarjana Sastra, FBS, Universitas Negeri Yogyakarta (2008-2013)

JUDUL BUKU DAN TAHUN TERBIT:

1. *Big Pelajaran 8 in 1 SD/MI* (Tim Sasana Ilmu). 2016. Jakarta: Wahyu Media.
2. *Buku Pintar Pelajaran 5 in 1* (Tim Guru Berprestasi). 2016. Jakarta: Wahyu Media.

JUDUL PENELITIAN DAN TAHUN TERBIT (LIHAT DI AKUN GOOGLE SCHOLAR):

<https://scholar.google.co.id/citations?user=AwDe6-QAAAAJ&hl=en>.

INFORMASI LAIN DARI PENYUNTING:

1. Wakil Ketua Yayasan Rumah Cerita Indonesia, Bandung (2021-sekarang)
2. Pendiri Taman Baca Masyarakat (TBM) Kali Ilmu, Kalipucang Kulon, Jepara (2019-sekarang)
3. Penerima beasiswa LPDP untuk magister Ilmu Susastra di Universitas Indonesia (2016-2018)

Profil Desainer

Nama Lengkap : Muhammad Nichal Zaki, S.Si.
Email : nichal.zaki@gmail.com
Instansi : Penerbit Alinea (penerbitalinea.com)
Alamat Instansi : Kavling Permata Beringin Blok G Nomor 12, Wonosari,
Ngaliyan, Semarang
Bidang Keahlian : Desainer sampul dan tata letak isi

RIWAYAT PEKERJAAN/PROFESI

1. *Freelance Cover Designer di Mizan Pustaka (2015-2016)*
2. *Freelance Editorial Designer di Bentang Pustaka (2014-2017)*
3. *Freelance Editorial Designer di Buku Mojok (2015)*
4. *Freelance Editorial Designer di Jurnal ILGI Program Studi Gizi Universitas Respati Yogyakarta (2017-sekarang)*
5. *Freelance Editorial Designer di Kriti (Agensi Desain Guyana) (2021-sekarang)*
6. *Pemimpin Redaksi Penerbit Genesis (2018-2020)*
7. *Pendiri dan Pemimpin Redaksi Penerbit Alinea (penerbitalinea.com) (2020-sekarang)*

RIWAYAT PENDIDIKAN DAN TAHUN BELAJAR

Sarjana Sains, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2014)

JUDUL BUKU (KARYA LAYOUT) DAN TAHUN TERBIT

1. Sujiwo Tejo. *Balada Gathak Gathuk*. 2016. Jogja: Bentang Pustaka.
2. Emha Ainun Nadjib. *Mati Ketawa ala Refotnasi.*, 2016. Jogja: Bentang Pustaka.
3. Iqbal Aji Daryono, dkk. *Surat Terbuka Kepada Pemilih Jokowi Sedunia*. 2015. Jogja: Buku Mojok.
4. Verina Layne-Woolford, et al. *Atlantic Reader (Jilid 4-6)*. 2012. Ministry of Education-Guyana.

INFORMASI LAIN DARI PENATA LETAK:

Tautan Portofolio: penerbitalinea.com/nichal/