



BADAN STANDAR, KURIKULUM,
DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENDIKDASMEN

PANDUAN

Mata Pelajaran Seni Teater

Fase D dan E



SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B,
SMA/MA/SMK/MAK/Paket C



BADAN STANDAR, KURIKULUM,
DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENDIKDASMEN

PANDUAN

Mata Pelajaran Seni Teater

Fase D dan E

**SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B,
SMA/MA/SMK/MAK/Paket C**

Panduan Mata Pelajaran Seni Teater

Pengarah

Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc., Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Penanggung Jawab

Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., Kepala Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Penyusun

Septian Dwi Cahyo, Praktisi (Jakarta)

Yulia Entin Pratami, S.Pd.SD., SDN Kayupuring Magelang

Abdurrahman Siddiq, S.Pd., Nassa School Bekasi

Rudi Hartono, S.Sn, M.Sn., SMAN 1 Jatisari Karawang

Penelaah

Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Dr. Yogi Anggraena, M.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

M. Heru Iman Wibowo, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Dwi Setiyowati, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Dra. Lestyani Yuniarsih, M.Ed, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Arie Tristiani, S.Pd, MA, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Nanang Arisona, S.Sn., M.Sn., Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ries Muhamad Effendy, S.Pd., M.Si., SDN Jatinegara Kaum 01

Ibnu Hajar, M.Pd., SMAN 3 Medan

Kontributor

Hizbul Pahman, S.Pd., SDN Kalibaru 1 Kota Depok

Muhammad Jalalludin, M.Pd., SMP Islam Al Azhar 31 Bekasi

Rizki Anugrah Putra, S.Pd., Sekolah Islam Cikal Harapan

Ilustrasi

Ahmad Saad Ibrahim

Ratra Adya Airawan

Tata Letak

Joko Setiyono

Adhitya Adriansyah

Penerbit

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia

2025

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan YME atas terbitnya Panduan Mata Pelajaran Seni Teater ini. Berdasarkan proses umpan balik dan penyesuaian dengan regulasi terbaru, terdapat kebutuhan adanya dokumen yang memandu pendidik dalam menerjemahkan Capaian Pembelajaran ke dalam pembelajaran di kelas dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Panduan mata pelajaran Seni Teater disusun untuk membantu pendidik dan satuan pendidikan memahami dan menganalisis kemampuan yang esensial dibangun pada murid yang termuat dalam Capaian Pembelajaran Seni Teater.

Kurikulum merupakan salah satu alat bantu utama untuk mewujudkan pendidikan bermutu untuk semua. Panduan mata pelajaran Seni Teater merupakan acuan dalam pembelajaran intrakurikuler yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mempelajari dan mendiskusikan lebih dalam isi dari Capaian Pembelajaran Seni Teater, untuk kemudian dapat merancang pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tahap perkembangan dan berpusat pada murid dengan mengakomodasi pembelajaran yang memberi kesempatan kepada murid dalam mengemukakan gagasan, mampu memilih, menemukan hal yang diminati, mengembangkan kemampuan, dan mampu memecahkan masalah. Sebagaimana tertera dalam Standar Proses, pembelajaran adalah kegiatan belajar yang diselenggarakan dalam suasana belajar; interaktif; inspiratif; menyenangkan; menantang; memotivasi murid untuk berpartisipasi aktif; dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis murid. Panduan ini berupaya membantu pendidik memfasilitasi penyelenggaraan pembelajaran yang dapat mewujudkan hal tersebut. Hal ini tentunya didukung dengan menciptakan iklim satuan pendidikan dan kepemimpinan kepala satuan pendidikan yang mendukung murid berdaya dan menjadi pelajar sepanjang hayat.

Panduan mata pelajaran Seni Teater merupakan dokumen yang berisi penjelasan dari kemampuan apa saja yang penting dibangun dan dikembangkan berdasarkan Capaian Pembelajaran Seni Teater contoh cara murid menunjukkan ketercapaian kemampuan tersebut, dan contoh hal-hal yang dapat dilakukan pendidik untuk dapat mendukung ketercapaian kemampuan murid. Selain itu, panduan ini juga memberikan contoh alur tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran dan contoh perencanaan pembelajaran yang dapat dikembangkan dari alur tujuan pembelajaran tersebut. Panduan ini melengkapi Panduan Pembelajaran dan Asesmen serta panduan dan buku guru lainnya yang telah diterbitkan terkait kurikulum, pembelajaran, dan asesmen.

Akhir kata, saya mengucapkan selamat dan terima kasih kepada seluruh tim penyusun, penelaah, dan kontributor, beserta tim Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, yang telah bekerja dengan sepenuh hati untuk menghasilkan sebuah panduan yang menginspirasi.



Kepala Badan Standar, Kurikulum,
dan Asesmen Pendidikan

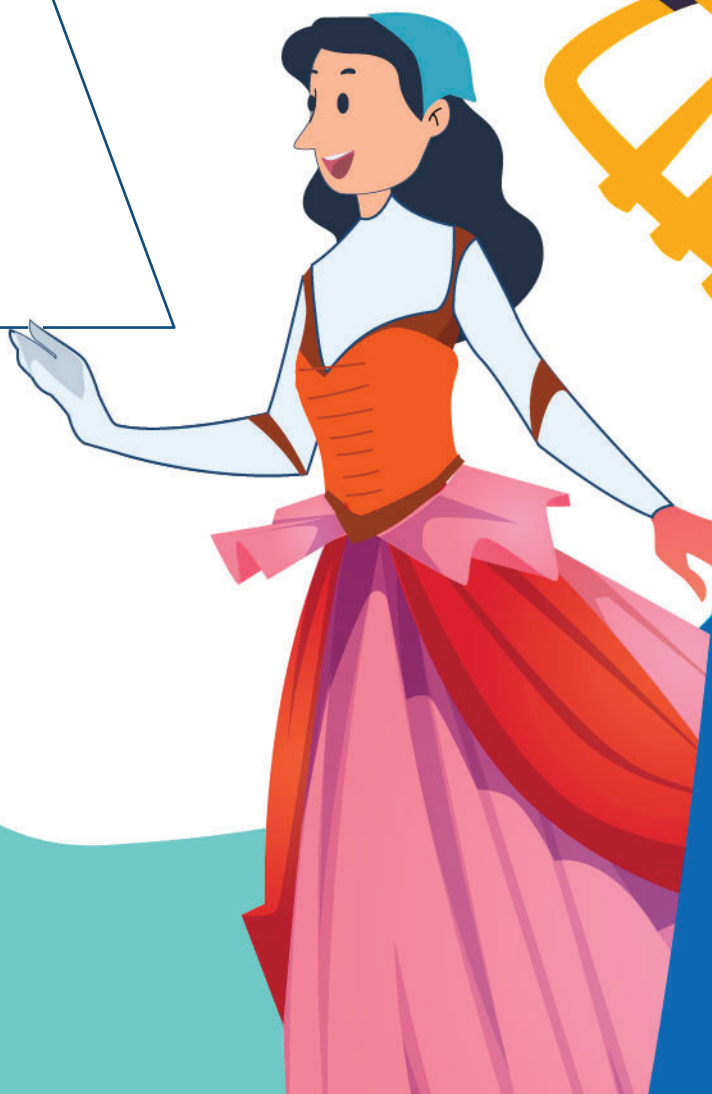
Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc.

Daftar Isi

Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
A Pendahuluan.....	2
1. Latar Belakang	2
2. Tujuan	2
3. Sasaran.....	2
4. Struktur Panduan.....	3
B Capaian Pembelajaran	5
1. Deskripsi Capaian Pembelajaran	5
2. Komponen Capaian Pembelajaran.....	6
a. Rasional	6
b. Tujuan.....	7
c. Karakteristik.....	8
d. Capaian Pembelajaran.....	10
C Pemetaan Materi Esensial	16
D Perencanaan Pembelajaran Mendalam.....	53
1. Kerangka kerja Pembelajaran Mendalam	53
2. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran.....	64
3. Penerapan Perencanaan Pembelajaran Mendalam.....	73
4. Contoh Perencanaan Pembelajaran Mendalam.....	73
E Glosarium.....	111
Daftar Pustaka.....	119



Pendahuluan



Pendahuluan

1. Latar Belakang

Teater sebagai hasil budaya kelompok masyarakat telah menjadi bagian penting dalam aktivitas manusia sejak zaman dahulu, dengan fungsi yang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk menyampaikan pesan moral, sosial, dan budaya. Teater merupakan bentuk seni multidisiplin yang mengintegrasikan elemen sastra, musik, tari, seni rupa, dan seni peran dalam satu kesatuan pertunjukan. Seni teater juga tidak hanya sekedar pertunjukkan, tetapi juga menjadi sarana pengembangan diri murid, baik secara individu maupun sosial. Saat ini kita di era globalisasi dan teknologi yang berkembang sangat cepat, yaitu di era revolusi industri 4.0. Karena itu, pembelajaran juga harus disesuaikan agar relevan dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran seni teater dengan pola pendekatan pembelajaran mendalam membangun kesadaran murid secara aktif menyusun gagasan pengetahuan dengan menyerap berbagai sumber materi berdasarkan konteksnya. Dengan demikian, pengalaman belajar murid mampu menerapkan gagasan pengetahuan secara kontekstual dengan pemikiran kritis yang berasal dari hasil refleksi.

2. Tujuan

Panduan ini disusun untuk memandu para pendidik dalam rangka memahami dan menerapkan mata pelajaran Seni Teater pada kurikulum yang digunakan untuk menjawab kebutuhan murid sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan.

3. Sasaran

Sasaran panduan ini adalah guru kelas pada jenjang SD/MI/Program Paket A, guru mata pelajaran Seni Teater pada jenjang SMP/MTs/Program Paket B, SMA/MA/SMK/ MAK/Paket C.

4. Struktur Panduan

Struktur panduan mata pelajaran Seni Teater dari Fase A hingga Fase F disusun untuk membantu pendidik dalam mengimplementasikan kurikulum dan mencapai tujuan dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Dalam panduan ini disajikan strategi perencanaan pembelajaran seni teater yang menggembirakan, bermakna, dan mendalam. Langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis Capaian Pembelajaran yang sudah dipetakan materi esensialnya di setiap fase. Hasil analisis Capaian Pembelajaran digunakan untuk menyusun tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang akan dijabarkan dalam perencanaan pembelajaran beserta asesmennya. Dalam panduan ini juga diberikan contoh perencanaan pembelajaran di setiap fase.

Capaian Pembelajaran



Capaian Pembelajaran

1. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai murid di akhir setiap fase. Capaian mata pelajaran Seni Teater ditargetkan untuk Fase A sampai dengan Fase F. CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan, terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Seni Teater tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, tetapi cukup mengacu pada CP. Dalam pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk tiap mata pelajaran. Bagi murid berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Di sisi lain, murid berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual dapat menggunakan CP untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTS/Program Paket B, dan SMA/MA/Program Paket C ini dengan menerapkan prinsip akomodasi kurikulum.

Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang ditargetkan. Meskipun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai tiap murid, CP masih umum untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, pengembang kurikulum atau pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler berupa alur tujuan pembelajaran dan dokumen perencanaan pembelajaran.



Gambar 1. Proses Penyusunan Perencanaan Pembelajaran

Menganalisis CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran. Untuk dapat merancang pembelajaran mata pelajaran Seni Teater dengan baik, CP mata pelajaran Seni Teater perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari mata pelajaran Seni Teater. Dokumen ini dirancang untuk membantu guru pengampu mata pelajaran Seni Teater memahami CP mata pelajaran ini. Oleh karena itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan agar pendidik berpikir reflektif setelah membaca tiap bagian dari CP mata pelajaran Seni Teater.

Pengembang CP menggunakan taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001) karena dalam Taksonomi Bloom ini mengklasifikasikan tujuan pembelajaran ke dalam tiga domain, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Taksonomi Bloom membantu dalam merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan terukur, mulai dari mengingat fakta hingga mencipta sesuatu yang baru.



Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen tersebut secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase. Pendidik perlu juga mengetahui CP untuk fase-fase sebelumnya untuk mengetahui perkembangan yang telah dialami oleh murid. Begitu juga pendidik di fase-fase lainnya.

2. Komponen Capaian Pembelajaran

a. Rasional

Seni dan Budaya sebagai salah satu mata pelajaran merupakan sarana sumber belajar untuk menumbuhkan kesadaran dan kepekaan murid terhadap ilmu estetika, dalam hal ini keindahan. Dengan memiliki kesadaran dan kepekaan murid memaknai proses kehidupan dengan berpikir kritis secara optimal. Proses belajar seni memiliki keutamaan untuk membangun murid memiliki kemampuan pengetahuan, etika, estetika dan kinestetik secara menyeluruh. Murid dengan perilaku yang berakhlak mulia, berkontribusi terhadap kebaikan bersama, saling menghormati keberagaman, mengkomunikasikan dan menghubungkan berbagai gagasan yang relevan memiliki rasa tanggung jawab mencapai tujuan. Seni budaya memfokuskan pada kemampuan murid untuk memberikan respon terhadap keadaan yang kritis melalui elemen-elemen estetika berupa rupa, bunyi, dan gerakan, yang menyatu dalam gerak, ekspresi, suara secara pertunjukan seni teater.

Seni Teater mendorong proses terbentuknya 8 (delapan) profil lulusan. Murid dengan menemukenali pengalaman belajar dalam pengembangan dirinya dengan peduli dan bertanggung jawab, mampu menganalisis masalah, untuk berpikir kreatif dan inovatif. Murid mampu dalam berkolaboratif menjalin komunikasi yang efektif di era globalisasi disertai dengan perkembangan teknologi secara digital.



Setelah membaca bagian Rasional,

- 1) Apakah dapat dipahami bahwa mata pelajaran ini penting?
- 2) Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

b. Tujuan

Mata pelajaran Seni Teater bertujuan agar murid mampu:

1. menunjukkan kepekaan terhadap persoalan diri dan lingkungan sekitar dan untuk mencari solusi kreatif melalui ekspresi diri;
2. mengeksplorasi diri dan melakukan permainan peran dengan menggunakan imajinasi dan sumber daya yang dimilikinya (tubuh, suara, rasa, dan lingkungan);
3. menguasai teknik, eksplorasi alat, bahan, dan teknologi yang diperlukan untuk menciptakan sebuah karya seni teater;
4. mengomunikasikan gagasan atau pesan melalui sebuah karya seni teater; dan menggunakan berbagai sudut pandang dalam melihat suatu permasalahan di lingkungannya, melalui permainan peran; dan menciptakan karya seni dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran bahwa setiap karya dapat berdampak, baik bagi dirinya maupun orang lain; dan
5. menciptakan karya seni dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran bahwa setiap karya dapat berdampak, baik bagi dirinya maupun orang lain.



Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada dimensi profil lulusan?

Sejauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut?

c. Karakteristik

1. Seni teater memberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi, talenta, minat, dan karakter individu.
2. Seni teater relevan dengan kehidupan sehari-hari.
3. Seni teater terhubung dengan disiplin ilmu lain yang terkait dengan kemampuan literasi dan numerasi melalui kegiatan menulis, membaca, dan memahami naskah cerita atau mendesain tata artistik panggung dan kostum menggunakan skala numerasi.
4. Seni teater terhubung dengan disiplin ilmu lainnya, seperti aspek psikologi, sosial, budaya, sejarah, atau politik. Seni teater memberikan kontribusi untuk mengenalkan, mengomunikasikan legenda, sejarah, budaya atau isu dalam masyarakat.
5. Seni teater mengajari murid bagaimana menciptakan dan menghayati semua karakterisasi tokoh dan sudut pandangnya.
6. Seni teater mengajarkan untuk bersikap kritis dan mampu memberi solusi untuk menyelesaikan masalah, sehingga melalui seni teater, murid mampu memahami berbagai persoalan yang terjadi dalam diri dan lingkungannya.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Seni Teater dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Deskripsi Mata Pelajaran Seni Teater

Elemen	Deskripsi
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Memahami, mengalami, merasakan, merespons, dan bereksperimen dengan ragam pengetahuan, gaya dan bentuk seni teater. Murid melakukan olah rasa, tubuh, suara, eksplorasi alat, media, atau mengumpulkan informasi melalui observasi dan interaksi dengan seniman untuk memperkaya wawasan dalam berteater.

Elemen	Deskripsi
Merefleksikan (<i>Reflection</i>)	Menggali pengalaman dan ingatan emosi melalui hasil pengamatan, membaca, apresiasi, dan interaksi sosial individu dan kelompok, selama atau sesudah mengalami proses berseni teater. Mengapresiasi, memberikan, dan menerima umpan balik atas karya diri sendiri atau orang lain. Mengkomunikasikan secara runtut dan terperinci menggunakan kosakata seni teater yang tepat
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and working artistically</i>)	Mengelaborasi elemen tata artistik panggung (tata panggung, cahaya, kostum, rias, suara), dan keaktoran (gerak, ekspresi, dan suara). Mengomunikasikan proses penyatuan semua elemen tata artistik tersebut ke dalam wujud karya pertunjukan
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Menggali pengalaman untuk menuangkan, meniru, membuat ulang, mengkreasi, menemukan, dan merangkai ide-ide kreatif tata artistik seni teater untuk kemudian diwujudkan ke sebuah karya pertunjukan. Mengekspresikan dirinya melalui penggalan karakter/tokoh dan menampilkannya dalam wujud sebuah karya pertunjukan
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Memaknai cara berpikir dan perubahan perilaku serta kepribadian, untuk membentuk karakter yang mencerminkan profil lulusan murid bagi diri sendiri, sesama, lingkungan sekitar, dan bangsa



- Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan murid dari fase ke fase?
- Sejauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen-elemen mata pelajaran ini?

d. Capaian Pembelajaran

1 Fase A (Umumnya untuk Kelas I dan II SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir fase A, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1.1. Mengalami (*Experiencing*)

Mengamati, merespons, meniru gerak tubuh dan suara sebagai media untuk mengkomunikasikan emosi.

1.2. Merefleksikan (*Reflection*)

Mengenali pengalaman dan emosi selama proses berseni teater serta menceritakan sebuah karya dengan kosakata sehari-hari.

1.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Mengenal jenis-jenis properti/alat bantu yang dapat mendukung cerita/permainan peran.

1.4. Menciptakan (*Creating*)

Mengeksplorasi beragam peran mengenai tokoh di sekitar atau rekaan, dan memainkan sebuah lakon pertunjukan.

1.5. Berdampak (*Impacting*)

Memainkan gerak dan lagu sesuai arahan dari pendidik.

2 Fase B (Umumnya untuk Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir fase B, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

2.1. Mengalami (*Experiencing*)

Mengenal teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), mengenal gerak tubuh, suara/vokal sesuai tokoh/peran atau perilaku objek sekitar.

2.2. Merefleksikan (*Reflection*)

Mengenali lingkungan sekitarnya dan pengalaman dalam bermain teater.

2.3. Bekerja Secara Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Menggunakan properti yang sesuai dengan tokoh yang diperankan.

2.4. Menciptakan (*Creating*)

Mengamati berbagai peran, mengenal tokoh di sekitar, dan memainkan sebuah lakon dalam cerita.

2.5. Berdampak (*Impacting*)

Mengenal bentuk lakon dalam bermain teater.

3 Fase C (Umumnya untuk Kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir fase C, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

3.1. Mengalami (*Experiencing*)

Melakukan permainan peran berkelompok, seperti improvisasi untuk melatih aksi dan reaksi dalam mengelaborasi cerita atau tokoh dan melakukan pengenalan karakter melalui pengamatan kebiasaan tokoh yang diperankan.

3.2. Merefleksikan (*Reflection*)

Menceritakan pendapatnya tentang sebuah cerita sederhana (penokohan, perwatakan).

3.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Mengidentifikasi properti sederhana berdasarkan cerita yang akan dimainkan.

3.4. Menciptakan (*Creating*)

Mengenal dan memainkan ragam peran dari cerita sederhana berdasarkan hasil pengamatan.

3.5. Berdampak (*Impacting*)

Memerankan lakon secara individu maupun berkelompok berdasarkan minat, pengamatan, dan pengalaman.

4 Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B)

Pada akhir fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

4.1. Mengalami (*Experiencing*)

Mengeksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal sebagai dasar keaktoran murid; mengidentifikasi karakter melalui analisis karakteristik, dan sosiologis; membuat dan memainkan beragam karakter dengan imajinasi dan kreativitasnya dan mengenal bentuk-bentuk teater.

4.2. Merefleksikan (*Reflection*)

Menjelaskan pengalaman bermain peran dan dampaknya terhadap diri sendiri serta memberikan apresiasi dan umpan balik sesuai dengan pengalaman pribadi.

4.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Mengeksplorasi dan merancang tata artistik panggung dengan mempertimbangkan elemen-elemen rupa yang sederhana dari bahan yang ada di lingkungan sekitar serta memanfaatkan teknologi digital.

4.4. Menciptakan (*Creating*)

Mengidentifikasi karakter dalam sebuah cerita dan menyusun alur cerita sederhana yang jelas dan mudah dipahami; memainkan lakon dengan satu gaya yang sederhana dan mudah dipelajari dan memainkan peran dalam sebuah pertunjukan sederhana di kelas atau satuan pendidikan.

4.5. Berdampak (*Impacting*)

Membuat pertunjukan teater yang relevan dengan kehidupan murid.

5 Fase E (Umumnya untuk SMA/SMK/MA/MAK/Program Paket C)

Pada akhir fase E, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

5.1. Mengalami (*Experiencing*)

Menginterpretasi dialog atau naskah dengan ragam teater bergenre propaganda, serta tokoh dan perwatakannya berdasar analisis karakteristik dan sosiologis untuk menunjang pesan/isu cerita secara realis.

5.2. Merefleksikan (*Reflection*)

Mengapresiasi dan memberikan umpan balik mengenai pesan, kualitas akting, tata artistik, teknologi, dan elaborasi genre pada suatu karya, dengan menggunakan kosakata seni teater yang tepat dan argumentasi berdasarkan teori yang dipelajari.

5.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Mengeksplorasi berbagai peran dan tata artistik panggung yang sesuai dengan cerita/genre yang dipertunjukkan di panggung maupun secara digital.

5.4. Menciptakan (*Creating*)

Mengeksplorasi beragam peran realis, penulisan naskah orisinal, dan penyusunan cerita/alur pertunjukan.

5.5. Berdampak (*Impacting*)

Menghasilkan naskah atau pertunjukan berdasarkan minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, empati, kreativitas, dan respons terhadap isu sosial dalam masyarakat.

6 Fase F (Umumnya untuk Kelas XI dan XII SMA/SMK/MA/MAK/Program Paket C)

Pada akhir fase F, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

6.1. Mengalami (*Experiencing*)

Menerapkan teknik keaktoran melalui bahasa tubuh, mimik wajah dan vokal untuk menunjukkan kepekaan terhadap persoalan sosial, dan eksplorasi komunikasi nonverbal; melakukan pengamatan mengenai ragam teknik/genre teater, ide penokohan dan peristiwa yang berasal dari karya profesional sebagai inspirasi dalam memproduksi dan menampilkan pertunjukan secara berkolaborasi dengan memanfaatkan platform digital.

6.2. Merefleksikan (*Reflection*)

Mengapresiasi dan memberikan umpan balik mengenai pesan, kualitas akting, tata artistik, teknologi, dan elaborasi genre, pada suatu karya, dengan menggunakan kosakata seni teater yang tepat dan argumentasi berdasarkan teori yang dipelajari.

6.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Merancang tata artistik berdasarkan peran dan cerita untuk produksi.

6.4. Menciptakan (*Creating*)

Menciptakan peran baru, naskah orisinal, dan menyusun kembali cerita/alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur dan dinamika cerita/emosi di panggung maupun secara digital.

6.5. Berdampak (*Impacting*)

Menghasilkan naskah atau pertunjukan berdasarkan minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, empati, kreativitas, dan respons terhadap ragam topik yang dipilihnya, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.



Penomoran pada elemen Capaian Pembelajaran bukan merupakan suatu urutan pembelajaran, melainkan hanya penomoran sesuai dengan kaidah penulisan regulasi. Oleh karena itu, penyusunan alur tujuan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan tidak harus mengikuti urutan elemen.



Refleksi Pendidik

Menganalisis CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dan asesmen. Menganalisis CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

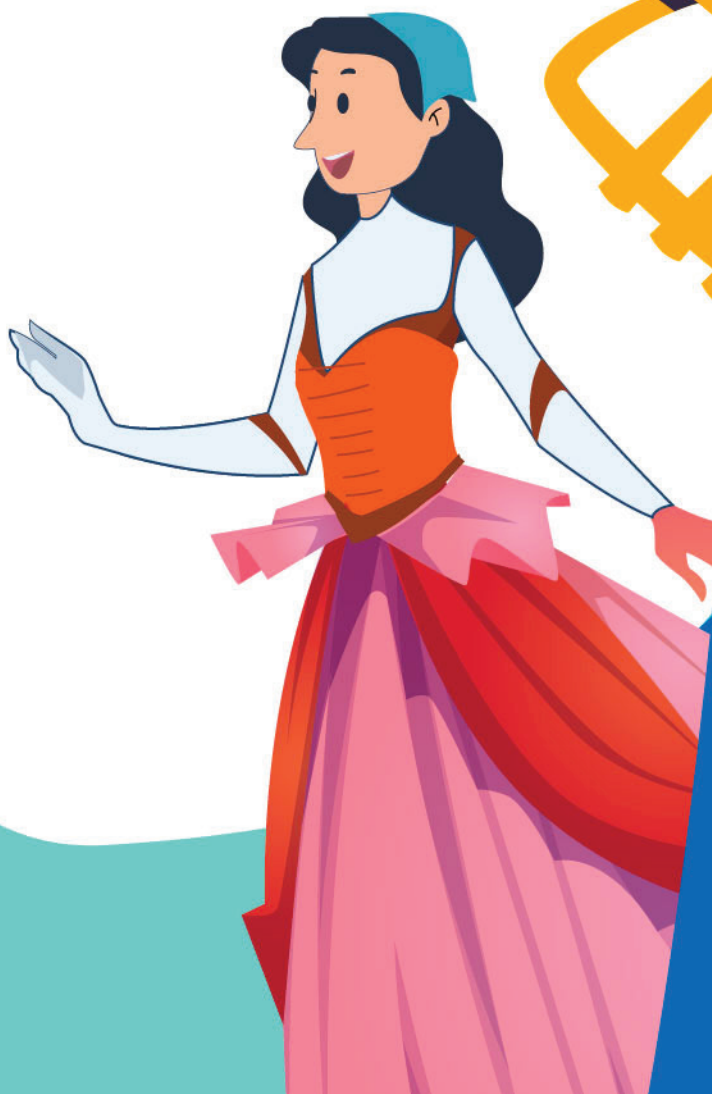
- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai murid?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh murid untuk mencapai CP?
- Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan murid untuk mencapai CP?
- Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas atau seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian pendidik dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan hasil umpan balik, bagi sebagian pendidik CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

- 1) Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
- 2) Pendidik bisa membuat alur tujuan pembelajaran sendiri atau mengikuti contoh yang sudah disediakan oleh panduan. Pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.



Pemetaan Materi Esensial



Pemetaan Materi Esensial

Panduan ini menetapkan kompetensi dalam mata pelajaran Seni Teater berdasarkan Capaian Pembelajaran Seni Teater dari Fase A sampai dengan Fase F. Kompetensi yang dikembangkan mencakup materi esensial yang diperkaya dengan menggunakan kata kerja operasional yang mengarah pada pembelajaran mendalam, serta disesuaikan dengan kondisi murid di masing-masing satuan pendidikan. Materi pembelajaran Seni Teater dapat memandu murid mengidentifikasi dan mengaplikasikan teknik dasar akting (pemeranan), mengidentifikasi fungsi tata artistik, memahami inti cerita, dan dapat membedakan peran dalam sebuah naskah cerita. Murid mampu mengidentifikasi ragam teknik keaktoran dan melakukan dramatic reading, mampu merancang konsep penyutradaraan, teknik pemeranan, mengenal genre teater, serta memproduksi teater yang orisinal, dalam bentuk memainkan peran dalam lakon teater, atau bereksperimen dengan penulisan struktur cerita dramatis yang bervariasi. Murid diharapkan mampu menuliskan struktur cerita dramatis yang merespons kondisi lingkungan atau fenomena di masyarakat, dengan memanfaatkan teori dan pengetahuan teater yang telah dipelajari, serta memanfaatkan media, teknologi, sumber daya yang tersedia di sekitarnya.

Materi esensial pada mata pelajaran Seni Teater pada Fase A sampai dengan Fase F tertera dalam Tabel 2. Materi berikut ini.

Tabel 2. Materi Esensial

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Mengamati, merespons, meniru gerak tubuh dan suara sebagai media untuk mengomunikasikan emosi.	Mengenal teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), mengenal gerak tubuh, suara/vokal sesuai tokoh/peran atau perilaku objek sekitar.	Eksplorasi olah tubuh dan vokal sebagai latihan dasar pemeranan. permainan peran berkelompok seperti improvisasi untuk melatih aksi dan reaksi dalam mengelaborasi cerita atau tokoh. Melakukan pengenalan karakter melalui pengamatan kebiasaan tokoh yang diperankan.
Merefleksikan (<i>Reflection</i>)	Mengenali pengalaman dan emosi selama proses berseni teater. Menceritakan sebuah karya dengan kosakata sehari-hari.	Mengenali lingkungan sekitarnya dan pengalaman dalam bermain teater.	Menceritakan pendapatnya tentang sebuah cerita sederhana (penokohan, berwatakan).
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and working artistically</i>)	Menceritakan pendapatnya tentang sebuah cerita sederhana (penokohan, berwatakan).	Menggunakan properti yang sesuai dengan tokoh yang diperankan.	Memilih dan membuat properti sederhana berdasarkan cerita yang akan dimainkan.

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Menciptakan (<i>Making/ Creating</i>)	Menirukan tokoh di sekitar atau rekaan dan memainkan sebuah lakon pertunjukan. Peserta didik bertindak sebagai pelakon dalam pertunjukan.	Mengamati beragam peran, mengenal tokoh di sekitar, dan memainkan sebuah lakon dalam cerita.	Mengenal dan memainkan ragam peran dari cerita sederhana berdasarkan hasil pengamatan.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Menghasilkan karya teater (naskah atau lakon) berdasarkan minat, pengamatan, dan pengalaman, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan keluarganya.	Mengenal bentuk lakon dalam bermain teater.	Memainkan tokoh, peran secara individu maupun berkelompok berdasarkan minat, pengamatan, dan pengalaman, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal sebagai dasar keaktoran. 2. Mengidentifikasi karakter melalui analisis karakteristik, dan sosiologis. 3. Membuat dan Memainkan beragam karakter dengan imajinasi dan kreativitasnya. 4. Mengenal bentuk-bentuk teater. 	<p>Menginterpretasi dialog atau naskah dengan ragam teater bergenre propaganda, serta tokoh dan perwatakannya berdasar analisis karakteristik dan sosiologis untuk menunjang pesan/isu cerita secara realis .</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik keaktoran melalui bahasa tubuh, mimik wajah dan vokal untuk menunjukkan kepekaan terhadap persoalan sosial, dan eksplorasi komunikasi nonverbal. 2. Melakukan pengamatan mengenai ragam teknik/genre teater, ide penokohan dan peristiwa yang berasal dari karya profesional untuk kemudian dijadikan inspirasi dalam memproduksi. 3. Menampilkan pertunjukan secara berkolaborasi dengan memanfaatkan platform digital bisa dilakukan secara live <i>streaming</i>.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Merefleksikan (<i>Reflection</i>)	Mengapresiasi dan memberikan umpan balik mengenai pesan, kualitas akting, tata artistik, teknologi, dan elaborasi genre pada suatu karya, dengan menggunakan kosakata seni teater yang tepat dan argumentasi berdasarkan teori yang dipelajari.	Mengapresiasi dan memberikan umpan balik mengenai pesan, kualitas akting, tata artistik, teknologi, dan elaborasi genre, pada suatu karya, dengan menggunakan kosakata seni teater yang tepat dan argumentasi berdasarkan teori yang dipelajari.	Mengapresiasi dan memberikan umpan balik mengenai pesan, kualitas akting, tata artistik, teknologi, dan elaborasi genre, pada suatu karya, dengan menggunakan kosakata seni teater yang tepat dan argumentasi berdasarkan teori yang dipelajari.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and working artistically</i>)	Membuat dan memainkan pertunjukan teater yang relevan dengan kehidupan murid	Mengeksplorasi berbagai peran dan tata artistik panggung yang sesuai dengan cerita/genre yang dipertunjukkan. di panggung maupun secara digital.	Merancang penciptaan tata artistik berdasarkan peran dan cerita untuk produksi pertunjukan dengan menggunakan alat, bahan, teknologi, dan budaya yang tersedia di sekitarnya.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Menciptakan (<i>Making/ Creating</i>)	<ol style="list-style-type: none"> Memahami karakter dalam sebuah cerita dan menyusun alur cerita sederhana yang jelas dan mudah dipahami. Memainkan teater dengan satu gaya yang sederhana dan mudah dipelajari, seperti teater realisme (akting seperti kehidupan nyata) atau teater modern. Memainkan peran dalam sebuah pertunjukan sederhana di kelas atau sekolah. 	Mengeksplorasi beragam peran realis , penulisan naskah orisinal, dan penyusunan cerita/alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur dan dinamika cerita/emosi.	Menciptakan peran baru, naskah orisinal, dan menyusun kembali cerita/alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur dan dinamika cerita/ emosi di panggung maupun secara digital.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Membuat dan memainkan pertunjukan teater yang relevan dengan kehidupan murid.	Menghasilkan karya teater (naskah atau lakon) berdasarkan minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, empati, kreativitas, dan respons terhadap isu sosial dalam masyarakat, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.	Menghasilkan karya teater (naskah atau lakon) berdasarkan minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, empati, kreativitas, dan respons terhadap ragam topik yang dipilihnya, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.

1. Fase A

a. Mengamati, merespons, meniru gerak tubuh dan suara sebagai media untuk mengomunikasikan emosi

Materi dan Kompetensi

Seni teater adalah seni bermain peran, di mana kita belajar menjadi tokoh atau karakter tertentu. Sebelum kita bisa berperan, kita harus mengamati dengan baik. Mengamati berarti memperhatikan dengan mata dan telinga. Kita bisa mengamati gerak tubuh, misalnya bagaimana orang berjalan, berdiri, duduk, atau melompat. Setiap orang punya cara bergerak yang berbeda, dan kita belajar menirukannya. Selain itu, kita juga mendengarkan suara, seperti suara orang bicara, suara hewan, atau suara benda di sekitar kita. Kita dengarkan baik-baik, apakah suaranya pelan, keras, tinggi, atau rendah. Setelah mengamati, kita belajar meniru. Meniru artinya mencoba melakukan gerak tubuh dan suara yang sudah kita perhatikan tadi.

Misalnya, meniru cara ayam berjalan sambil berkokok, meniru suara mobil yang melaju, atau meniru suara teman yang sedang marah atau tertawa. Meniru harus dilakukan dengan penuh semangat dan percaya diri, supaya mirip dengan aslinya. Dalam seni teater, gerak tubuh dan suara sangat penting untuk membuat cerita yang dimainkan jadi hidup dan menarik.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Pembelajaran seni teater untuk murid kelas satu sekolah dasar perlu dilakukan secara kontekstual, artinya dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari murid agar mudah dipahami. Materi mengamati gerak tubuh, suara, dan meniru gerak serta suara bisa dikaitkan dengan aktivitas yang sering mereka lihat, dengar, dan rasakan. Misalnya, pendidik bisa mengajak murid-murid mengamati cara teman berjalan, cara ibu berbicara, suara binatang di sekitar, atau bunyi kendaraan di jalan. Dengan mengamati hal-hal yang dekat dengan kehidupan mereka, murid-murid akan lebih mudah memahami apa itu gerak tubuh dan suara yang berbeda-beda. Setelah itu, mereka diajak meniru, misalnya menirukan suara kucing mengeong, suara motor, atau gerak burung yang mengepakkan sayap. Pembelajaran ini tidak hanya sekadar meniru, tetapi juga mengajak murid-murid berpikir lebih dalam tentang mengapa sesuatu bergerak atau bersuara seperti itu. Misalnya, mengapa suara anjing menggonggong terdengar keras? Mengapa gerakan nenek berbeda dengan gerakan teman seusianya? Dengan begitu, murid-murid diajak untuk mengamati secara detail, membandingkan, dan memahami makna di balik gerak dan suara, bukan hanya sekadar menyalinnya. Pendidik juga dapat memberikan ruang diskusi kecil agar murid bisa bercerita tentang apa yang mereka amati dan rasakan, sehingga pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan, dan bermakna. Kontekstualisasi ini membantu murid menghubungkan pelajaran seni teater dengan kehidupan nyata mereka, meningkatkan empati, kepekaan, dan kreativitas sejak dini.

Dalam pembelajaran seni teater untuk murid Fase A, pendidik mengajak murid-murid mengamati gerak tubuh dan suara dari hal-hal di sekitar mereka, seperti cara hewan berjalan, suara kendaraan, atau suara teman tertawa. Setelah mengamati, murid-murid diminta meniru gerak dan suara tersebut, baik secara individu maupun berkelompok. Misalnya, menirukan gerakan ayam atau suara mobil. Pendidik lalu mengajak mereka berdiskusi, “Mana yang lebih mudah ditiru? Kenapa?” agar murid-murid belajar memahami makna di balik gerak dan suara, bukan hanya sekadar menyalinnya. Di akhir, pendidik menegaskan pentingnya mengamati dan meniru agar murid bisa bermain peran dengan lebih baik. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi menyenangkan sekaligus mendalam, karena murid diajak berpikir, berlatih, dan merasakan secara langsung.

Asesmen

Untuk menilai pemahaman murid Fase A dalam materi mengamati gerak tubuh, suara, dan meniru gerak serta suara, pendidik dapat menggunakan asesmen berupa pengamatan langsung, penugasan praktik, dan refleksi sederhana. Instrumen asesmen yang digunakan meliputi lembar observasi saat murid mengamati dan menirukan gerak serta suara, dengan kriteria seperti keberanian tampil, ketepatan meniru, kreativitas gerak, dan penggunaan suara. Pendidik juga dapat memberikan penugasan individu berupa latihan meniru gerak atau suara hewan, benda, atau orang yang sudah diamati, lalu menampilkannya di depan kelas. Selain itu, pendidik menyiapkan pertanyaan reflektif seperti, “Gerakan apa yang paling sulit kamu tiru? Mengapa?” atau “Bagaimana perasaanmu saat tampil di depan teman-teman?” untuk mengukur pemahaman dan perasaan murid setelah belajar. Dengan instrumen asesmen yang lengkap ini, pendidik tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses belajar, keberanian, dan pemahaman mendalam murid terhadap materi.

b. Mengenali pengalaman dan emosi dalam selama proses berseni teater

Materi dan Kompetensi

Dalam seni teater, ekspresi adalah cara seseorang menunjukkan perasaan dan pikirannya melalui wajah, suara, dan gerak tubuh. Untuk murid Fase A, pengenalan ekspresi dilakukan secara sederhana agar mereka mudah memahami. Pertama, murid-murid diperkenalkan pada macam-macam perasaan dasar, seperti senang, sedih, marah, takut, terkejut, dan malu. Pendidik menjelaskan ciri-ciri masing-masing perasaan, misalnya saat senang, wajah tersenyum, mata berbinar, suara terdengar riang; sedangkan saat sedih, wajah cemberut, mata berkaca-kaca, suara menjadi pelan atau terisak. Kedua, murid belajar menirukan ekspresi wajah, misalnya mencoba memonyongkan bibir untuk menunjukkan sedih, membuka mulut lebar untuk terkejut, atau mengerutkan dahi saat marah. Pendidik bisa menggunakan media gambar, cermin, atau permainan tebak ekspresi agar murid bisa belajar sambil bermain. Ketiga, murid diajak mengekspresikan perasaan lewat gerak tubuh, seperti melompat-lompat kecil ketika gembira, memeluk diri sendiri saat takut, atau menghentakkan kaki saat marah.

Selain wajah dan gerak tubuh, pendidik juga memperkenalkan ekspresi suara, misalnya berbicara dengan nada tinggi saat marah, suara pelan saat sedih, atau suara cepat dan keras saat senang. Murid-murid diajak berlatih mengucapkan kalimat sederhana dengan berbagai nada suara, seperti mengatakan “Aku di sini!” dengan nada senang, sedih, atau marah.

Materi ini membantu murid tidak hanya meniru ekspresi, tetapi juga memahami makna dan situasi di mana ekspresi itu muncul. Dengan mengenal ekspresi, murid belajar lebih peka terhadap perasaan sendiri dan orang lain, melatih keberanian menampilkan ekspresi di depan teman, serta mengembangkan kreativitas dalam bermain peran. Melalui latihan ekspresi, murid juga belajar mengendalikan diri dan bekerja sama dengan teman, yang semuanya akan menjadi bekal penting dalam seni teater maupun kehidupan sehari-hari.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Kontekstualisasi materi pengenalan ekspresi dalam seni teater pada fase A (umumnya untuk murid kelas 1–2 SD) dapat dilakukan melalui pendekatan pembelajaran mendalam dengan menekankan pada pengalaman langsung, eksplorasi emosi, dan keterlibatan aktif murid dalam bermain peran. Pada tahap ini, murid masih berada dalam fase perkembangan motorik dan emosi dasar, sehingga pengenalan ekspresi (baik ekspresi wajah, gerak tubuh, maupun suara) dapat dijalankan melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia mereka, seperti bermain peran tokoh binatang, cerita rakyat sederhana, atau suasana sehari-hari (senang, sedih, marah, takut). Pembelajaran mendalam diterapkan dengan mendorong murid untuk merefleksikan perasaan tokoh, mendalami alasan di balik ekspresi tersebut, dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi mereka. Contoh penerapannya di kelas bisa berupa pendidik membacakan cerita pendek tentang seekor kucing yang kehilangan mainannya, lalu mengajak murid menirukan ekspresi wajah si kucing saat sedih, bahagia ketika menemukannya kembali, serta berdiskusi singkat tentang pengalaman serupa yang pernah mereka alami. Dengan cara ini, murid tidak hanya mengenal ragam ekspresi dalam teater, tetapi juga belajar memahami dan menyampaikan emosi secara mendalam.

Asesmen

Asesmen untuk materi pengenalan ekspresi dalam seni teater pada fase A difokuskan pada aspek keterlibatan murid, kemampuan menirukan ekspresi, dan pemahaman emosi dasar yang ditunjukkan melalui gerak dan mimik. Asesmen dilakukan secara formatif dan bersifat otentik, dengan cara mengamati langsung partisipasi murid saat bermain peran, mengekspresikan emosi tertentu, serta keterampilan mereka dalam menirukan ekspresi yang dicontohkan pendidik atau teman. Instrumen asesmen dapat berupa lembar observasi pendidik yang berisi indikator-indikator seperti "murid mampu menunjukkan ekspresi wajah sedih dengan tepat", "murid berani tampil di depan kelas", atau "murid dapat menjelaskan alasan di balik ekspresi yang ditampilkan." Selain itu, pendidik juga dapat menggunakan pertanyaan reflektif lisan untuk mengetahui sejauh mana murid memahami emosi yang mereka ekspresikan, misalnya dengan bertanya, "Bagaimana perasaanmu saat berpura-pura menjadi kucing yang kehilangan mainan? Kenapa kamu

merasa begitu?" Melalui asesmen ini, pendidik dapat menilai perkembangan emosional dan artistik murid secara menyeluruh dan sesuai tahap perkembangan mereka

c. Memainkan gerak dan lagu sesuai arahan dari pendidik

Materi dan Kompetensi

Materi Pengenalan Gerak dan Lagu serta Latihan Gerakan Sederhana dalam seni teater pada fase A dirancang untuk mengembangkan kesadaran tubuh, ekspresi emosi, dan kreativitas murid melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan usia dini. Pada tahap ini, murid diperkenalkan pada konsep dasar bahwa tubuh mereka dapat digunakan sebagai alat untuk bercerita dan mengekspresikan perasaan. Pengenalan gerak dimulai dari gerakan dasar seperti berjalan, berlari di tempat, melompat, membungkuk, merentangkan tangan, hingga menirukan gerak alam atau hewan (misalnya terbang seperti burung, merayap seperti ular, atau melompat seperti kelinci). Gerakan-gerakan ini dilakukan secara berulang dan dikombinasikan dengan lagu-lagu murid yang sederhana, riang, dan memiliki irama yang mudah diikuti, seperti lagu "Cicak-cicak di Dinding" atau "Pelangi-pelangi".

Latihan gerak dilakukan dengan pendekatan bermain peran, di mana murid diajak untuk menggabungkan gerakan dengan cerita, misalnya berpura-pura menjadi hujan, angin, atau tokoh dari dongeng. Lagu tidak hanya berfungsi sebagai pengiring, tetapi juga sebagai alat bantu untuk mengatur tempo gerak dan menguatkan nuansa emosi. Dalam proses ini, pendidik memfasilitasi eksplorasi gerak secara bebas dan memberi contoh gerakan secara visual agar mudah ditiru oleh murid. Fokus latihan tidak pada ketepatan teknik, tetapi pada keberanian tampil, keluwesan bergerak, keterhubungan antara gerak dan lagu, serta keterlibatan imajinatif murid. Kegiatan ini juga berperan penting dalam pengembangan motorik kasar, kemampuan sosial (melalui kerja kelompok), dan pemahaman awal murid terhadap unsur-unsur dasar seni teater seperti ekspresi, ritme, dan penghayatan.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Materi "Pengenalan Gerak, Latihan Gerak dan Lagu" pada pembelajaran seni teater untuk murid Fase A dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan perkembangan murid usia dini yang berada pada tahap aktif bergerak, bermain, dan mengeksplorasi ekspresi diri. Gerak dan lagu adalah dua unsur penting yang sangat dekat dengan kehidupan murid-murid, dan keduanya menjadi jembatan efektif untuk mengenalkan dasar-dasar seni teater. Murid-murid secara alami senang bergerak mengikuti irama dan menirukan bunyi atau lagu. Oleh karena itu, pembelajaran yang

memadukan gerakan tubuh dengan iringan lagu akan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Kegiatan seperti menirukan gerakan hewan, menari dengan lagu murid-murid, atau bermain peran sambil menyanyi dapat membantu murid mengenali potensi tubuhnya sebagai alat ekspresi dan komunikasi.

Kontekstualisasi materi ini dapat dilakukan dengan mengaitkan gerak dan lagu pada pengalaman sehari-hari murid, misalnya melalui lagu tradisional seperti Cicak di Dinding, Balonku, atau Topi Saya Bundar yang sudah akrab di telinga mereka. Lagu-lagu ini bisa dikembangkan menjadi latihan gerak sederhana yang terstruktur dan diarahkan. Misalnya, murid dapat diajak bergerak mengikuti lirik lagu—menjulurkan tangan, melompat, membungkuk—sehingga mereka secara tidak langsung mempelajari koordinasi, irama, dan ekspresi. Dalam praktik teater, latihan ini membantu membentuk kesadaran tubuh, meningkatkan konsentrasi, dan menumbuhkan kepercayaan diri.

Pembelajaran dilakukan secara bertahap melalui pendekatan eksploratif, reflektif, dan kolaboratif. Pendidik memfasilitasi eksplorasi gerakan bebas sesuai tema lagu, mengajak murid merefleksikan perasaan saat bergerak dan menyanyi, serta membimbing mereka menciptakan gerak bersama secara berkelompok. Misalnya, murid diminta menciptakan gerakan baru untuk lagu Naik Delman, atau bermain peran menjadi tokoh dalam lagu Si Meong. Aktivitas ini juga membuka ruang bagi murid untuk berimajinasi dan bekerja sama dalam kelompok kecil. Selain mengembangkan aspek motorik dan musikal, kegiatan ini memperkuat nilai-nilai karakter seperti kerja sama, empati, dan keberanian tampil di depan umum. Dengan menggabungkan unsur gerak dan lagu dalam konteks yang dekat dengan dunia murid-murid, pembelajaran seni teater menjadi pengalaman yang mendalam, menyenangkan, dan penuh makna.

Asesmen

Untuk mendukung keberhasilan pembelajaran materi “Pengenalan Gerak, Latihan Gerak dan Lagu” pada seni teater Fase A, asesmen dirancang secara autentik dan bersifat formatif agar sesuai dengan karakteristik murid usia dini. Asesmen bertujuan untuk melihat sejauh mana murid mampu mengenali, menirukan, dan mengembangkan gerak serta menyesuaikannya dengan lagu secara ekspresif dan menyenangkan. Penilaian dilakukan secara holistik yang mencakup aspek keterampilan (psikomotor), sikap (afektif), dan pemahaman (kognitif) dalam konteks bermain dan berkreasi. Karena murid Fase A masih berada dalam tahap awal perkembangan, asesmen tidak menitikberatkan pada hasil akhir, melainkan pada proses partisipasi, keberanian mencoba, kreativitas, dan kemajuan individu dari waktu ke waktu.

Instrumen asesmen disusun dalam bentuk observasi langsung yang dilakukan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Pendidik dapat menggunakan lembar observasi sederhana yang mencatat indikator-indikator seperti: (1) kemampuan murid menirukan gerakan yang dicontohkan pendidik, (2) kemampuan mengikuti irama dan lirik lagu dengan gerakan yang sesuai, (3) keberanian tampil di depan kelas secara individu maupun kelompok, (4) kemampuan bekerja sama dalam kelompok kecil saat menciptakan gerak lagu, dan (5) ekspresi wajah serta antusiasme murid saat bergerak dan menyanyi. Selain observasi, pendidik juga dapat melakukan asesmen melalui tanya jawab ringan untuk menggali pemahaman murid, misalnya dengan pertanyaan seperti, "Gerakan mana yang kamu suka?" atau "Bagaimana rasanya bergerak seperti kupu-kupu?" Pendidik juga dapat meminta murid untuk menceritakan kembali gerakan yang mereka ciptakan atau tampilkan, sebagai bentuk refleksi sederhana. Dengan pendekatan asesmen yang fleksibel dan berorientasi pada proses, pendidik dapat memperoleh gambaran utuh tentang perkembangan keterampilan dan ekspresi murid dalam pembelajaran gerak dan lagu.

2. Fase B

a. Mengenal teknik dasar akting (pemeranan)

Materi dan Kompetensi

Pada pembelajaran seni teater Fase B, murid mulai diperkenalkan dengan keterampilan dasar yang lebih terstruktur, seperti latihan mimesis (meniru), latihan dasar gerakan tubuh, dan teknik dasar olah vokal. Latihan mimesis bertujuan melatih kepekaan murid dalam mengamati dan menirukan gerak, ekspresi, maupun perilaku dari tokoh, hewan, benda, atau situasi di sekitar mereka. Mimesis juga mengembangkan kemampuan imajinatif murid dan menjadi dasar dalam menciptakan karakter di atas panggung. Murid dilatih untuk fokus dan peka terhadap detail melalui aktivitas menirukan cara berjalan orang tua, suara ayam, atau gerakan daun tertiup angin. Ini membantu membangun fondasi akting yang kuat melalui pengamatan dan penghayatan.

Selanjutnya, latihan dasar gerakan tubuh menjadi penting untuk membentuk kesadaran fisik murid sebagai alat ekspresi dalam teater. Gerakan yang dilatih mencakup kelenturan, keseimbangan, koordinasi, dan keluwesan tubuh. Murid diperkenalkan dengan gerakan-gerakan dasar seperti berjalan dengan variasi tempo dan arah, melompat, membungkuk, berputar, atau membentuk pose tubuh tertentu yang mencerminkan karakter atau suasana. Latihan ini membantu murid

mengendalikan tubuh, meningkatkan konsentrasi, serta mengungkapkan emosi dan peristiwa lewat gerak yang terarah dan penuh makna.

Di sisi lain, teknik dasar olah vokal menjadi pondasi penting agar murid mampu menggunakan suara secara optimal dalam pertunjukan teater. Olah vokal pada fase ini meliputi latihan pernapasan perut, artikulasi jelas, volume suara yang sesuai, dan intonasi yang tepat. Murid dilatih melalui permainan suara, pembacaan teks pendek, menyanyikan kalimat sederhana, dan latihan dialog kecil dengan ekspresi suara. Tujuan dari latihan vokal ini adalah agar murid mampu berbicara dengan lantang, jelas, dan percaya diri saat berada di panggung. Kombinasi antara kemampuan meniru, mengolah tubuh, dan mengatur suara akan mempersiapkan murid membangun karakter teater secara menyeluruh dengan pendekatan kreatif dan menyenangkan sesuai usia mereka.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Materi “Latihan Mimesis, Latihan Dasar Gerakan Tubuh, dan Teknik Dasar Olah Vokal” pada seni teater Fase B perlu dikontekstualisasikan agar pembelajaran tidak hanya menjadi kegiatan mekanis, tetapi menyentuh pengalaman nyata murid, membangun makna, dan melatih keterampilan berpikir serta berkarya secara kreatif. Pada tahap usia 8–10 tahun, murid memiliki kemampuan berpikir konkret-operasional. Mereka mulai mampu menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya, menunjukkan ketertarikan untuk meniru tokoh-tokoh yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari maupun media, serta mulai bisa bekerja sama dalam proyek kelompok. Maka, pembelajaran seni teater sebaiknya dirancang sedekat mungkin dengan dunia mereka—baik melalui tema, tokoh, maupun situasi.

Dalam penerapan pembelajaran mendalam, materi mimesis dapat dikaitkan dengan aktivitas sehari-hari. Misalnya, murid diajak menirukan cara berjalan pendidik, cara ibu menyapu, cara pedagang di pasar berbicara, atau gerakan seekor kucing yang sedang mengendap. Kegiatan ini bukan sekadar bermain, tetapi melatih kepekaan murid dalam mengamati detail perilaku serta mengolahnya menjadi bentuk ekspresi. Pendidik mendorong refleksi sederhana, seperti bertanya: “Apa yang kamu rasakan saat menirukan tokoh itu?” atau “Gerak bagian tubuh mana yang paling kamu gunakan?” Ini membuat murid lebih sadar akan tubuh dan ekspresi mereka sebagai alat komunikasi.

Selanjutnya, latihan dasar gerak tubuh diterapkan melalui permainan ruang dan dinamika gerak. Kegiatan seperti berjalan maju-mundur, membentuk pola arah (zigzag, melingkar), serta membedakan tempo gerak (cepat, lambat) dapat dikemas dalam bentuk permainan kelompok atau simulasi cerita—misalnya, menyeberangi

sungai dengan batu pijakan imajinatif. Latihan ini membantu murid mengembangkan keluwesan tubuh, koordinasi motorik, serta memahami makna gerak dalam konteks cerita atau suasana tertentu.

Untuk olah vokal, pendidik mengaitkan latihan dengan situasi nyata seperti berbicara di depan kelas, bermain peran sebagai pembawa berita, atau menyampaikan pengumuman kelas. Latihan vokal bisa dimulai dengan pernapasan sederhana, dilanjutkan dengan membaca teks pendek seperti puisi atau percakapan, sambil mengatur intonasi dan artikulasi. Pendidik juga bisa mengajak murid bermain “tebak emosi”, di mana mereka mengucapkan kalimat dengan nada sedih, marah, atau senang. Penerapan ini memperkuat keterampilan komunikasi lisan dan keberanian murid untuk mengekspresikan diri dengan suara yang jelas dan penuh makna.

Pembelajaran ini bersifat kolaboratif dan reflektif, di mana murid saling mengamati, memberi masukan secara sederhana, dan menyusun fragmen adegan singkat berdasarkan hasil latihan. Dengan demikian, materi teater ini tidak hanya mengembangkan keterampilan seni, tetapi juga memperkuat kepercayaan diri, empati, kreativitas, dan kerja sama dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna.

Asesmen

Asesmen untuk materi “Latihan Mimesis, Latihan Dasar Gerakan Tubuh, dan Teknik Dasar Olah Vokal” dalam pembelajaran seni teater Fase B dirancang untuk menilai proses dan keterampilan murid secara menyeluruh, dengan menyesuaikan pada tahap perkembangan usia 8–10 tahun. Penilaian difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kemampuan mengamati dan menirukan (mimesis), keterampilan mengolah tubuh untuk mengekspresikan gerak, serta kejelasan dan kekuatan vokal dalam menyampaikan ekspresi atau dialog. Karena pembelajaran seni teater bersifat performatif dan ekspresif, asesmen dilakukan secara autentik dan formatif, yaitu melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung. Penilaian tidak hanya melihat hasil akhir, melainkan juga proses keterlibatan, keberanian mencoba, dan kemajuan individu dalam mengembangkan keterampilannya.

Instrumen asesmen disusun dalam bentuk lembar observasi yang berisi indikator ketercapaian, seperti: (1) murid mampu menirukan gerak atau ekspresi tokoh secara detail (mimesis), (2) murid menunjukkan kontrol tubuh yang baik saat melakukan gerakan (keseimbangan, koordinasi, arah gerak), (3) murid mampu berbicara dengan suara jelas dan artikulasi yang dapat dipahami saat menyampaikan kalimat atau dialog pendek, (4) murid menunjukkan keberanian tampil di depan teman-temannya,

dan (5) murid dapat bekerja sama dalam latihan kelompok kecil. Pendidik mencatat pencapaian murid menggunakan skala kualitatif seperti “belum terlihat”, “mulai berkembang”, “berkembang sesuai harapan”, dan “sangat baik”. Selain observasi, asesmen juga dapat dilengkapi dengan refleksi lisan sederhana, seperti mengajak murid menceritakan pengalaman mereka saat menirukan gerak atau berbicara dengan suara keras, sebagai bagian dari penguatan pemahaman dan ekspresi diri. Dengan pendekatan asesmen ini, pendidik dapat memantau perkembangan keterampilan seni teater murid secara komprehensif dan mendalam.

b. Mengetahui bentuk lakon dalam bermain teater

Materi dan Kompetensi

Materi “Mengetahui Bentuk Lakon dalam Bermain Teater” pada Fase B diperkenalkan sebagai pengantar awal agar murid memahami bahwa sebuah pertunjukan teater tidak sekadar berisi gerak dan suara, tetapi memiliki struktur cerita atau lakon yang menjadi dasar seluruh pementasan. Pada usia ini, murid mulai mampu memahami urutan peristiwa dan mengenali hubungan sebab-akibat dalam sebuah cerita. Oleh karena itu, pendidik mengenalkan bentuk lakon secara sederhana, mulai dari mengenali unsur-unsur dasar cerita seperti tokoh, latar, alur, dan konflik ringan. Lakon-lakon yang digunakan diambil dari cerita rakyat, fabel, dongeng, atau situasi kehidupan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman murid, seperti kegiatan di rumah, sekolah, atau lingkungan bermain.

Murid dikenalkan bahwa lakon terdiri dari tiga bagian utama: pembukaan (awal cerita), perkembangan (konflik atau peristiwa utama), dan penutup (penyelesaian masalah). Misalnya, dalam lakon Timun Mas, murid diajak memahami siapa tokohnya (Timun Mas, Mbok Rondo, raksasa), apa konfliknya (Timun Mas dikejar raksasa), dan bagaimana ceritanya diselesaikan (dengan bantuan benda-benda ajaib). Selain itu, murid juga belajar mengenali peran dan karakter tokoh: siapa yang baik, siapa yang lucu, atau siapa yang menakutkan. Ini menjadi landasan penting dalam pengembangan keterampilan bermain peran. Dalam proses pembelajaran, murid diajak untuk membaca atau mendengarkan cerita, lalu mendiskusikan urutan kejadiannya, menentukan tokoh-tokohnya, serta berlatih membawakan bagian-bagian cerita secara lisan dan ekspresif.

Melalui kegiatan ini, murid mulai memahami bahwa lakon bukan hanya cerita untuk dibaca, tetapi dapat dihidupkan melalui tubuh, suara, dan kerja sama antar-pemain. Mereka belajar menyusun cerita sederhana ke dalam bentuk dialog atau adegan, baik secara individu maupun kelompok. Proses ini juga melatih kemampuan berpikir logis,

mengembangkan imajinasi, dan mendorong murid menyampaikan gagasan melalui bentuk ekspresi yang terarah. Dengan memahami bentuk lakon, murid memiliki dasar untuk menyusun pertunjukan kecil secara utuh, dan pelan-pelan dapat menghargai struktur serta isi dari seni pertunjukan teater.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Kontekstualisasi materi “Mengetahui Bentuk Lakon dalam Bermain Teater” pada Fase B dengan pendekatan pembelajaran mendalam dilakukan dengan menghubungkan struktur lakon dengan pengalaman nyata dan dunia keseharian murid. Dalam pembelajaran mendalam, murid tidak hanya menghafal bagian-bagian cerita, tetapi diajak mengeksplorasi makna di balik tokoh dan peristiwa, memahami emosi dan motivasi karakter, serta merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Misalnya, saat murid mempelajari lakon sederhana seperti cerita rakyat Timun Mas atau Si Kancil, pendidik dapat mengaitkannya dengan topik keberanian, kerja sama, atau tanggung jawab, lalu mendiskusikannya bersama murid dengan pertanyaan reflektif seperti, “Mengapa Timun Mas tidak menyerah?” atau “Apa yang bisa kita pelajari dari si Kancil yang cerdik?”

Dalam praktik kelas, pendidik mengarahkan murid tidak hanya mengenali urutan cerita, tetapi juga mengalaminya langsung melalui bermain peran dan membangun adegan secara kolaboratif. Murid bekerja dalam kelompok untuk membagi peran, menyusun alur singkat, membuat dialog, lalu menampilkan lakon mereka sendiri. Proses ini memperkuat pemahaman mereka terhadap struktur cerita karena mereka ikut menciptakan dan menghidupkannya. Selain mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, kegiatan ini juga membentuk cara berpikir terstruktur, kepekaan terhadap emosi, serta kemampuan menyampaikan ide secara kreatif. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga menggali dimensi sosial, emosional, dan estetika secara mendalam dan bermakna.

Asesmen

Asesmen untuk materi “Mengetahui Bentuk Lakon dalam Bermain Teater” pada Fase B dirancang untuk menilai pemahaman murid terhadap unsur-unsur dasar lakon serta kemampuan mereka menerapkannya dalam konteks bermain peran. Penilaian dilakukan secara autentik dengan menekankan pada proses pembelajaran, bukan hanya hasil akhir. Pendidik melakukan observasi selama kegiatan berlangsung untuk melihat sejauh mana murid dapat mengidentifikasi dan memahami tokoh, latar, alur, serta konflik dan penyelesaian dalam cerita sederhana. Asesmen juga mencakup keterampilan murid dalam bekerja sama menyusun dan menampilkan lakon pendek, serta bagaimana mereka mengekspresikan peran yang dimainkan secara verbal

(melalui dialog) maupun nonverbal (melalui gerak dan ekspresi wajah).

Instrumen asesmen berupa lembar observasi pendidik yang mencatat beberapa indikator ketercapaian, seperti: (1) murid dapat menyebutkan atau menunjuk tokoh utama dan peristiwa penting dalam cerita, (2) murid memahami urutan cerita dari awal, tengah, hingga akhir, (3) murid dapat ikut menyusun cerita sederhana bersama kelompok, (4) murid mampu mengekspresikan peran sesuai karakter melalui suara, ekspresi, atau gerak, dan (5) murid menunjukkan sikap kerja sama dan antusiasme selama proses pementasan. Penilaian menggunakan skala kualitatif seperti “belum berkembang”, “mulai berkembang”, “berkembang sesuai harapan”, dan “sangat baik”. Selain itu, refleksi lisan juga digunakan untuk menilai pemahaman murid, misalnya dengan pertanyaan seperti, “Bagian cerita mana yang paling seru menurutmu?”, atau “Apa yang kamu pelajari dari tokoh yang kamu perankan?” Dengan pendekatan ini, asesmen tidak hanya mengukur hasil, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, penguatan karakter, dan pengembangan kemampuan berpikir naratif murid secara holistik.

c. Mengamati beragam peran, mengenal tokoh di sekitar, dan memainkan sebuah lakon dalam cerita

Materi dan Kompetensi

Pada seni teater Fase B, materi mengamati beragam peran, mengenal tokoh di sekitar, dan memainkan Sebuah lakon dalam cerita bertujuan untuk menumbuhkan kepekaan murid terhadap berbagai karakter yang ada di lingkungan sekitar serta membimbing mereka untuk menghayati dan memerankan tokoh-tokoh tersebut dalam bentuk lakon sederhana. Murid diajak untuk mengamati secara langsung berbagai jenis peran yang ada dalam kehidupan sehari-hari, seperti pendidik, pedagang, petugas kebersihan, ibu rumah tangga, atau teman sebaya. Melalui pengamatan ini, murid belajar mengenali ciri-ciri fisik, gerak, cara berbicara, dan sikap dari tokoh-tokoh tersebut. Setelah itu, mereka mulai diajak memilih salah satu tokoh yang diamati dan memainkannya dalam lakon atau adegan pendek, baik secara individu maupun berkelompok.

Kegiatan ini melatih murid untuk mengembangkan empati, imajinasi, dan pemahaman sosial dengan cara yang menyenangkan. Murid tidak hanya dituntut meniru, tetapi juga memahami peran sosial tokoh tersebut dalam kehidupan. Dalam proses bermain lakon, mereka belajar menyusun adegan berdasarkan situasi sederhana, misalnya adegan di pasar, di sekolah, atau di rumah. Melalui praktik ini, murid memahami bahwa setiap tokoh memiliki karakter, tujuan, dan cara berinteraksi yang berbeda.

Materi ini menjadi dasar penting dalam membangun kemampuan bermain peran, meningkatkan kemampuan komunikasi dan ekspresi, serta membentuk sikap menghargai peran dan pekerjaan orang lain dalam kehidupan nyata.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Dalam pembelajaran seni teater Fase B, murid diajak belajar mengenal berbagai peran atau tokoh yang ada di kehidupan sehari-hari, seperti pendidik, orang tua, pedagang, tukang sayur, dan teman sebaya. Melalui pembelajaran mendalam, murid tidak hanya diminta menirukan tokoh-tokoh itu, tapi juga memahami apa yang mereka lakukan, bagaimana cara mereka berbicara, bersikap, dan berperan dalam kehidupan. Misalnya, saat mengamati seorang pendidik, murid bisa melihat bagaimana pendidik mengajar, memberi arahan, dan bersikap sabar kepada murid-muridnya. Dari situ, murid belajar bukan hanya untuk meniru, tapi juga memahami dan menghargai pekerjaan orang lain.

Di dalam kelas, pendidik bisa mengajak murid berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang mereka temui, lalu membuat cerita sederhana berdasarkan tokoh tersebut. Murid kemudian berlatih memainkan lakon atau adegan singkat, seperti "bermain pasar", "bermain sekolah", atau "bermain di rumah", dengan membagi peran dan berdialog sesuai karakter yang diamati. Dengan cara ini, murid belajar bekerja sama, berani tampil di depan teman-temannya, dan memahami emosi serta tanggung jawab dari setiap peran. Pembelajaran ini tidak hanya melatih kemampuan bermain peran, tapi juga mengajarkan nilai-nilai penting seperti empati, tanggung jawab, dan menghargai orang lain dalam kehidupan nyata.

Asesmen

Asesmen untuk materi "Mengamati Beragam Peran, Mengenal Tokoh di Sekitar, dan Memainkan Sebuah Lakon dalam Cerita" pada seni teater Fase B dirancang untuk menilai keterlibatan, pemahaman, dan kemampuan murid dalam mengamati, mengenali, serta menampilkan tokoh-tokoh dalam kehidupan sehari-hari melalui lakon sederhana. Penilaian dilakukan secara autentik, yaitu berdasarkan pengamatan pendidik selama proses belajar, latihan, hingga pertunjukan. Fokus utama asesmen mencakup tiga aspek: (1) kognitif – sejauh mana murid memahami tokoh yang diamati dan mampu menjelaskan peran serta ciri khas tokoh tersebut; (2) keterampilan – bagaimana murid menirukan gerak, ucapan, dan sikap tokoh dengan jelas dan sesuai; dan (3) sikap – bagaimana murid bekerja sama, menunjukkan keberanian tampil, serta menghargai teman satu kelompok.

Instrumen asesmen berupa lembar observasi pendidik yang mencatat indikator

perkembangan murid, seperti: “murid mampu menyebutkan nama dan peran tokoh yang diamati”, “murid dapat menampilkan tokoh secara ekspresif melalui suara dan gerak”, “murid berani tampil di depan kelas”, “murid berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok”, dan “murid menghormati peran dan pendapat teman”. Pendidik memberikan catatan kualitatif untuk tiap indikator dengan skala deskriptif seperti belum terlihat, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan sangat baik. Dengan model ini, asesmen tidak hanya menilai hasil akhir pertunjukan, tetapi juga proses belajar murid secara menyeluruh, termasuk penguatan karakter, kerja sama, dan rasa percaya diri yang dibangun melalui kegiatan bermain peran.

3. Fase C

a. Mengenal jenis-jenis properti/alat bantu yang dapat mendukung cerita/ permainan peran

Materi dan Kompetensi

Dalam seni teater, properti merupakan semua benda atau alat bantu yang digunakan oleh aktor untuk mendukung penampilan dan memperkuat penyampaian cerita di atas panggung. Salah satu jenis properti yang sering digunakan adalah hand properti, yaitu benda-benda yang dibawa atau dipegang langsung oleh aktor selama pertunjukan berlangsung. Contoh hand properti antara lain kipas, tongkat, buku, payung, cangkir, atau surat. Properti ini sangat membantu menonjolkan karakter tokoh, misalnya kipas untuk tokoh perempuan bangsawan, tongkat untuk tokoh orang tua, atau buku untuk menggambarkan tokoh pelajar. Selain hand properti, ada juga set properti, yaitu benda-benda yang digunakan sebagai bagian dari latar atau dekorasi panggung seperti meja, kursi, lemari, atau pot bunga yang menggambarkan tempat kejadian cerita. Properti lainnya termasuk costume properti, seperti mahkota, selendang, atau sabuk, yang dikenakan untuk memperkuat tampilan karakter, serta sound properti, yaitu benda-benda yang digunakan untuk menghasilkan efek suara secara manual seperti kaleng berisi batu untuk menirukan suara langkah atau kereta kuda. Melalui penggunaan properti yang tepat, suasana cerita menjadi lebih hidup dan mudah dipahami oleh penonton, sekaligus memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan pemahaman terhadap peran yang dimainkan.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Kontekstualisasi materi “Mengenal Jenis-Jenis Properti atau Alat Bantu yang Dapat Mendukung Cerita/Permainan Peran” dalam pembelajaran seni teater

Fase C dilakukan dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang mengaitkan pengalaman nyata murid dengan penerapannya dalam pementasan. Dalam kelas, murid tidak hanya diperkenalkan pada berbagai jenis properti seperti hand properti, set properti, dan costume properti, tetapi juga diajak memahami fungsi dan makna dari setiap benda dalam konteks cerita yang dimainkan. Misalnya, ketika murid bermain lakon tentang kehidupan di pasar, mereka diajak memikirkan properti apa saja yang cocok digunakan seperti keranjang belanja, kain pembungkus, atau uang mainan dan bagaimana penggunaannya dapat memperkuat karakter serta latar cerita. Melalui diskusi kelompok, eksplorasi benda di lingkungan sekitar, hingga membuat properti sendiri dari bahan bekas, murid dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah artistik secara kolaboratif. Pembelajaran ini mendorong murid untuk tidak hanya meniru, tetapi memahami alasan pemilihan properti, cara penggunaannya, serta dampaknya terhadap penampilan dan pemahaman penonton. Penerapan materi ini juga melibatkan aktivitas peran dan pementasan mini yang menekankan proses, kerja sama tim, dan refleksi, sehingga murid mengalami pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan membentuk keterampilan berpikir visual, komunikasi, serta empati terhadap karakter yang diperankan.

Asesmen

Asesmen untuk materi “Mengetahui Jenis-Jenis Properti atau Alat Bantu yang Dapat Mendukung Cerita/Permainan Peran” dalam seni teater Fase C bertujuan untuk menilai seberapa baik murid memahami, memilih, dan menggunakan properti secara tepat dalam pementasan sederhana. Asesmen ini dilakukan selama proses belajar berlangsung, bukan hanya saat pertunjukan, sehingga pendidik bisa melihat perkembangan kemampuan murid secara menyeluruh. Penilaian mencakup beberapa hal penting, seperti apakah murid bisa menyebutkan dan menjelaskan jenis-jenis properti (misalnya hand properti, set properti, dan kostum), apakah murid bisa memilih properti yang sesuai dengan cerita, dan apakah murid dapat menggunakan properti itu dengan benar saat bermain peran.

Instrumen asesmen yang digunakan berupa lembar pengamatan (observasi) yang diisi oleh pendidik saat murid bekerja. Di dalamnya terdapat beberapa kriteria, seperti: (1) murid mampu menyebutkan nama dan fungsi properti yang digunakan, (2) murid memilih properti yang sesuai dengan karakter dan cerita, (3) murid menggunakan properti dengan tepat saat tampil, (4) murid mampu membuat atau menghias properti sederhana dari bahan yang tersedia, dan (5) murid bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Pendidik memberikan penilaian berdasarkan pengamatan langsung menggunakan skala seperti: belum terlihat, mulai berkembang,

cukup baik, dan sudah sangat baik. Dengan asesmen ini, pendidik bisa mengetahui kemampuan setiap murid, memberi dukungan sesuai kebutuhan, dan membantu mereka berkembang dalam memahami dan menampilkan cerita dengan lebih menarik dan bermakna melalui penggunaan properti.

b. Mengenal dan memainkan ragam peran dari cerita sederhana berdasarkan hasil pengamatan

Materi dan Kompetensi

Materi “Mengenal dan Memainkan Ragam Peran dari Cerita Sederhana Berdasarkan Hasil Pengamatan” pada seni teater Fase C bertujuan untuk melatih murid mengenal berbagai jenis peran yang ada dalam cerita sederhana dan mengaplikasikan peran tersebut melalui pengamatan yang mendalam. Murid diajak untuk mengamati tokoh-tokoh dalam cerita, baik cerita rakyat, dongeng, maupun cerita kehidupan sehari-hari, lalu memahami karakteristik, perilaku, dan emosi yang ditunjukkan oleh tokoh tersebut. Setelah itu, murid diminta untuk memilih salah satu peran yang paling menarik, kemudian memainkan peran tersebut dalam bentuk pementasan sederhana. Dalam proses ini, murid belajar untuk mengekspresikan diri melalui gerak, ekspresi wajah, suara, dan dialog, serta memahami bagaimana tokoh tersebut berinteraksi dengan karakter lain dalam cerita.

Melalui pengamatan dan bermain peran, murid tidak hanya mengembangkan kemampuan berakting, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan empati dengan mencoba memahami perasaan dan motivasi tokoh yang mereka perankan. Materi ini mendorong murid untuk bekerja sama dalam kelompok, menyusun adegan, serta berlatih keterampilan komunikasi yang jelas dan efektif. Pembelajaran ini memberikan pengalaman praktis yang menyenangkan, sambil memperkenalkan konsep dasar seni teater seperti karakterisasi, alur cerita, dan teknik bermain peran.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Kontekstualisasi materi “Mengenal dan Memainkan Ragam Peran dari Cerita Sederhana Berdasarkan Hasil Pengamatan” dengan pendekatan pembelajaran mendalam dalam seni teater Fase C melibatkan murid dalam pengalaman belajar yang berfokus pada pengamatan mendalam terhadap tokoh-tokoh dalam cerita dan penerapan peran secara lebih reflektif. Pembelajaran mendalam di sini tidak hanya mengajarkan murid untuk menirukan peran, tetapi juga untuk memahami latar belakang, motivasi, dan perasaan karakter yang mereka perankan. Pendidik mendorong murid untuk mengamati cerita dengan lebih cermat, mengidentifikasi konflik dan hubungan antar karakter, serta memahami bagaimana setiap tokoh

berperan dalam perkembangan cerita. Sebagai contoh, murid bisa diminta untuk memerankan tokoh dalam cerita rakyat seperti Timun Mas atau Si Kancil, di mana mereka perlu mengeksplorasi perasaan takut, keberanian, atau kecerdasan yang dimiliki oleh tokoh tersebut.

Penerapan di dalam kelas dilakukan melalui kegiatan diskusi kelompok dan latihan peran. Murid diberi kesempatan untuk mendalami karakter yang mereka pilih berdasarkan pengamatan mereka, lalu berlatih memainkan peran dengan ekspresi, gerakan, dan intonasi yang tepat. Selain itu, melalui refleksi bersama setelah pementasan, murid dapat mendiskusikan bagaimana mereka menghidupkan karakter, apa yang mereka rasakan selama bermain peran, dan apa yang dapat mereka pelajari dari karakter tersebut. Pembelajaran ini juga melibatkan kolaborasi antar murid dalam merancang adegan dan menyusun dialog yang sesuai dengan alur cerita. Dengan cara ini, murid tidak hanya belajar keterampilan teater, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati, serta keterampilan sosial melalui pengalaman langsung dalam mengamati dan memainkan peran.

Asesmen

Asesmen untuk materi “Mengetahui dan Memainkan Ragam Peran dari Cerita Sederhana Berdasarkan Hasil Pengamatan” pada seni teater Fase C dirancang untuk menilai kemampuan murid dalam mengamati, memahami, dan memainkan peran dengan tepat. Penilaian ini fokus pada tiga aspek utama: pemahaman karakter, kemampuan mengekspresikan diri melalui peran, dan keterampilan bekerja sama dalam kelompok. Pendidik mengamati selama proses belajar, latihan, dan pementasan untuk melihat seberapa baik murid mengidentifikasi karakter dalam cerita, bagaimana mereka memerankan tokoh tersebut, serta bagaimana mereka berkolaborasi dengan teman-temannya.

Instrumen asesmen berupa lembar observasi yang diisi oleh pendidik. Di dalam lembar observasi ini, terdapat indikator yang perlu diamati, seperti: (1) murid dapat menjelaskan karakter dan sifat tokoh yang mereka perankan, (2) murid mampu mengekspresikan peran dengan jelas melalui gerak, ekspresi wajah, dan dialog, (3) murid bekerja sama dengan baik dalam kelompok, (4) murid berani tampil di depan teman-temannya, dan (5) murid dapat berdiskusi dan merefleksikan pengalaman bermain peran. Penilaian dilakukan dengan skala seperti belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan sangat baik. Dengan asesmen ini, pendidik bisa melihat perkembangan setiap murid dalam memahami dan memerankan tokoh, serta memberikan umpan balik yang membantu murid untuk meningkatkan keterampilan teater dan kerja sama mereka.

c. Memainkan Tokoh, Peran secara Individu Maupun Kelompok Berdasarkan Minat, Pengamatan, dan Pengalaman

Materi dan Kompetensi

Pada seni teater Fase C materi memainkan tokoh, peran secara individu maupun berkelompok berdasarkan minat, pengamatan, dan pengalaman bertujuan untuk mengembangkan keterampilan murid dalam mengekspresikan diri secara kreatif melalui peran yang dimainkan, baik secara individu maupun berkelompok. Dalam ekspresi diri, murid diajak untuk menampilkan perasaan, gerak, suara, dan ekspresi wajah yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Murid belajar untuk menghidupkan tokoh melalui teknik bermain peran yang mencakup pengaturan emosi, intonasi suara, serta bahasa tubuh yang mendukung karakter tersebut. Sementara itu, kolaborasi dalam bermain peran, murid diajak untuk bekerja sama dalam kelompok untuk menciptakan pementasan yang menyatu dan harmonis. Kolaborasi ini melibatkan pembagian peran, diskusi tentang alur cerita, pemilihan properti, serta latihan bersama untuk menghasilkan pertunjukan yang koheren dan efektif. Melalui kedua aspek ini, murid tidak hanya mengasah kemampuan berakting, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan empati, yang semuanya penting dalam proses pementasan teater.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Materi ini melibatkan murid dalam pengalaman yang tidak hanya fokus pada aspek teknis berakting, tetapi juga pada refleksi diri dan keterampilan sosial yang berkembang melalui latihan dan pementasan. Dalam pembelajaran mendalam, murid tidak hanya menirukan gerakan atau dialog, tetapi mereka diharapkan untuk mengalami karakter yang diperankan dengan sepenuh hati, memahami perasaan dan motivasi tokoh, serta mengekspresikan emosi yang sesuai dengan konteks cerita. Proses ini memungkinkan murid untuk menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan pengalaman pribadi mereka, sehingga setiap penampilan menjadi lebih autentik dan bermakna.

Di kelas, penerapan materi ini dilakukan dengan melibatkan murid dalam diskusi kelompok tentang karakter yang akan diperankan, memilih ekspresi yang tepat, dan merancang interaksi dengan anggota kelompok lainnya. Kolaborasi menjadi kunci utama dalam menyusun pementasan, di mana murid saling membantu dalam mempersiapkan peran, menciptakan alur cerita, dan memanfaatkan properti dengan efektif. Selain itu, mereka juga dilatih untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada teman-temannya, memperkuat rasa percaya diri dan kerja sama. Penerapan materi ini di kelas mendorong murid untuk berpikir kritis dan kreatif, sekaligus

melatih mereka dalam berkomunikasi, menyampaikan ide, dan bekerja dalam tim. Dengan cara ini, pembelajaran seni teater menjadi pengalaman yang mendalam, menyenangkan, dan membangun keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Asesmen

Asesmen materi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana murid dapat mengekspresikan diri melalui peran yang dimainkan dan bagaimana mereka berkolaborasi dalam kelompok untuk menciptakan pementasan yang efektif. Penilaian dilakukan dengan mengamati proses dan hasil dari latihan hingga pementasan mini yang dilakukan murid. Ada dua aspek utama yang dinilai: (1) Ekspresi Diri, yang meliputi kemampuan murid untuk menggambarkan karakter melalui ekspresi wajah, gerak tubuh, suara, dan dialog, serta (2) Kolaborasi, yang mengukur bagaimana murid bekerja bersama dalam kelompok, berbagi peran, dan saling mendukung untuk menciptakan pertunjukan yang koheren.

Instrumen asesmen berupa lembar observasi yang diisi oleh pendidik selama latihan dan pementasan. Indikator yang diobservasi antara lain: (1) Murid dapat mengekspresikan karakter dengan jelas melalui suara, gerak, dan ekspresi wajah, (2) Murid menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan ekspresi dengan situasi dan emosi yang dihadapi oleh tokoh yang diperankan, (3) Murid berkolaborasi dengan baik dalam kelompok, berkomunikasi dengan jelas, dan saling mendukung dalam menyusun adegan, (4) Murid aktif berpartisipasi dalam diskusi dan latihan kelompok, (5) Murid menunjukkan rasa percaya diri dan keberanian untuk tampil di depan teman-temannya. Setiap indikator dinilai dengan skala deskriptif seperti belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan sangat baik. Asesmen ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kemampuan murid dalam memainkan peran secara individu dan berkelompok, serta memberikan umpan balik yang berguna untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam seni teater.

4. Fase D

a. Mengenal Bentuk-Bentuk Teater

Materi dan Kompetensi

Materi ini berfokus pada pengenalan bentuk-bentuk teater, baik yang tradisional maupun modern. Murid akan belajar untuk mengidentifikasi dan membedakan berbagai jenis teater, seperti teater tradisional (misalnya, wayang, sandiwara) dan

teater modern (misalnya, teater realistik, eksperimen). Murid juga akan mengevaluasi elemen-elemen khas dari setiap bentuk teater, termasuk tata panggung, penggunaan bahasa, serta struktur alur cerita. Melalui pembelajaran ini, murid belajar mengekspresikan diri, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, murid juga mengenal keragaman budaya serta nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab dan empati.

Kompetensi yang dicapai mencakup kemampuan untuk memahami perbedaan genre teater, mengenali elemen-elemen penting dalam setiap bentuk, dan mengevaluasi cara-cara penyampaian pesan dalam pertunjukan teater yang berbeda.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Pembelajaran mendalam pada materi ini mengajak murid untuk menggali pertanyaan-pertanyaan seperti: "Bagaimana teater tradisional berfungsi dalam budaya kita?", "Apa yang membedakan teater realistik dari teater eksperimen?", dan "Bagaimana penggunaan bahasa dan tata panggung memengaruhi pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah pertunjukan?".

Pembelajaran mendalam mendorong murid untuk membandingkan teater tradisional dengan teater modern, serta untuk mendalami bagaimana perkembangan budaya dan teknologi berpengaruh terhadap bentuk teater dari masa ke masa.

Asesmen

Asesmen dilakukan melalui observasi dan diskusi kelas mengenai bentuk-bentuk teater yang telah dipelajari. Indikator penilaian meliputi:

- 1) Kemampuan murid mengidentifikasi dan membedakan bentuk-bentuk teater berdasarkan ciri-cirinya.
- 2) Kemampuan untuk mengevaluasi penggunaan elemen-elemen teater, seperti tata panggung dan struktur cerita, dalam berbagai bentuk teater.
- 3) Partisipasi aktif dalam diskusi dan presentasi mengenai bentuk teater tradisional dan modern.

b. Membuat dan Memainkan Beragam Karakter dengan Imajinasi dan Kreativitasnya

Materi dan Kompetensi

Materi ini berfokus pada eksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal sebagai dasar keaktoran. Murid akan melakukan eksplorasi berbagai karakter dengan menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka, serta mengidentifikasi karakter melalui analisis

karakteristik dan sosiologis. Materi penting dipelajari oleh murid SMP karena mendorong mereka memahami latar belakang, emosi, dan motivasi tokoh secara mendalam. Hal ini melatih empati dan kemampuan berkomunikasi, terutama saat berperan sebagai tokoh yang berbeda dari diri mereka sendiri. Selain itu, proses kreatif ini memperkuat kemampuan murid dalam menyusun dialog, mengekspresikan perasaan, dan bekerja sama dalam tim pertunjukan. Kompetensi yang dikembangkan adalah kemampuan murid untuk mengekspresikan karakter secara fisik dan emosional, serta menganalisis karakter melalui pendekatan sosiologis.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Pembelajaran mendalam dalam konteks ini melibatkan pertanyaan-pertanyaan seperti: "Bagaimana saya dapat mengungkapkan karakter melalui gerakan tubuh dan mimik wajah?", "Apa yang membuat karakter saya unik dalam sebuah cerita?", dan "Bagaimana latar belakang sosial karakter memengaruhi peran yang saya mainkan?".

Murid dapat diberikan tugas untuk berimprovisasi dalam memainkan karakter tertentu, sambil merefleksikan mengapa mereka memilih gerakan tubuh atau ekspresi tertentu untuk karakter tersebut.

Asesmen

Asesmen dilakukan melalui observasi performa murid dalam bermain peran. Indikator penilaian meliputi:

- 1) Kemampuan murid untuk mengeksplorasi berbagai gerakan tubuh dan ekspresi wajah yang sesuai dengan karakter yang diperankan.
- 2) Kemampuan menganalisis karakter melalui perspektif sosiologis dan mengekspresikan karakter secara emosional dan fisik.
- 3) Kreativitas dalam mengembangkan dan memainkan peran berdasarkan imajinasi dan pemahaman karakter.

c. Membuat dan Memainkan Pertunjukan Teater yang Relevan dengan Kehidupan Murid

Materi dan Kompetensi

Materi ini mengajarkan murid untuk menciptakan dan memainkan pertunjukan teater yang relevan dengan kehidupan mereka. Dalam hal ini, murid akan memahami karakter dalam sebuah cerita, menyusun alur cerita yang sederhana namun jelas, serta mengeksplorasi dan merancang tata artistik panggung. Mereka akan memanfaatkan elemen-elemen sederhana yang ada di sekitar mereka dan

memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pertunjukan.

Murid juga akan memainkan teater dengan gaya yang mudah dipelajari, seperti teater realisme atau teater modern, serta memainkan peran dalam pertunjukan sederhana di kelas atau sekolah.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Dalam pembelajaran mendalam, murid diajak untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti: "Bagaimana saya bisa mengaitkan cerita ini dengan pengalaman saya sehari-hari?", "Apa pesan yang ingin saya sampaikan melalui cerita ini?", dan "Bagaimana saya bisa menciptakan suasana yang mendalam di panggung dengan bahan yang sederhana?".

Pembelajaran ini mendorong murid untuk menyusun cerita yang relevan dengan isu-isu yang mereka hadapi atau minati, serta untuk berkolaborasi dalam menciptakan tata panggung yang mendukung narasi mereka.

Asesmen

Asesmen dapat dilakukan melalui penilaian terhadap proses kreatif, keterlibatan dalam latihan, dan hasil akhir pertunjukan. Indikator penilaian meliputi:

- 1) Kemampuan murid untuk menyusun alur cerita yang sederhana namun kuat dan mudah dipahami.
- 2) Kesesuaian antara karakter yang dimainkan dengan cerita dan tema yang diangkat.
- 3) Kreativitas dalam merancang tata artistik panggung dan penggunaan teknologi digital.
- 4) Keterlibatan aktif dalam kolaborasi kelompok dan pertunjukan.

5. Fase E

- a. Menginterpretasi dialog atau naskah dengan ragam teater bergenre propaganda, serta tokoh dan perwatakannya berdasar analisis karakteristik dan sosiologis untuk menunjang pesan/isu cerita secara realis**

Materi dan Kompetensi

Materi ini mengutamakan bagaimana murid memiliki kemampuan dalam menginterpretasi atau menafsirkan dialog yang diungkapkan dalam naskah oleh tokoh-tokoh dengan ragam latar belakangnya. Di fase E, murid melalui menginterpretasi dialog dalam naskah dengan ragam genre teater mampu menganalisis watak dan melakukan identifikasi karakteristik setiap tokoh secara pendekatan sosiologis. Dalam hal ini, murid mampu mendalami watak setiap peran atau tokoh dengan segala kompleksitasnya bagaimana peristiwa makna komunikasi terjadi sehingga pesan tersampaikan secara realis.

Keutamaan materi ini yakni agar murid memiliki kemampuan menafsirkan dialog-dialog lebih mendalam dengan memahami konteks latar belakang sosial tokoh-tokoh secara keseluruhan isi cerita.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Proses pengalaman belajar yang mendalam bagaimana murid tidak hanya menghafal dialog tokoh yang ada dalam naskah, namun bagaimana memahami watak dan karakteristik tokoh dipengaruhi peristiwa kondisi sosial masyarakat yang dialaminya dengan mengamatnya menjadi bagian ungkapan dialog termasuk bagian konflik dalam rangkai cerita secara realis.

Pembelajaran mendalam dapat menumbuhkan rasa keingintahuan murid dengan memunculkan pertanyaan "Bagaimana ungkapan dialog menggambarkan latar belakang sosial setiap tokoh yang muncul ?" atau apa latar belakang tokoh menyampaikan ungkapan dialog yang menggambarkan watak dan karakteristiknya?

Kegiatan proses belajar dapat dilaksanakan dengan diskusi tentang tema naskah, menganalisis makna dialog dan mengidentifikasi watak serta karakteristik setiap tokoh.

Asesmen

Asesmen dilaksanakan dengan kegiatan apresiasi pertunjukan teater dan melakukan diskusi untuk memberikan atau menerima umpan balik antar murid dengan hasil analisis pertunjukan menggunakan kosa kata dalam seni teater. Beberapa indikator asesmen meliputi:

- 1) Murid mampu menafsirkan setiap ungkapan makna dialog setiap tokoh berdasarkan latar belakang sosialnya.
- 2) Murid mampu menganalisis watak dan mengidentifikasi setiap tokoh melalui dialog yang disampaikan.
- 3) Murid mampu memahami aspek-aspek sosiologis dengan melalui ungkapan dialog para tokoh dalam naskah sebagai bahan penunjang utama dalam membawakan cerita untuk pertunjukan.

b. Mengapresiasi dan memberikan umpan balik mengenai pesan, kualitas artistik, tata artistik, teknologi, dan elaborasi genre pada suatu karya, dengan menggunakan kosakata seni teater yang tepat dan argumentasi berdasarkan teori yang dipelajari.

Materi dan Kompetensi

Materi ini menekankan pada murid memiliki kemampuan mengapresiasi dan memberikan tanggapan secara konstruktif terkait elaborasi genre suatu pertunjukan mengenai pesan yang disampaikan, kualitas penataan artistik, dan dukungan teknologi dengan kosa kata seni teater seperti, penyutradaraan, kostum, lighting dan elemen-elemen teknis yang lain digunakan dengan tepat dalam berargumentasi. Pada tahap ini, murid mampu mengapresiasi suatu pertunjukan dengan elaborasi genre dengan menganalisis berbagai aspek-aspek pertunjukan dapat menerapkan atau menggunakan berbagai kosa kata seni teater dalam memberikan tanggapan berdasarkan argumentasi yang tepat.

Keutamaan materi ini yakni agar murid memiliki kemampuan mengapresiasi dan memberikan tanggapan atau umpan balik secara konstruktif dari keseluruhan pertunjukan terkait pesan yang disampaikan, kualitas penataan artistik, dan dukungan teknologi dengan kosa kata seni teater seperti, penyutradaraan, kostum, lighting dan elemen-elemen teknis yang lain digunakan dengan tepat dalam berargumentasi.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Pengalaman belajar dengan proses mengapresiasi dan memberikan umpan balik bagaimana murid mengetahui penyampaian pesan melalui pertunjukan elaborasi

genre dalam suatu karya dengan segala dukungan elemen–elemen teknisnya dalam penggunaan kosa kata seni teater.

Pembelajaran mendalam dapat mendorong murid menghargai dan rasa percaya diri serta melakukan penyempurnaan atau perbaikan ke depan dengan memberikan tanggapan secara konstruktif terkait pertunjukan dengan ungkapan dengan kalimat mengapresiasi dan memberikan umpan balik; "Pertunjukan menyampaikan secara tersirat pesan sangat kompleks, saya dapat mengerti dan merasa terhibur ! atau Setiap tokoh menggunakan kostum terlihat secara estetik berdasarkan karakter yang diperankannya. Tata cahaya yang mendukung sehingga tercipta atmosfer pertunjukan yang sesuai naskah ceritanya."

Kegiatan proses belajar dapat dilaksanakan dengan mengapresiasi pertunjukan teater dan memberikan umpan balik dalam bentuk diskusi berdasarkan hasil analisis secara kelompok atau perorangan.

Asesmen

Asesmen dilaksanakan dengan kegiatan apresiasi pertunjukan teater dan melakukan diskusi untuk memberikan atau menerima umpan balik antar murid dengan hasil analisis pertunjukan menggunakan kosa kata dalam seni teater Beberapa indikator asesmen meliputi:

- 1) Murid mampu mengapresiasi suatu pertunjukan dengan menyampaikan umpan balik dengan penggunaan kosa kata dalam seni seni teater.
- 2) Murid mampu menyampaikan umpan balik secara konstruktif atas apresiasi suatu pertunjukan dengan argumentasi menggunakan kosa kata dalam seni teater.
- 3) Murid dapat saling menghargai dan percaya diri melalui apresiasi dan umpan balik pertunjukan teater yang disampaikan dengan penggunaan kosa kata dalam seni teater.

c. Mengeksplorasi berbagai peran dan tata artistik panggung yang sesuai dengan cerita/genre yang dipertunjukkan di atas panggung maupun secara digital.

Materi dan Kompetensi

Materi ini fokus bagaimana murid memiliki kemampuan mengeksplorasi dalam penyesuaian berbagai peran dengan cerita/genre yang dipertunjukan diatas panggung maupun secara digital dengan dukungan atau melibatkan elemen tata

panggung, busana, cahaya, rias/me-up, property, dan tata suara untuk membangun alur cerita yang kuat. Dalam proses tahapan mengeksplorasi berbagai peran, murid dapat mencoba berbagai karakter tokoh dengan berhubungan konteks cerita, ekspresi tubuh, vokal, dan emosi dalam sebuah pertunjukan. Murid dalam mengeksplorasi tata artistik dengan dapat merancang dan mampu menerapkan berbagai elemen pendukung yang mencakup dekorasi, tata rias, pencahayaan, suara, properti, busana, secara elemen visual dalam mendukung suasana cerita diatas panggung maupun secara digital.

Keutamaan materi yakni murid dapat memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi peran dan tata artistik panggung berdasarkan konteks cerita dengan penyesuaian cerita/genre teater yang dipertunjukan di atas panggung maupun digital.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Pengalaman belajar dengan mengeksplorasi peran dan tata artistik panggung bagaimana murid mempelajari naskah mencoba dengan memahami konteks cerita berbagai karakter dengan ekspresi tubuh, vokal, dan emosi. Tata artistik panggung murid mewujudkan berbagai elemen secara visual dan vokal mendukung suasana cerita yang mencakup dekorasi, properti, busana, rias, pencahayaan dan audio/suara untuk kolaborasi menciptakan pertunjukan.

Pembelajaran mendalam dapat mendorong murid mengeksplorasi peran dan tata artistik panggung dalam menciptakan pengalaman belajar mencoba melakukan pendalaman proses pencarian sumber-sumber memperoleh pengetahuan ide-ide baru yang ada dilingkungan sosial sekitarnya dan mengembangkan kreativitas pada tampilan visual secara estetik bermakna yang dipertunjukkan di atas panggung maupun digital. Murid mengajukan pertanyaan; "Bagaimana mengeksplorasi peran dalam mendukung kreativitas? atau Apa dengan mengeksplorasi tata artistik dapat mendukung konteks cerita?"

Kegiatan proses belajar dapat dilaksanakannya murid mengeksplorasi peran meliputi bermain peran dan improvisasi dan tata artistik panggung konsep dan visualisasi desain panggung dengan kerja ansambel merancang dan memproduksi pertunjukan.

Asesmen

Asesmen dilaksanakan dengan kegiatan bermain peran dan berimprovisasi serta konsep dan visualisasi tata artistik panggung. Beberapa indikator asesmen meliputi:

- 1) Murid mampu mengeksplorasi peran dengan berimprovisasi dan bermain peran berdasarkan cerita/genre.

- 2) Murid mampu membuat konsep dan visualisasi tata artistik panggung berdasarkan cerita/genre.
- 3) Murid dapat melakukan kerja ansambel merancang dan memproduksi pertunjukan teater.

6. Fase F

a. Merancang penciptaan tata artistik berdasarkan peran dan cerita untuk produksi

Materi dan Kompetensi

Materi ini mengutamakan pada murid memiliki kemampuan merancang penciptaan tata artistik berdasarkan analisis tema dan identifikasi karakteristik tokoh dari naskah cerita sehingga dapat memahami fungsi tata artistik sebagai elemen-elemen estetis untuk mendukung produksi. Di Fase F murid melalui proses merancang penciptaan tata artistik panggung memahami fungsi tata artistik dengan berbagai elemen teknis tata artistik membuat desain tata artistik melalui presentasi miniatur tata artistik panggung untuk produksi berdasarkan sumber analisis peran memahami konteks cerita.

Keutamaan materi ini yakni murid memiliki kemampuan merancang penciptaan tata artistik dengan elemen-elemen estetis tata artistik berdasarkan analisis naskah cerita dapat membuat desain dan miniatur tata artistik panggung berbagai genre/cerita untuk produksi.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Pengalaman belajar dengan merancang penciptaan tata artistik berdasarkan analisis naskah cerita untuk mendukung peran murid memahami secara mendalam fungsi artistik sebagai elemen-elemen estetis yang tidak terlepas dari tata artistik panggung. Mewujudkan presentasi tata artistik dengan membuat miniatur tata artistik panggung secara profesional untuk produksi.

Pembelajaran mendalam dapat menumbuhkan daya cipta imajinasi dan kreativitas murid dalam merancang tata artistik panggung dengan membuat elemen-elemen estetis seperti kostum, rias dan properti dan mendesain miniatur panggung secara profesional untuk di produksi. Murid mengajukan pertanyaan: Bagaimana menciptakan elemen-elemen tata artistik dapat mendukung peran seluruh pemain dalam produksi pertunjukan ? atau Apa fungsi tata artistik dalam produksi?

Asesmen

Asesmen dilaksanakan dengan kegiatan membuat elemen-elemen tata artistik panggung, mendesain tata artistik panggung, dan mempresentasikan miniatur tata artistik panggung. Beberapa indikator asesmen meliputi:

- 1) Murid mampu memahami fungsi tata artistik untuk mendukung peran berdasarkan cerita/genre.
- 2) Murid dapat membuat elemen-elemen tata artistik panggung berdasarkan cerita/genre.
- 3) Murid mampu membuat desain tata artistik panggung berdasarkan cerita/genre.
- 4) Murid mampu mempresentasikan miniatur tata artistik panggung berdasarkan cerita/genre.

b. Menciptakan peran baru, naskah orisinal, dan menyusun kembali cerita/ alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur dan dinamika cerita/emosi di panggung maupun secara digital

Materi dan Kompetensi

Materi ini fokus dalam setiap tahapan melalui penciptaan peran baru, membuat naskah secara orisinal yang mencerminkan adanya identitas tokoh, menghadirkan ragam latar belakang tokoh, pengembangan karakter yang terbangun dalam dinamika emosi memperlihatkan kejelasan alur cerita pada struktur dramatik diatas panggung maupun secara digital.

Keutamaan materi ini yakni murid memiliki kemampuan menciptakan rangkaian dialog-dialog dalam menulis naskah cerita yang orisinal yang memiliki alur cerita yang berdasarkan struktur dramatik dengan menciptakan berbagai peran baru, identitas tokoh, pengembangan karakter, dan dinamika emosi pada kejelasan penyusunan alur cerita.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Pengalaman belajar menciptakan naskah orisinal dengan gambaran kepekaan kondisi sosial yang ada di sekitar murid seperti isu aktual kenakalan remaja, perundungan, bahaya narkoba, kemiskinan, dan bencana alam. Berdasarkan isu aktual tersebut murid dapat menyusun rangkaian alur cerita dalam menghadirkan peran baru dan pengembangan karakter dan dinamika emosi pada kejelasan penyusunan alur cerita pada struktur dramatik yang terbangun.

Pembelajaran mendalam dapat menumbuhkan kepekaan sosial murid dari berbagai isu aktual yang ada disekitarnya secara mendalam menyampaikan kisah dalam bentuk penulisan naskah yang orisinal, memahami setiap peran baru dalam penciptaan segala ragam karakteristik dan pengembangannya yang mencerminkan dinamika emosi pada kejelasan alur cerita pada struktur dramatik. Murid mengajukan pertanyaan: "Bagaimana membuat naskah cerita orisinal dengan alur cerita yang menarik? atau Apa inspirasi dalam membuat naskah cerita?"

Asesmen

Asesmen dilaksanakan dengan menulis kreatif (*creative writing*). Beberapa indikator asesmen meliputi:

- 1) Murid mampu menyusun alur cerita berdasarkan struktur dramatik.
- 2) Murid mampu menciptakan tokoh yang memiliki karakter berdasarkan tema cerita yang dibuat.
- 3) Murid mampu membangun dinamika emosi setiap tokoh dalam alur cerita.
- 4) Murid mampu menggambarkan alur cerita yang memiliki kepekaan sosial terkait isu aktual yang ada di sekitarnya.
- 5) Murid mampu mempresentasikan naskah yang dibuatnya yang memenuhi prinsip-prinsip penulisan naskah cerita dengan memiliki alur cerita yang jelas secara struktur dramatik.

c. Menghasilkan karya teater (naskah atau pertunjukan) berdasarkan minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, empati, kreativitas, dan respons terhadap ragam topik yang dipilihnya, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Materi dan Kompetensi

Materi ini bertujuan menghasilkan karya teater (naskah atau pertunjukan) berdasarkan minat, pengetahuan yang bersumber dari peristiwa aktual atau pengalaman berempati dalam proses kreativitas berbagai ragam topik menjadi pilihannya, sehingga dapat memberikan dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Keutamaan materi ini yakni murid memiliki kemampuan kreativitas yang menghasilkan karya teater (naskah atau pertunjukan) berdasarkan minat dan pengetahuan yang bersumber dari peristiwa aktual atau pengalaman berempati dengan ide atau gagasan berbagai ragam topik, sehingga dapat memberikan dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Kontekstualisasi Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam (PM)

Pengalaman belajar menghasilkan karya teater (naskah atau pertunjukan) dalam proses kreativitas murid memiliki ide atau gagasan dan memberikan kontribusi pemikiran kritisnya secara mendalam terhadap kondisi sosial di sekitarnya menjadi topik pilihannya berasal dari perenungan pengalaman berempati pada peristiwa aktual terjadi di tengah-tengah masyarakat.

Pembelajaran mendalam dapat mendorong kreativitas murid yang menghasilkan karya (naskah atau pertunjukan) melalui perenungan pengalaman mendalam dari berbagai peristiwa aktual dengan secara pribadi menganalisis kondisi sosialnya yang melahirkan pemikiran kritis terhadap dirinya dan memberikan dampak kepada masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Murid mengajukan pertanyaan: bagaimana karya teater dapat memberikan dampak positif pada masyarakat dan lingkungannya? Atau apa pengalaman yang menarik dalam menghasilkan karya teater?

Asesmen

Asesmen dilaksanakan dengan kegiatan belajar kolaborasi dalam menghasilkan karya teater (naskah atau pertunjukan). Beberapa indikator asesmen meliputi:

- 1) Murid mampu melakukan refleksi diri terkait umpan balik audiens dari hasil karya teater yang dibuat.
- 2) Murid mampu berpikir kritis secara positif terhadap lingkungannya melalui hasil karya teater.
- 3) Murid mampu menciptakan dengan menghasilkan karya teater dengan memberikan dampak positif terhadap masyarakat dan lingkungan sekitarnya.

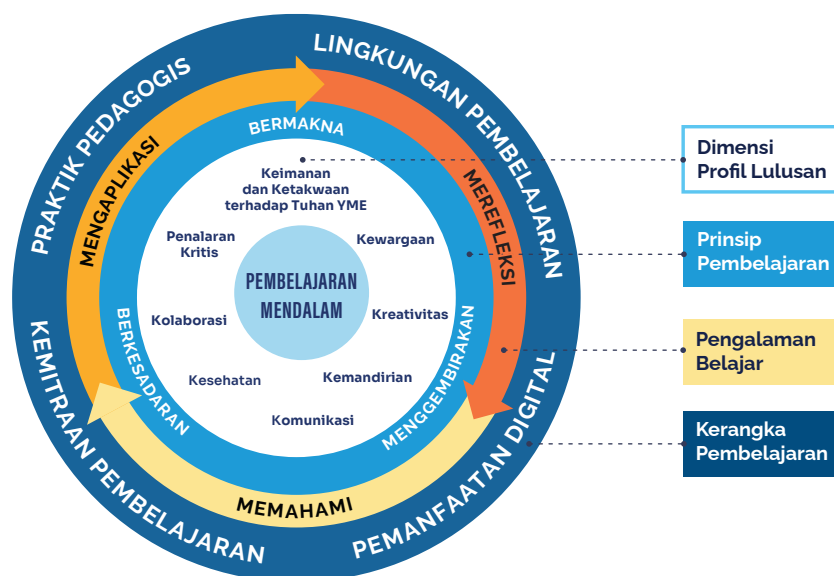
Perencanaan Pembelajaran Mendalam



Perencanaan Pembelajaran Mendalam

1. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Kerangka kerja pembelajaran mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Kerangka kerja pembelajaran mendalam dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan yang merupakan kompetensi dan karakter yang harus dimiliki oleh setiap murid setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan.

Delapan dimensi tersebut adalah:

1	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	Dimensi Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME menunjukkan individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan serta menghayati nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Nilai keimanan ini tercermin dalam perilaku yang berakhlak mulia, penuh kasih, serta bertanggung jawab dalam menjalankan tugas dan kewajibannya.
2	Kewargaan	Dimensi kewargaan menunjukkan individu yang memiliki rasa cinta tanah air, menaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggung jawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait keberlanjutan manusia dan lingkungan. Fokus kewargaan yaitu kesadaran murid untuk berkontribusi terhadap kebaikan bersama sebagai warga negara dan warga dunia.
3	Penalaran Kritis	Dimensi penalaran kritis menunjukkan individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi. Murid memiliki keterampilan untuk menganalisis masalah, mengevaluasi argumen, menghubungkan gagasan yang relevan, dan merefleksikan proses berpikir dalam pengambilan keputusan.
4	Kreativitas	Dimensi kreativitas adalah individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat. Mereka dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menghasilkan banyak gagasan, serta menemukan dan mengembangkan alternatif solusi yang efektif.
5	Kolaborasi	Dimensi kolaborasi adalah individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan bersama melalui pembagian peran dan tanggung jawab. Mereka menjalin hubungan yang kuat, menghargai kontribusi setiap anggota tim, serta menunjukkan sikap saling menghormati meskipun terdapat perbedaan pendapat atau latar belakang.

6 Kemandirian	Dimensi kemandirian artinya murid mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat tanpa bergantung pada orang lain. Mereka memiliki kebebasan dalam menentukan pilihan, menguasai dirinya, serta gigih dalam berusaha untuk mencapai tujuan.
7 Kesehatan	Dimensi kesehatan menggambarkan murid yang sehat jasmani, menjalankan kebiasaan hidup sehat, memiliki fisik yang bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (<i>well-being</i>).
8 Komunikasi	Murid memiliki kemampuan komunikasi yang baik untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi dengan jelas serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi. Dimensi ini memungkinkan murid untuk berinteraksi dengan orang lain, berbagi serta mempertahankan pendapat, menyampaikan sudut pandang yang beragam, dan aktif terlibat dalam kegiatan yang membutuhkan interaksi dua arah.

Dalam mencapai dimensi tersebut, pembelajaran mendalam berlandaskan tiga prinsip pembelajaran, yaitu **berkesadaran**, **bermakna**, dan **menggembirakan**. Ketiga prinsip ini saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berkelanjutan bagi murid.

1 Berkesadaran

Berkesadaran merupakan pengalaman belajar murid yang diperoleh ketika mereka memiliki kesadaran untuk menjadi pelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Murid memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan. Ketika murid memiliki kesadaran belajar, mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pembelajar sepanjang hayat.

2 Bermakna

Pembelajaran bermakna terjadi ketika murid dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar murid tidak hanya sebatas memahami informasi/penguasaan konten, namun berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan murid membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan murid dengan isu nyata dalam konteks personal/lokal/nasional/global. Pembelajaran dapat melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.

3 Menggembirakan

Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu murid terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika murid menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap murid merasa nyaman, murid terpenuhi kebutuhannya seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan rasa memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri.

Ketiga prinsip pembelajaran tersebut di atas dilaksanakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa dan olah raga. Keempat upaya tersebut adalah bagian integral dari pendidikan yang membentuk manusia seutuhnya.

Olah pikir (intelektual)	Olah pikir adalah proses pendidikan yang berfokus pada pengasahan akal budi dan kemampuan kognitif, seperti kemampuan untuk memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah.
Olah hati (etika)	Olah hati adalah proses pendidikan untuk mengasah kepekaan batin, membentuk budi pekerti, serta menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual. Olah hati berfokus pada pengembangan aspek emosional, etika, dan spiritual murid, sehingga mereka mampu memahami perasaan, memiliki empati, dan menjalankan kehidupan dengan berlandaskan kebenaran, kejujuran, dan kebajikan.
Olah rasa (estetika)	Olah rasa adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kepekaan estetika, empati, dan kemampuan menghargai keindahan serta hubungan antar manusia.
Olah raga (kinestetik)	Olah raga adalah bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan fisik, kekuatan tubuh, serta membentuk karakter melalui kegiatan jasmani. Olah raga tidak hanya berfokus pada kebugaran fisik, tetapi juga pada pengembangan disiplin, ketangguhan, dan kerja sama, yang diperlukan untuk mendukung pendidikan holistik.

Pembelajaran mendalam memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan murid untuk memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan materi pembelajaran secara bermakna. Pengalaman belajar ini mencakup berbagai lingkungan dan situasi, serta melibatkan interaksi dengan materi pembelajaran, pendidik, sesama murid, dan lingkungan sekitarnya.

Pengalaman pembelajaran mendalam diciptakan melalui proses memahami, mengapikasi, dan merefleksi yang digambarkan dan diuraikan sebagai berikut.

1 Memahami

Memahami dalam pendekatan pembelajaran mendalam adalah fase awal pembelajaran yang bertujuan membangun kesadaran murid terhadap tujuan pembelajaran, mendorong murid untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan agar murid dapat memahami secara

mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Jenis pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.

Pengetahuan Esensial	Pengetahuan Aplikatif	Pengetahuan Nilai dan Karakter
Pengetahuan dasar yang fundamental dalam suatu bidang atau disiplin ilmu, yang harus dipahami dan dikuasai untuk membangun pemahaman yang lebih kompleks dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks.	Pengetahuan yang berfokus pada penerapan konsep, teori, atau keterampilan dalam situasi nyata. Pengetahuan ini digunakan untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan, atau menciptakan sesuatu yang berdampak.	Pengetahuan yang berkaitan dengan pemahaman tentang nilai-nilai moral, etika, budaya, dan kemanusiaan yang berperan penting dalam membentuk kepribadian, sikap, dan perilaku seseorang.
Contoh: Memahami tentang pengertian teater, unsur-unsurnya, peran tokoh, ekspresi tubuh dan suara, properti, kostum, serta etika di panggung.	Contoh: Kemampuan menerapkan teknik olah vokal dan gerak tubuh untuk memerankan tokoh secara meyakinkan di atas panggung.	Contoh: Memahami pentingnya kerjasama, tanggung jawab, dan disiplin saat latihan maupun pementasan.

Pada pengalaman belajar memahami, pendidik memantik rasa ingin tahu murid untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dan diaplikasikan dalam berbagai konteks, dengan mengintegrasikan dengan nilai dan karakter. Setelah memperoleh pengetahuan, tahap ini mendorong murid untuk memahami informasi yang diperolehnya. Dengan pendekatan aktif dan konstruktif, murid tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, sehingga membentuk fondasi pemahaman yang menjadi dasar untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi kontekstual atau tahapan selanjutnya.

Karakteristik pengalaman belajar memahami:

- Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya
- Menstimulasi proses berpikir murid
- Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari

- d. Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif
- e. Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya
- f. Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter murid

2 Mengaplikasi

Mengaplikasi merupakan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas murid mengaplikasikan pengetahuan secara kontekstual. Pengetahuan yang diperoleh murid pada tahapan memahami diaplikasikan sebagai proses perluasan pengetahuan. Tahapan ini memberikan kesempatan kepada murid untuk menerapkan pengetahuan baik secara individu maupun kolaboratif. Pendalaman pengetahuan ini dilakukan dalam bentuk pengalaman belajar pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan lain-lain. Pengaplikasian pengetahuan ini mengimplementasikan kebiasaan pikiran dalam mengaplikasi pengetahuan yang melibatkan penerapan pola pikir yang mendukung proses belajar, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara efektif. Murid melakukan praktik pemecahan masalah/isu yang kontekstual dan memberikan pengalaman nyata murid. Pendidik menghadirkan isu/masalah dalam konteks lokal/nasional/global atau di dalam dunia profesional. Pendekatan multidisiplin dan interdisiplin antar materi pelajaran berperan penting pada tahapan ini. Pada tahap ini, murid membangun solusi kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah konkret, yang hasilnya dapat berupa produk/kinerja murid. Keterlibatan murid ini dapat memberikan manfaat tidak hanya keterampilan akademik namun juga keterampilan hidup sehingga menumbuhkan kepedulian atas perannya sebagai bagian dari lingkungan sosial.



Pada tahap ini berikan kesempatan pada murid untuk menerapkan keterampilan atau pengetahuan tertentu dalam berbagai konteks. *Sebagai pendidik, kita sebaiknya tidak berasumsi bahwa jika murid sudah belajar suatu pengetahuan atau keterampilan, murid secara otomatis dengan sendirinya mengetahui kapan dan di mana menggunakannya. Penting untuk secara jelas pembelajaran memfasilitasi konteks di mana pengetahuan dan keterampilan tersebut dapat atau tidak dapat diterapkan oleh murid.*

Karakteristik pengalaman belajar mengaplikasi:

- a. Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
- b. Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
- c. Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
- d. Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.

3 Merefleksi

Merefleksi merupakan proses saat murid mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan. Refleksi ini bertujuan untuk memahami sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, serta mengeksplorasi kekuatan, tantangan, dan area yang perlu diperbaiki. Tahap refleksi melibatkan regulasi diri sebagai kemampuan individu untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap cara belajar mereka.

Regulasi diri memungkinkan murid untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, meningkatkan motivasi intrinsik, dan mencapai tujuan belajar secara efektif. Dalam proses ini, murid menerima umpan balik yang spesifik dan relevan dari pendidik, teman sebaya, komunitas, atau pihak terkait untuk membantu mereka meningkatkan kompetensi. Refleksi dilakukan secara personal untuk pengembangan diri dan secara kontekstual untuk memahami kontribusi dan peran mereka dalam lingkungan sosial. Dengan refleksi yang efektif, murid tidak hanya menyadari keberhasilan dan kekurangannya, tetapi juga mampu merumuskan langkah-langkah konkret untuk perbaikan di masa depan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan.

Dalam pengalaman belajar merefleksi, murid tidak hanya diminta untuk mengulang atau mengingat kembali materi yang telah dipelajari, tetapi diarahkan untuk mengonstruksi kembali pemahamannya secara kritis, menghubungkannya dengan konteks yang lebih luas, serta mengidentifikasi implikasi atau kemungkinan penerapan dalam situasi berbeda. Proses ini melibatkan keterampilan metakognitif, seperti menyadari cara berpikir mereka sendiri, mengevaluasi strategi yang digunakan saat belajar, serta menilai keberhasilan atau hambatan dalam pencapaian tujuan belajar. Dengan demikian, refleksi berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman belajar dan transfer pengetahuan, memungkinkan murid untuk menggeneralisasi prinsip-prinsip inti, memformulasikan pertanyaan baru, serta mengembangkan alternatif ide atau solusi yang dapat diterapkan di luar konteks awal pembelajaran.

Pendekatan ini memperkuat pembelajaran mendalam karena mendorong murid menjadi pelajar aktif, reflektif, dan adaptif. Hal inilah yang menjadi pembeda antara pengalaman belajar merefleksi dengan refleksi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Karakteristik pengalaman belajar merefleksi:

- a. Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar.
- b. Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (*evaluasi diri*).
- c. Menerapkan strategi berpikir.
- d. Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).
- e. Meregulasi emosi dalam pembelajaran.

Pertanyaan pada tahap refleksi dapat mendorong murid untuk berpikir kritis terhadap dirinya dan proses belajarnya, sehingga murid dapat mengevaluasi kebermanfaatan dari ide yang telah diberikan, menganalisis keberhasilan/tantangan dari proyek/produknya yang sudah dihasilkan, merancang strategi yang akan dilakukan untuk lebih berperan atau mengembangkan diri selanjutnya.

Penerapan pembelajaran mendalam juga melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi murid. Keempat komponen ini adalah praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital, dan kemitraan pembelajaran.

a Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis merujuk pada strategi mengajar yang dipilih pendidik untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Untuk mewujudkan pembelajaran mendalam pendidik berfokus pada pengalaman belajar murid yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi. Pembelajaran mendalam dapat dilaksanakan menggunakan berbagai praktik pedagogis dengan menerapkan tiga prinsip yaitu **berkesadaran**, **bermakna**, **menggembirakan**, contohnya: Pembelajaran Berbasis Inkuiri, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*), Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Kolaboratif, Pembelajaran STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*), Pembelajaran Berdiferensiasi dan sebagainya.

b Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam.

- Budaya belajar yang dikembangkan agar tercipta iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan untuk pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan memotivasi murid bereksplorasi, berekspresi, dan kolaborasi.
- Optimalisasi ruang fisik sebagai proses interaksi langsung dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan kenyamanan, serta mendukung pembelajaran mendalam seperti ruang kelas, ruang konseling, laboratorium, lingkungan satuan pendidikan, perpustakaan, lingkungan/alam sekitar, ruang seni, ruang praktik keterampilan, ruang ibadah, aula/auditorium, museum, dan lainnya.
- Pemanfaatan ruang virtual untuk interaksi, transfer ilmu, penilaian pembelajaran tanpa keterbatasan ruang fisik, seperti desain pembelajaran daring, platform pembelajaran daring/*hybrid*, dan penilaian daring, dan lainnya.

Dengan integrasi ketiga aspek tersebut, proses pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan pengetahuan, tetapi juga membentuk murid yang adaptif dan menjadi pembelajaran mandiri. Misalnya dengan menerapkan Model "*Flipped Classroom*", murid dapat mempelajari materi dasar di rumah (melalui video atau bacaan), kemudian menggunakan waktu di kelas untuk berdiskusi dan mengerjakan proyek.

c Pemanfaatan Teknologi Digital

Pemanfaatan teknologi digital juga memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada

murid. Peran teknologi digital tidak terbatas hanya sebagai alat presentasi dan penyedia informasi namun teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran. Murid mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif.

Sebagai contoh, dalam perencanaan pembelajaran, teknologi digital dapat digunakan untuk merancang perencanaan pembelajaran, menyusun perencanaan pembelajaran berbasis proyek, mendesain bahan ajar visual dan infografis, serta membuat konten interaktif seperti kuis dan simulasi. Pada tahap pelaksanaan, teknologi digital memfasilitasi pemanfaatan website sebagai sumber belajar, perpustakaan digital, video edukasi, multimedia interaktif, simulasi, animasi, dan gamifikasi. Sementara itu, dalam asesmen pembelajaran, teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk pembuatan tes formatif interaktif, serta pengelolaan portofolio digital. Dengan demikian, teknologi digital menjadi alat yang integral dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

d Kemitraan pembelajaran

Kemitraan pembelajaran akan membentuk hubungan yang kolaboratif untuk memberikan pengalaman belajar, kebaruan informasi, umpan balik kepada murid melalui pengetahuan yang kontekstual dan nyata. Pendekatan ini memindahkan kontrol pembelajaran dari pendidik menjadi kolaborasi bersama. Pendidik membangun peran murid sebagai rekan belajar yang aktif mendesain dan mengarahkan strategi belajarnya. Pendidik dapat melibatkan keluarga, masyarakat, atau komunitas sebagai mitra yang memberikan dukungan pembelajaran dalam konteks autentik. Pendidik juga memfasilitasi koneksi dengan ahli atau mitra profesional untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan relevansi pembelajaran.

Kemitraan pembelajaran dapat dibangun dalam berbagai lingkup, seperti lingkungan sekolah (melibatkan kepala sekolah, pengawas sekolah, pendidik, dan murid), lingkungan luar sekolah (melibatkan komite sekolah, mitra profesional, dunia usaha, industri, institusi pendidikan, dan media), dan masyarakat (melibatkan orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dan organisasi keagamaan atau budaya). Dengan melibatkan berbagai pihak, kemitraan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar murid tetapi juga memperluas jaringan dan sumber daya yang mendukung terciptanya pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan.

Integrasi (1) praktik pedagogis, (2) kemitraan pembelajaran, (3) lingkungan pembelajaran, dan (4) pemanfaatan teknologi mewujudkan pembelajaran mendalam yang efektif dan mendukung terwujudnya prinsip pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan.

2. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran

Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran pada tahapan ini dimulai dari analisis Capaian Pembelajaran diuraikan menjadi tujuan-tujuan pembelajaran yang bersifat operasional dan konkret. Perumusan tujuan pembelajaran meliputi kompetensi dan lingkup materi.

Prinsip penyusunan alur tujuan pembelajaran, pada panduan ini menggunakan pengurutan dari yang mudah ke yang sulit, dimulai dari konten yang paling mudah ke konten yang sulit.

Penyusunan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran mata pelajaran Seni Teater dapat dilihat pada contoh berikut:

Fase B

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Mengalami (Experiencing)</p> <p>murid mengenal teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), mengenal gerak tubuh, suara/ vokal sesuai tokoh/ peran atau perilaku objek sekitar.</p>	<p>1.1 Mengetahui dan meniru berbagai macam tokoh yang ada di sekitar.</p> <p>1.2 Menggunakan gerakan tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan dengan lebih jelas.</p> <p>1.3 Mengetahui dan melatih teknik pernapasan dasar untuk menghasilkan suara yang lebih baik.</p>	<p>Kelas III</p> <p>1.1 Mengetahui dan meniru berbagai macam tokoh yang ada di sekitar.</p> <p>1.2 Menggunakan gerakan tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan dengan lebih jelas.</p> <p>1.3 Mengetahui dan melatih teknik pernapasan dasar untuk menghasilkan suara yang lebih baik.</p>
<p>Merefleksikan (Reflecting)</p> <p>Murid mengenali lingkungan sekitarnya dan pengalaman dalam bermain teater.</p>	<p>2.1 Mengetahui berbagai jenis kegiatan di lingkungan sekitar yang mengandung unsur teater.</p> <p>2.2 Berbagi hasil pengamatan dan interpretasi mereka dengan teman sekelas.</p>	<p>2.1 Mengetahui berbagai jenis kegiatan di lingkungan sekitar yang mengandung unsur teater.</p> <p>2.2 Berbagi hasil pengamatan dan interpretasi mereka dengan teman sekelas.</p>
<p>Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)</p> <p>Murid menggunakan properti yang sesuai dengan tokoh yang diperankan.</p>	<p>3.1 Mengetahui berbagai jenis properti yang umum digunakan dalam seni teater.</p> <p>3.2 Memilih dan menggunakan properti yang sesuai dengan karakter dan situasi dalam cerita.</p>	<p>Kelas IV</p> <p>3.1 Mengetahui berbagai jenis properti yang umum digunakan dalam seni teater.</p> <p>3.2 Memilih dan menggunakan properti yang sesuai dengan karakter dan situasi dalam cerita.</p>

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Menciptakan (Creating)</p> <p>Murid mengamati beragam peran, mengenal tokoh di sekitar, dan memainkan sebuah lakon dalam cerita.</p>	<p>4.1 Memahami bahwa seni teater dapat digunakan untuk menggambarkan dan memahami berbagai peran dalam masyarakat.</p> <p>4.2 Mengembangkan kreativitas mereka dalam mengekspresikan peran-peran tersebut melalui gerakan, suara, dan dialog.</p>	<p>4.1 Memahami bahwa seni teater dapat digunakan untuk menggambarkan dan memahami berbagai peran dalam masyarakat.</p> <p>5.1 Mengetahui bentuk lakon yang sering di temui dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>5.2 Mengetahui perbedaan dari setiap bentuk lakon.</p>
<p>Berdampak (Impacting) bagi Diri Sendiri dan Orang Lain</p> <p>Murid mengetahui bentuk lakon dalam bermain teater.</p>	<p>5.1 Mengetahui bentuk lakon yang sering di temui dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>5.2 Mengetahui perbedaan dari setiap bentuk lakon.</p>	<p>4.2 Mengembangkan kreativitas mereka dalam mengekspresikan peran-peran tersebut melalui gerakan, suara, dan dialog.</p>

Fase D

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Mengalami (Experiencing)</p> <p>Mengeksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal sebagai dasar keaktoran murid; mengidentifikasi karakter melalui analisis karakteristik, dan sosiologis; membuat dan memainkan beragam karakter dengan imajinasi dan kreativitasnya dan mengenal bentuk-bentuk teater.</p>	<p>1.1 Mengeksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal.</p> <p>1.2 Mengidentifikasi perbedaan karakter berdasarkan pengamatan terhadap tokoh nyata dan fiksi.</p> <p>1.3 Memainkan berbagai karakter berdasarkan hasil eksplorasi gerak dan suara.</p> <p>1.4 Mengetahui dan membandingkan bentuk-bentuk teater tradisional dan modern.</p>	<p>Kelas VII</p> <p>1.1 Mengeksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal.</p> <p>1.2 Mengidentifikasi perbedaan karakter berdasarkan pengamatan terhadap tokoh nyata dan fiksi.</p> <p>1.3 Memainkan berbagai karakter berdasarkan hasil eksplorasi gerak dan suara.</p> <p>1.4 Mengetahui dan membandingkan bentuk-bentuk teater tradisional dan modern.</p>
<p>Merefleksikan (Reflecting)</p> <p>Menjelaskan pengalaman bermain peran dan dampaknya terhadap diri sendiri serta memberikan apresiasi dan umpan balik sesuai dengan pengalaman pribadi.</p>	<p>2.1 Menjelaskan pengalaman bermain peran .</p> <p>2.2 Menghubungkan pengalaman peran dengan kehidupan nyata.</p> <p>2.3 Memberikan umpan balik secara lisan dan tertulis sesuai dengan pengalaman pribadi.</p> <p>2.4 Memberikan apresiasi sesuai dengan pengalaman pribadi.</p>	<p>3.1 Mengeksplorasi unsur-unsur tata artistik panggung.</p> <p>3.2 Merancang tata artistik panggung dengan mempertimbangkan elemen-elemen rupa yang sederhana dari bahan yang ada di lingkungan sekitar.</p>

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p><i>Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (Thinking and Working Artistically)</i></p> <p>Mengeksplorasi dan merancang tata artistik panggung dengan mempertimbangkan elemen-elemen rupa yang sederhana dari bahan yang ada di lingkungan sekitar serta memanfaatkan teknologi digital.</p>	<p>3.1 Mengeksplorasi unsur-unsur tata artistik panggung.</p> <p>3.2 Merancang tata artistik panggung dengan mempertimbangkan elemen-elemen rupa yang sederhana dari bahan yang ada di lingkungan sekitar.</p> <p>3.3 Merancang tata artistik panggung dengan memanfaatkan teknologi digital.</p>	<p>Kelas VIII</p> <p>4.1 Mengidentifikasi karakter dalam sebuah cerita.</p> <p>4.2 Menyusun alur cerita sederhana yg jelas dan mudah dipahami.</p> <p>4.3 Menulis naskah pendek berdasarkan pengalaman atau isu kontekstual.</p> <p>3.3 Merancang tata artistik panggung dengan memanfaatkan teknologi digital.</p>
<p><i>Menciptakan (Making/Creating)</i></p> <p>Mengidentifikasi karakter dalam sebuah cerita dan menyusun alur cerita sederhana yang jelas dan mudah dipahami; memainkan lakon dengan satu gaya yang sederhana dan mudah dipelajari dan memainkan peran dalam sebuah pertunjukan sederhana di kelas atau satuan pendidikan.</p>	<p>4.1 Mengidentifikasi karakter dalam sebuah cerita.</p> <p>4.2 Menyusun alur cerita sederhana yg jelas dan mudah dipahami.</p> <p>4.3 Menulis naskah pendek berdasarkan pengalaman atau isu kontekstual.</p> <p>4.4 Memainkan peran dalam sebuah pertunjukan sederhana di kelas atau satuan pendidikan.</p>	<p>4.4 Memainkan peran dalam sebuah pertunjukan sederhana di kelas atau sekolah.</p> <p>2.1 Menjelaskan pengalaman bermain peran.</p> <p>2.2 Menghubungkan pengalaman peran dengan kehidupan nyata.</p> <p>2.3 Memberikan umpan balik secara lisan dan tertulis sesuai dengan pengalaman pribadi.</p> <p>2.4 Memberikan apresiasi sesuai dengan pengalaman pribadi.</p>

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Berdampak (Impacting)</p> <p>Membuat pertunjukan teater yang relevan dengan kehidupan murid.</p>	<p>5.1 Merancang pementasan yang menyampaikan pesan atau nilai tertentu.</p> <p>5.2 Menyampaikan pertunjukan di lingkungan satuan pendidikan atau komunitas lainnya.</p> <p>5.3 Mengevaluasi pertunjukan dari segi isi, penyampaian, dan respons audiens.</p> <p>5.4 Mengaitkan isi pertunjukan dengan isu sosial dan pengalaman hidup murid.</p>	<p>Kelas IX</p> <p>5.1 Merancang pementasan yang menyampaikan pesan atau nilai tertentu.</p> <p>5.2 Menyampaikan pertunjukan di lingkungan satuan pendidikan atau komunitas lainnya.</p> <p>5.3 Mengevaluasi pertunjukan dari segi isi, penyampaian, dan respons audiens.</p> <p>5.4 Mengaitkan isi pertunjukan dengan isu sosial dan pengalaman hidup murid.</p>

Fase F

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Mengalami (Experiencing)</p> <p>Menerapkan teknik keaktoran melalui bahasa tubuh, mimik wajah dan vokal untuk menunjukkan kepekaan terhadap persoalan sosial, dan eksplorasi komunikasi nonverbal; melakukan pengamatan mengenai ragam teknik/genre teater, ide penokohan dan peristiwa yang berasal dari karya profesional sebagai inspirasi dalam memproduksi dan menampilkan pertunjukan secara berkolaborasi dengan memanfaatkan platform digital.</p>	<p>1.1. Menerapkan teknik keaktoran melalui bahasa tubuh, mimik wajah dan vokal untuk menunjukkan kepekaan terhadap persoalan sosial, dan eksplorasi komunikasi nonverbal.</p> <p>1.2. Mengamati ragam teknik/genre teater, ide penokohan dan peristiwa yang berasal dari karya profesional.</p>	<p>Kelas XI</p> <p>1.2. Mengamati ragam teknik/genre teater, ide penokohan dan peristiwa yang berasal dari karya profesional .</p> <p>1.1. Menerapkan teknik keaktoran melalui bahasa tubuh, mimik wajah dan vokal untuk menunjukkan kepekaan terhadap persoalan sosial, dan eksplorasi komunikasi nonverbal.</p> <p>3.1 Merancang tata artistik berdasarkan peran dan cerita.</p> <p>4.1 Menciptakan peran baru dalam naskah orisinal.</p> <p>4.2 Menyusun kembali cerita/alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur dan dinamika cerita/emosi di panggung maupun secara digital.</p>

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Merefleksikan (Reflecting)</p> <p>Mengapresiasi dan memberikan umpan balik mengenai pesan, kualitas akting, tata artistik, teknologi, dan elaborasi genre, pada suatu karya, dengan menggunakan kosakata seni teater yang tepat dan argumentasi berdasarkan teori yang dipelajari.</p>	<p>2.1 Mengapresiasi pertunjukan teater modern/non realis.</p> <p>2.2 Memberikan umpan balik mengenai pesan, kualitas akting, tata artistik, teknologi, dan elaborasi genre, pada suatu karya, dengan menggunakan kosakata seni teater yang tepat dan argumentasi berdasarkan teori yang dipelajari.</p>	<p>5.1 Menghasilkan naskah berdasarkan minat dan pengetahuan.</p> <p>5.2 Mengaitkan peristiwa aktual, pengalaman, empati dan kreativitas menulis naskah.</p> <p>5.3 Merespons terhadap ragam topik yang dipilihnya sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.</p>
<p>Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (Thinking and Working Artistically)</p> <p>Merancang tata artistik berdasarkan peran dan cerita untuk produksi.</p>	<p>3.1 Merancang tata artistik berdasarkan peran dan cerita.</p> <p>3.2 Memproduksi pertunjukan dengan menggunakan alat, bahan, teknologi, dan budaya yang tersedia di sekitarnya.</p>	<p>Kelas XII</p> <p>5.4 Menyajikan pertunjukan dengan hasil naskah cerita yang dibuat di lingkungan sekolah baik secara online maupun offline secara digital.</p> <p>5.5 Mengevaluasi pertunjukan berdasarkan isi pesan yang disampaikan dalam naskah cerita atas respons audiens.</p>

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Menciptakan (Making/Creating)</p> <p>Menciptakan peran baru, naskah orisinal, dan menyusun kembali cerita/alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur dan dinamika cerita/emosi di panggung maupun secara digital.</p>	<p>4.1 Menciptakan peran baru dalam naskah orisinal.</p> <p>4.2 Menyusun kembali cerita/alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur dan dinamika cerita/emosi di panggung maupun secara digital.</p>	<p>2.1 Melakukan apresiasi terhadap pertunjukan teater modern/non realis.</p> <p>2.2 Memberikan umpan balik mengenai pesan, kualitas akting, tata artistik, teknologi, dan elaborasi genre, pada suatu karya, dengan menggunakan kosakata seni teater yang tepat dan argumentasi berdasarkan teori yang dipelajari.</p>
<p>Berdampak (Impacting)</p> <p>Menghasilkan naskah atau pertunjukan berdasarkan minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, empati, kreativitas, dan respons terhadap ragam topik yang dipilihnya, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.</p>	<p>5.1 Menghasilkan naskah berdasarkan minat dan pengetahuan.</p> <p>5.2 Mengaitkan peristiwa aktual, pengalaman, empati dan kreativitas menulis naskah.</p> <p>5.3 Merespons terhadap ragam topik yang dipilihnya sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.</p> <p>5.4 Menyajikan pertunjukan dengan hasil naskah cerita yang dibuat di lingkungan satuan pendidikan baik secara online maupun offline secara digital.</p> <p>5.5 Mengevaluasi pertunjukan berdasarkan isi pesan yang sampaikan dalam naskah cerita atas respon audiens.</p>	<p>3.2 Memproduksi pertunjukan dengan menggunakan alat, bahan, teknologi, dan budaya yang tersedia di sekitarnya.</p>

3. Penerapan Perencanaan Pembelajaran Mendalam

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran, pendidik diharapkan merancang pembelajaran secara mendalam seperti pada gambar berikut.



4. Contoh Perencanaan Pembelajaran Mendalam

Bermain Peran

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar/MI
Mata Pelajaran	: Seni Teater
Fase/Kelas	: B/III
Semester	: I
Jumlah Pertemuan	: 3 Pertemuan (3 x 70 Menit)

Identifikasi

Dimensi Profil Lulusan

1. Penalaran Kritis
2. Kreativitas
3. Kolaborasi
4. Komunikasi

Desain Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Murid mampu menggunakan gerakan tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan dengan lebih jelas.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran dengan metode demonstrasi dan bermain peran (<i>Role Play</i>), diskusi kelompok dan presentasi.
Kemitraan Pembelajaran	Rekan guru kelas / orang tua murid yang memiliki kemampuan atau kesenangan dibidang seni teater.
Lingkungan Pembelajaran	Ruang fisik terdapat pada ruang kelas; ruang virtual terdapat pada youtube; budaya belajar dengan berkolaborasi, berpartisipasi aktif dan kreatif.
Pemanfaatan Digital	Perencanaan dengan modul ajar berbasis teknologi dan pelaksanaan dengan sumber belajar video, powerpoint emoji, dan perekam video.

Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1: Mengenal olah tubuh, ekspresi, dan olah suara



Memahami (*Berkesadaran, Bermakna dan Menggembirakan*)

- Pendidik membuka pembelajaran dengan salam, doa bersama, dan sapaan ramah untuk menciptakan suasana positif.
- Murid diajak senantiasa sadar dan bersyukur atas nikmat fisik yang telah Tuhan YME berikan.
- Pendidik mengajak murid untuk berdiri dan melakukan permainan menirukan gerakan dan ekspresi sesuai instruksi pendidik (asesmen awal), seperti:
 1. Gerakan menggosok gigi, mandi, dan mencuci muka.
 2. Murid diberi pertanyaan tentang tiga emosi (marah, senang, sedih) dan mereka diminta untuk menjawab melalui ekspresi wajah dalam akting.

Contoh:

 - » Bagaimana jika seseorang tertawa?
 - » Bagaimana jika seseorang menangis?
 - » Bagaimana jika seseorang marah?
- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dengan mengaitkan aktivitas yang telah dilakukan.
- Pendidik memberikan stimulus kepada murid tentang akting.

"Coba bayangkan kalian adalah pohon yang tertiuip angin kencang. Bagaimana gerakan tubuh kalian?"
- "Bayangkan kalian adalah awan di langit. Bagaimana kalian akan bergerak?"
- Pendidik (rekan guru kelas/ orang tua murid yang memiliki kemampuan atau kesenangan di bidang seni teater) memperkenalkan ragam teknik akting (olah tubuh, ekspresi, olah suara) dengan menayangkan gambar aneka ekspresi, melalui tayangan power point atau bisa dengan sebuah kartu bergambar. **(lampiran 2 & 3)**



- Murid dibagi dalam kelompok kecil berdasarkan tingkat pemahaman murid tentang teknik dasar akting (menirukan gerakan sesuai instruksi dan mengidentifikasi emosi yang bisa diungkapkan melalui ekspresi wajah) sesuai dengan hasil asesmen awal.
- Setiap kelompok memilih kartu bergambar aneka ekspresi dan aktivitas secara acak. (lampiran 3)
- Murid dalam kelompok melakukan diskusi ragam teknik akting (olah tubuh, ekspresi, olah suara) berdasarkan kartu bergambar yang dipilih.

Contoh : Marah

» Olah tubuh:

Postur: tegap, dada membusung, bahu tegang.

Gerakan: tangan mengepal, menghentak, kaki menginjak kuat, tubuh tidak terkontrol.

» Ekspresi:

Alis: menurun dan bertemu di tengah.

Mata: melotok, tatapan tajam.

Mulut: terbuka lebar sambil berteriak, bibir mengeras dan tertutup rapat (jika marah terpendam).

Dahi: berkerut vertikal.

» Olah suara:

Volume: keras atau tiba-tiba meninggi.

Nada: rendah (geram) atau tinggi (teriak).

Tempo: cepat (marah tak terkontrol) atau lambat (marah dingin).

- Pendidik bersama orang tua murid membantu membimbing jalannya diskusi di setiap kelompok.
- Setiap kelompok menampilkan olah tubuh, ekspresi, dan olah suara secara bergantian.
- Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik kelompok lain.

Pertemuan 2: Bermain peran



Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)

- Murid dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang.
- Murid disajikan tayangan video yang menceritakan tentang suasana keluarga (misal kegiatan makan bersama).



Contoh: [Vidio ilustrasi aktivitas makan bersama](#)

- Setiap kelompok memilih tema aktivitas yang ada di lingkungan satuan pendidikan atau rumah.
(misal tema berbelanja atau piknik bersama keluarga)
- Murid dalam kelompok berbagi peran masing-masing sesuai tema yang dipilih.
- Setiap kelompok diberikan waktu untuk berlatih memerankan peran sesuai dengan tema.
- Setiap kelompok mempraktikkan ragam olah tubuh, olah suara berdasarkan imajinasi dan saling memberikan umpan balik dari praktik yang dilakukan di depan kelas.
- Murid melakukan refleksi individu terkait hasil latihan mereka selama proses pembelajaran.

Pertemuan 3: Simulasi Pementasan



Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)

- Murid berkumpul dalam kelompok yang sama.
- Murid mendiskusikan rencana pementasan sederhana dengan mempraktikkan ragam ekspresi olah tubuh, olah suara berdasarkan naskah yang sudah disiapkan oleh guru.
(lampiran 4)
- Murid membagi peran dan melakukan simulasi pementasan dalam kelompok.
- Kelompok menampilkan pementasan sederhana sebuah ragam ekspresi olah tubuh, olah suara berdasarkan naskah yang disiapkan oleh pendidik .
- Setiap kelompok mendokumentasikan aktivitas pementasan sederhana dalam bentuk rekaman.
- (d disesuaikan dengan ketersediaan perangkat).
- Murid di kelompok lain memberikan umpan balik pada setiap kelompok yang tampil.
- Pendidik memberikan penguatan dan umpan balik terhadap penampilan murid.



Merefleksi (Berkesadaran dan Bermakna)

- Murid diminta untuk menceritakan pengalaman dan perasaan mereka selama belajar sampai dengan pementasan sederhana.

Contoh pertanyaan refleksi yang bisa diajukan:

1. Pikirkan satu hal yang membuat kalian merasa penasaran, senang, atau terinspirasi selama mengikuti pembelajaran?
 2. Kesulitan apa yang kalian alami selama proses pembelajaran?
 3. Bagaimana kalian dapat menghadapi kesulitan tersebut?
 4. Renungkan bagian mana dari pembelajaran yang telah dilakukan, yang membuat kalian:
 - a. Merasa mudah mengekspresikan emosi?
 - b. Merasa dapat bekerja sama dalam kelompok?
 - c. Merasa mampu menghafal dialog?
 5. Dari pembelajaran hari ini, hal apa yang ingin kalian latih lebih dalam untuk meningkatkan kemampuan dalam berakting?
- Pendidik mengecek pencapaian tujuan pembelajaran murid berdasarkan asesmen akhir.
 - Pendidik memberikan motivasi untuk semangat mempelajari seni teater untuk pertemuan berikutnya.

Contoh kalimat motivasi:

1. "Anak-anak hebat, hari ini kalian telah melangkah satu langkah lebih maju dalam perjalanan belajar yang luar biasa. Di pertemuan berikutnya, kita akan menjelajahi dunia imajinasi yang lebih seru tempat di mana ide-ide kalian bisa bersinar terang. Siapkan diri untuk menjadi bintang di panggung kreativitas, karena setiap dari kalian memiliki cahaya unik yang layak dilihat dunia".
2. "Teater bukan sekadar panggung ia adalah cermin jiwa, tempat di mana kita bisa menjelma menjadi siapa pun dan mengungkapkan perasaan terdalam kita. Hari ini kalian telah berani melangkah, mencoba, dan mengekspresikan diri. Di pertemuan selanjutnya, kita akan menyelami dunia peran dengan lebih dalam dan penuh makna. Yuk, renungkan peran apa yang paling membuatmu merasa hidup, dan bagaimana kamu ingin tumbuh menjadi aktor atau aktris cilik yang tak hanya berbakat, tapi juga punya hati".

Asesmen Pembelajaran

Asesmen Awal

Tujuan Asesmen

Melihat kemampuan murid dalam memperagakan berdasarkan pertanyaan tentang teknik dasar akting (pemeranan).

Jenis dan Bentuk Instrumen:

- Rubrik Penilaian

Mampu	Belum Mampu
Murid mampu memperagakan 3 bentuk ekspresi wajah (marah, senang, sedih) dalam akting tanpa bantuan dari pendidik.	Murid belum mampu memperagakan 3 bentuk ekspresi wajah (marah, senang, sedih) dalam akting tanpa bantuan dari pendidik .

- Bentuk : pertanyaan pemantik.
- Pendidik mengajak murid untuk berdiri, dan melakukan permainan menirukan gerakan dan ekspresi sesuai instruksi pendidik , seperti :
 1. Gerakan menggosok gigi, mandi, dan mencuci muka.
 2. Murid diberi pertanyaan tentang tiga emosi (marah, senang, sedih), dan mereka diminta untuk menjawab melalui ekspresi wajah dalam akting.

Misalnya:

 - » Bagaimana jika seseorang tertawa?
 - » Bagaimana jika seseorang menangis?
 - » Bagaimana jika seseorang marah?

Asesmen Proses

Tujuan Asesmen:

Mampu mengenal dan menyebutkan teknik dasar akting (pemeranan) dengan melihat kemampuan murid dalam memperagakan berbagai pemeranan dari aktivitas sehari-hari.

Jenis dan Bentuk Instrumen:

- Rubrik Penilaian

Sangat Baik	Baik	Perlu Bimbingan
Murid mampu memperagakan 3 bentuk dasar akting (olah tubuh, ekspresi, olah suara).	Murid mampu memperagakan 1-2 bentuk dasar akting (olah tubuh, ekspresi, olah suara).	Murid belum mampu memperagakan dan menyebutkan bentuk dasar akting (olah tubuh, ekspresi, olah suara).

Catatan:

rubrik penilaian ini dibuat untuk pertemuan 1 dan 2

Tindak Lanjut Asesmen Proses

- Jika murid mencapai kriteria perlu bimbingan maka murid mendapat bimbingan guru selama proses pembelajaran sesuai aspek yang masih belum mencapai baik atau sangat baik. Selain itu murid dapat menyimak kembali catatan teknik dasar akting (pemeranan).
- Jika murid sudah mencapai kriteria baik dan sangat baik untuk meningkatkan pencapaiannya dapat dijadikan sebagai tutor sebaya di kelompoknya.

Asesmen Akhir

Tujuan Asesmen:

Mampu memperagakan teknik dasar akting (pemeranan) dengan melihat kemampuan murid dalam pementasan sederhana berdasarkan naskah.

Jenis dan Bentuk Instrumen:

- Rubrik Penilaian

Sangat Baik	Baik	Cukup
Murid mampu memperagakan tiga teknik dasar akting (olah tubuh dengan gerakan yang sesuai dengan situasi yang ditentukan, olah suara yang sesuai dengan emosi yang diharapkan, dan ekspresi yang tepat sesuai dengan karakter yang diperankan) dari kegiatan menirukan berdasarkan naskah.	Murid mampu memperagakan tiga teknik dasar akting dengan baik (olah tubuh, olah suara, dan ekspresi) dari kegiatan menirukan berdasarkan naskah.	Murid mampu memperagakan dua teknik dasar akting (olah tubuh, olah suara, dan ekspresi) dari kegiatan menirukan berdasarkan naskah.

Catatan:

rubrik penilaian ini dibuat untuk pertemuan 3

Lampiran 1

Bahan Ajar

1. Olah Tubuh

Olah tubuh adalah teknik akting yang berfokus pada penggunaan tubuh aktor untuk menyampaikan emosi, karakter, dan situasi. Ini melibatkan kontrol fisik lima bagian tubuh ini meliputi:

- Latihan bagian kepala, tangan, badan, pinggul, dan kaki.
- Contoh olah tubuh dalam keadaan marah.

Postur: Tegap, dada membusung, bahu tegang, atau condong ke depan (agresif).

Gerakan:

- » Tangan mengepal, menghentak, atau melakukan gerakan tajam (misalnya melempar benda).
- » Kaki menginjak kuat atau berjalan dengan langkah berat.
- » Tubuh bergerak cepat dan tidak terkontrol (jika marah meledak-ledak).

2. Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah adalah teknik akting yang menggunakan wajah untuk mengekspresikan perasaan, pikiran, dan reaksi karakter. Elemen dalam ekspresi wajah adalah:

- Mimik Wajah: perubahan pada wajah, seperti senyum, kerutan, atau tatapan, yang dapat menunjukkan suasana hati atau pikiran karakter.
- Kontak Mata: penggunaan mata untuk berkomunikasi, baik dengan penonton maupun aktor lain.
- Ekspresi Mata: mata bisa mengungkapkan banyak hal, seperti kegembiraan, kesedihan, ketakutan, atau kemarahan.
- Gestur Wajah: gerakan kecil seperti alis yang terangkat atau bibir yang gemetar yang dapat memberikan kedalaman pada karakter.
- Contoh ekspresi dalam keadaan marah.

Alis: menurun dan bertemu di tengah (kerut alis).

Mata: melotok, pupil menyempit, tatapan tajam.

Mulut:

- » Terbuka lebar sambil berteriak.
- » Bibir mengeras dan tertutup rapat (jika marah terpendam).

Dahi: Berkerut vertikal.

3. Olah Suara

Olah suara adalah teknik akting yang melibatkan penggunaan suara untuk menyampaikan dialog, emosi, dan karakteristik unik dari setiap peran.

Latihan olah suara dapat diawali dengan mengucapkan kata vokal seperti "a, i, u, e, o" sesuai dengan bentuk mulut.

Ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam latihan teknik olah suara:

- Tekanan kata tertentu yang perlu ditonjolkan dalam sebuah kalimat untuk memperkuat pesan atau mendramatisir kalimat.
- Jiwa kalimat, yakni seorang aktor penting untuk dapat menghidupkan sebuah kalimat dengan bumbu-bumbu emosi, seperti rasa gembira, sedih, dan lain sebagainya.
- Tempo dan Irama, yakni pengolahan suara dengan memperhatikan dinamika, artinya suara yang dihasilkan tidak monoton tetapi bervariasi. Misalnya cepat, lambat, tegas, mendayu, dan sebagainya.
- Contoh olah suara dalam keadaan marah.

Volume: keras atau tiba-tiba meninggi.

Nada: rendah (geram) atau tinggi (teriak).

Tempo: cepat (marah tak terkontrol) atau lambat (marah dingin).

Artikulasi: kata-kata diucapkan dengan jelas dan dipotong pendek.

Lampiran 2

Gambar Ekspresi



(Sumber gambar: <https://id.pinterest.com/pin/2251868552011750/>)

Lampiran 3

Kartu Emoji



Contoh gerakan mencuci piring.

Sumber gambar: <https://id.pinterest.com/pin/91760911152477894/>



Contoh gerakan bermain badminton

Sumber gambar: <https://id.pinterest.com/pin/48624870971788211/>



Contoh ekspresi tertawa

Sumber gambar: <https://id.pinterest.com/pin/129548926756077882/>



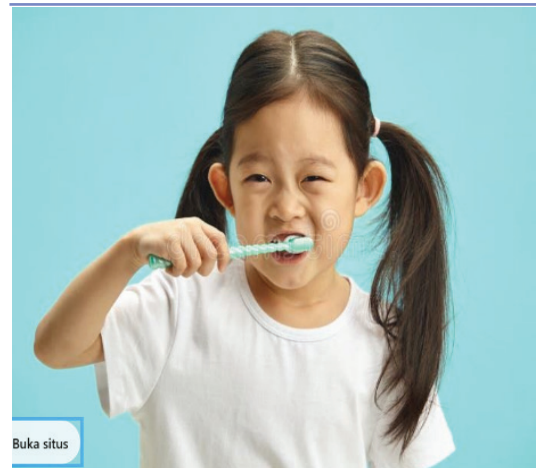
Contoh Ekspresi murung

Sumber gambar: <https://id.pinterest.com/pin/4996249582568432/>



Contoh gerakan berjalan

Sumber gambar: <https://id.pinterest.com/pin/2533343537002816/>



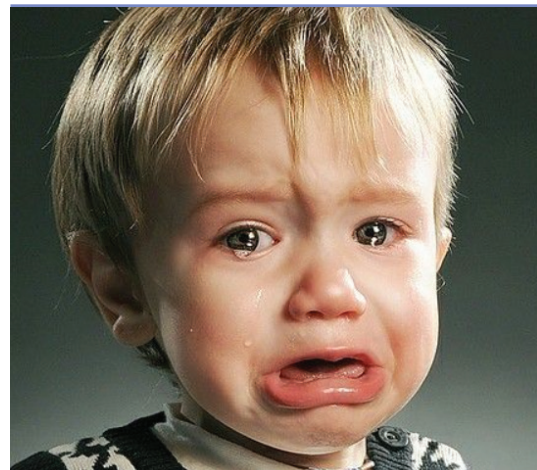
Contoh aktivitas menggosok gigi

Sumber gambar: <https://id.pinterest.com/pin/890727632594507850/>



Contoh ekspresi pusing

Sumber gambar: <https://id.pinterest.com/pin/9148005521005478/>



Contoh ekspresi menangis

Sumber gambar: <https://id.pinterest.com/pin/58054282692681889/>

Naskah drama sederhana

Judul : Makan Malam Bersama Keluarga

Keluarga sedang duduk mengelilingi meja makan.

- Ayah :** (Sambil mengunyah) Hari ini ayah senang sekali bisa makan bersama.
- Ibu :** (Senyum) Iya, yah. Setiap hari Ayah selalu pulang malam.
- Kakak :** (Sambil memegang sendok) Hmm, besok aku ada ulangan Matematika yah.
- Adik :** (Dengan semangat) Nanti kita belajar bersama ya ka. Aku kan jago Matematika.

Semua tertawa.

- Ayah :** (Mengelus badan Adik) Pintar anak Ayah ini. Kaka dan adik semangat belajar ya.
- Kakak :** (Malu-malu) Iya, yah. Makasih ya, Dik nanti kita belajar bersama.
- Ibu :** (sambil makan) Oh iya, besok kita mau ke rumah nenek ya? Siapa yang mau ikut.
- Adik :** Hore! Aku mau ikut.
- Kakak :** (Mengangguk) Aku juga mau ikut, kangen sama kue buatan Nenek.
- Ayah :** (Senang) Nanti kita beli oleh-oleh buat Nenek ya.
- Kakak :** (Mengangguk) Setuju. Jalan ke rumah nenek menyenangkan.
- Adik :** (Senyum) Aku juga senang bisa main ke rumah nenek.

Semua kembali tertawa.

- Ayah :** (Sambil bangkit dari kursi) Sudah selesai makannya? Yuk, kita beres-beres.

Mereka bersama-sama membereskan meja makan.

Eksplorasi Olah Tubuh, Mimik Wajah, dan Olah Vokal

Satuan Pendidikan	: SMP/MTs
Mata Pelajaran	: Seni Teater
Kelas/Fase	: Kelas 9/D
Alokasi Waktu Pendidikan	: 5 pertemuan (5x80 menit) (menyesuaikan kondisi satuan pendidikan)

Identifikasi

Dimensi Profil Lulusan

<input checked="" type="checkbox"/> DPL 1 Keimanan dan Ketaqwaan terhadap Tuhan YME	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 3 Penalaran Kritis	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 5 Kolaborasi	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 7 Kesehatan
<input type="checkbox"/> DPL 2 Kewargaan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 4 Kreativitas	<input type="checkbox"/> DPL 6 Kemandirian	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 8 Komunikasi

Desain Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Murid dapat mengekspresikan emosi dan karakter melalui olah tubuh, mimik wajah, dan vokal.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri, bermain peran (<i>role playing</i>), kerja kelompok, diskusi, dan eksplorasi.
Kemitraan Pembelajaran	Berkolaborasi dengan guru bahasa Indonesia untuk melatih vokal agar terdengar jelas artikulasi dan intonasinya; dengan guru PJOK untuk melatih olah tubuh dengan materi jasmaninya; serta dengan guru IPS untuk melatih kepekaan murid di dalam lingkungan sosial.
Lingkungan Pembelajaran	Ruang fisik pada lingkungan di sekitar satuan pendidikan (kelas, auditorium, lapangan, atau taman); ruang virtual pada penelusuran video di youtube sebagai bahan observasi digital; dan budaya belajar dengan cara eksploratif, kolaboratif, berpartisipasi aktif, adaptif, dan rasa ingin tahu.
Pemanfaatan Teknologi Digital	Sumber belajar video tentang aktor dan eksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal, serta asesmen berbasis TIK.

Pengalaman Belajar




Pertemuan 1: Olah Tubuh



Memahami (*Berkesadaran dan Bermakna*)

1. Pendidik membuka pembelajaran dengan salam, doa bersama, dan sapaan ramah untuk menciptakan suasana positif.
2. Pendidik menumbuhkan kesadaran bahwa setiap manusia adalah aktor dalam kehidupannya masing-masing dan Tuhan adalah sutradara dalam kehidupan manusia.
3. Murid diberikan pertanyaan pemantik untuk menstimulus tentang pengalaman dan pengetahuan mereka tentang ekspresi dan minat mereka untuk menjadi aktor ternama.
 - Dari mana kalian tahu bahwa seorang aktor sedang mengekspresikan senang, sedih, dan marah?
 - Siapakah aktor favorit kalian dan mengapa kalian mengaguminya?
 - Siapkah kalian menjadi aktor ternama? Lalu latihan apa yang perlu kalian lakukan untuk menjadi aktor yang baik?
4. Murid menonton cuplikan video aktor profesional yang ternama: Video Youtube dari Prime Video Indonesia berjudul *Berbalas Kejam | Dramatic Act Challenge | Reza Rahadian, Laura Basuki, Yoga Pratama* <https://youtu.be/G-K4sEpUVq8?feature=shared> Jika sekolah terkendala dengan koneksi internet, maka kegiatan menonton video dapat digantikan dengan memodelkan secara langsung oleh pendidik atau diberikan gambar bermacam ekspresi. Murid dapat juga diberikan cuplikan lakon lain yang menunjukkan pergerakan bahasa tubuh, mimik wajah, dan vokal dalam akting (Senang, Marah, Sedih).
5. Murid diberikan penjelasan tujuan pembelajaran dan pentingnya olah tubuh, mimik wajah, dan olah vokal sebagai dasar keaktoran.
6. Murid diberikan lembar kerja *See, Think, Wonder* melalui google slide https://bit.ly/See_Think_Wonder_GSlides, untuk mengetahui pengetahuan awal mereka terkait teknik dari video yang ditampilkan.

See, Think, Wonder

See 	
Think 	
Wonder 	

See (lihat): untuk mengetahui apa yang telah mereka lihat,

Think (pikir): apa yang mereka pikirkan dari apa yang telah mereka lihat,

Wonder (ingin tahu): teknik keaktoran apa yang ingin mereka ketahui dari video tersebut.

Sumber: <https://www.twinkl.co.id>

7. Murid dikelompokkan berdasarkan pengetahuan awal dari "See, Think, Wonder" tersebut, kemudian Murid dibagi menjadi dua kelompok yaitu Murid yang sudah memahami teknik tersebut dan yang belum mengenal teknik keaktoran.
8. Murid yang belum memahami teknik akan dipasangkan dengan murid yang sudah menguasai/memahami teknik tersebut, dan murid yang sudah mengetahui/memahami teknik tersebut menjadi tutor sebaya untuk memberikan contoh dan nantinya akan berlatih bersama menggunakan pengetahuannya terkait teknik keaktoran yang sudah mereka pahami.



Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)

9. Murid melakukan pemanasan fisik untuk mengendurkan otot-otot tubuh: video youtube dari Oliver Sjostrom berjudul *5 MIN WARM UP | Do This Before Your Home or Gym Workouts* <https://youtu.be/cmple9fw65w?feature=shared> (Jika sekolah terkendala dengan koneksi internet, maka kegiatan menonton video dapat digantikan dengan memodelkan secara langsung).
10. Murid melakukan latihan *Mirror Exercise*: Murid berpasangan dan memilih pemimpin masing-masing pasangan. Salah satu murid meniru gerakan tubuh pasangannya seolah-olah cermin: video youtube dari *Laughter For A Change* berjudul *The Mirror Game* <https://youtu.be/JTEjiJfJkNU?feature=shared> (Jika sekolah terkendala dengan koneksi internet, maka kegiatan menonton video dapat digantikan dengan memodelkan secara langsung).



Merefleksi (Berkesadaran dan Bermakna)

11. Murid diajak untuk memikirkan pertanyaan berikut:
 - Bagaimana perasaan Anda selama latihan olah tubuh?
 - Apa yang sudah Anda pelajari dari olah tubuh?
 - Apa kesulitan yang Anda alami selama latihan olah tubuh?
 - Bagaimana cara Anda menghadapi kesulitan tersebut?
12. Murid dapat menonton tayangan video/gambar untuk menguatkan kembali dan menjawab kendala-kendala yang ditemukan.
13. Murid diberikan waktu bertanya dan berdiskusi, jika masih ada yang belum dipahami. Dilanjutkan dengan menyimpulkan pengetahuan dan pengalamannya pada kegiatan hari ini.
14. Untuk pertemuan selanjutnya, murid diminta untuk mengamati dan mencatat ekspresi dan gerakan dalam kehidupan sehari-hari.

Asesmen Pembelajaran

Asesmen Formatif

Asesmen formatif berupa observasi pendidik untuk melihat kemampuan murid dalam memahami unsur dasar keaktoran yaitu olah tubuh dalam pemanasan fisik dan latihan *Mirror Exercise*.

Rubrik Asesmen Formatif

Kriteria	Level 4 (Sangat Baik)	Level 3 (Baik)	Level 2 (Cukup)	Level 1 (Kurang)
Kontrol Tubuh	Memiliki kontrol tubuh yang sangat baik; gerakan halus dan terkendali.	Memiliki kontrol tubuh yang baik; gerakan umumnya halus dan terkendali.	Kontrol tubuh cukup; ada beberapa gerakan yang kurang terkendali.	Kontrol tubuh masih lemah; banyak gerakan yang tidak terkendali.

Kriteria	Level 4 (Sangat Baik)	Level 3 (Baik)	Level 2 (Cukup)	Level 1 (Kurang)
Koordinasi Gerakan	Gerakan sangat sinkron dan terkoordinasi dengan baik.	Gerakan sinkron dan terkoordinasi dengan cukup baik.	Beberapa gerakan kurang sinkron dan koordinasi agak terganggu.	Gerakan sering tidak sinkron dan kurang terkoordinasi.
Gestur Tubuh	Gestur tubuh sangat kuat; mampu menyampaikan emosi dan karakter dengan jelas.	Gestur tubuh baik; mampu menyampaikan emosi dan karakter dengan cukup jelas.	Gestur tubuh kurang kuat; emosi dan karakter agak sulit dikenali.	Gestur tubuh lemah; emosi dan karakter tidak jelas tersampaikan.
Fleksibilitas dan Dinamika	Menunjukkan fleksibilitas dan dinamika yang sangat baik dalam gerakan.	Menunjukkan fleksibilitas dan dinamika yang baik dalam gerakan.	Fleksibilitas dan dinamika gerakan cukup, tetapi dapat ditingkatkan.	Fleksibilitas dan dinamika gerakan masih kurang dan perlu banyak perbaikan.

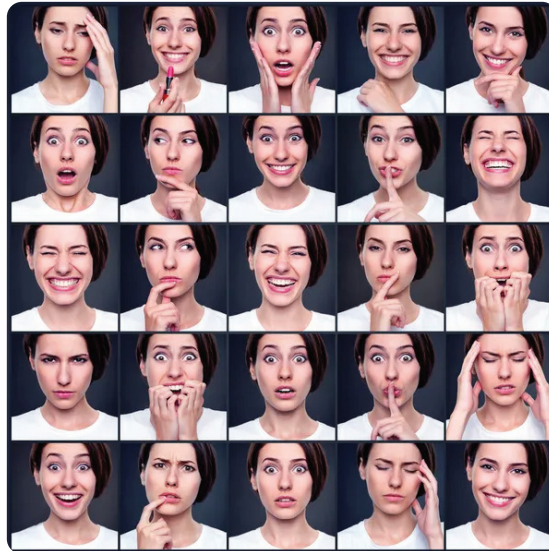
Pengalaman Belajar

Pertemuan 2: Olah Mimik Wajah



Memahami (Berkesadaran dan Bermakna)

1. Murid ditayangkan gambar macam-macam ekspresi dan diberikan pertanyaan mengenai jenis ekspresinya satu persatu:



Sumber: https://st.depositphotos.com/1049184/1876/i/600/depositphotos_18765043-stock-photo-set-of-beautiful-emotional-woman.jpg



Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/foto/setiap-ekspresi-wajah-memiliki-arti-gm871091102-145218685>

2. Murid diminta berpendapat tentang gambar yang ditampilkan. Pendidik juga bisa menghubungkan dengan tugas individu murid dengan pertanyaan, "Apakah kalian menemukan emosi lain dari gambar yang ditampilkan ini dibandingkan dengan apa yang sudah kalian amati di rumah?" Murid kemudian bisa diberikan umpan balik dari jawaban yang mereka berikan.



Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)

3. Murid melakukan pemanasan fisik untuk mengendurkan otot-otot tubuh : video youtube dari DJ Raphi berjudul *Five-Minute Full Body Stretch | Dance Warm Up* <https://www.youtube.com/watch?v=EYDDtTJ6TtQ> (Jika sekolah terkendala dengan koneksi internet, maka kegiatan menonton video dapat digantikan dengan memodelkan secara langsung oleh pendidik).
4. Murid melakukan latihan Cermin Wajah. Latihan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan kontrol terhadap otot-otot wajah serta kemampuan meniru ekspresi dengan tepat.
5. Murid berpasangan, satu murid menjadi "cermin," dan murid lainnya menjadi "pemimpin." Pemimpin membuat berbagai ekspresi wajah (senang, sedih, marah, takut, terkejut, jijik) dan "cermin" harus menirukan ekspresi tersebut secepat mungkin. Setelah beberapa menit, peran mereka ditukar.
6. Murid melakukan latihan Ekspresi Emosi Berurutan. Latihan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan murid dalam mengontrol dan memperhalus transisi antarekspresi emosi.
7. Murid berdiri di depan kelas dan diminta menunjukkan transisi dari satu emosi ke emosi lainnya secara perlahan, misalnya dari bahagia menjadi sedih, kemudian dari sedih menjadi marah. Murid harus menggunakan hanya ekspresi wajah tanpa suara atau gerakan tubuh.
8. Seluruh kelas bersama-sama menciptakan satu ekspresi kolektif. Misalnya, pendidik memberikan situasi tertentu, seperti "kelas mendapatkan berita mengejutkan." murid harus bereaksi secara serempak dengan ekspresi wajah yang seragam.



Merefleksi (Berkesadaran dan Bermakna)

9. Murid diajak untuk memikirkan pertanyaan berikut:
 - Bagaimana perasaan Anda selama latihan ekspresi wajah?
 - Apakah Anda merasa lebih sadar terhadap kontrol wajah Anda?

- Ekspresi mana yang paling mudah dan paling sulit bagi Anda?
- Ekspresi wajah apa saja yang Anda tampilkan selama satu hari ini?
- Ekspresi apa yang paling sering Anda tampilkan di sekolah? Mengapa Anda menampilkan ekspresi tersebut?

10. Pendidik menyampaikan apresiasi atas usaha murid dan memberikan saran untuk peningkatan di sesi latihan berikutnya.

11. Pendidik menyampaikan sekilas tentang apa yang akan dipelajari atau dilatih pada sesi berikutnya, dan bagaimana latihan ekspresi wajah hari ini akan relevan dengan materi yang akan datang.

Asesmen Pembelajaran

Asesmen Formatif

Asesmen formatif berupa observasi pendidik untuk melihat kemampuan murid dalam memahami unsur dasar keaktoran yaitu mimik wajah dalam latihan Cermin Wajah dan latihan Ekspresi Emosi Berurutan.

Rubrik Asesmen Formatif

Kriteria	Level 4 (Sangat Baik)	Level 3 (Baik)	Level 2 (Cukup)	Level 1 (Kurang)
Latihan "Cermin Wajah"	Meniru ekspresi dengan sangat tepat dan cepat, menunjukkan kontrol otot wajah yang baik dan kesadaran penuh terhadap ekspresi.	Meniru ekspresi dengan cukup tepat dan cepat, menunjukkan kontrol otot wajah yang baik.	Meniru ekspresi dengan ketepatan dan kecepatan yang sedang, kontrol otot wajah kurang konsisten.	Meniru ekspresi dengan kesulitan, kecepatan lambat, kontrol otot wajah minim.
Latihan "Ekspresi Emosi Berurutan"	Menunjukkan transisi emosi dengan halus dan jelas, setiap emosi dikenali dengan baik tanpa suara atau gerakan tubuh.	Menunjukkan transisi emosi dengan baik, setiap emosi dikenali dengan cukup jelas.	Menunjukkan transisi emosi yang cukup halus, namun beberapa emosi tidak jelas terlihat.	Kesulitan menunjukkan transisi emosi, perubahan emosi tidak halus dan sulit dikenali.

Pengalaman Belajar

Pertemuan 2: Olah Vokal

**Memahami (Berkesadaran dan Bermakna)**

1. Murid melakukan pemanasan fisik untuk mengendurkan otot-otot tubuh: video youtube dari Oliver Sjoström berjudul *5 MIN WARM UP | Do This Before Your Home or Gym Workouts* <https://youtu.be/cmple9fw65w?feature=shared> (Jika sekolah terkendala dengan koneksi internet, maka kegiatan menonton video dapat digantikan dengan memodelkan secara langsung).
2. Murid diberikan penjelasan singkat tentang pentingnya olah vokal dalam seni peran, termasuk intonasi, artikulasi, dan dinamika suara :
*Olah vokal adalah salah satu aspek penting dalam seni peran karena membantu aktor menyampaikan emosi, karakter, dan pesan dengan lebih efektif. Melalui **intonasi**, aktor dapat mengatur nada suara untuk menciptakan makna dan suasana tertentu. **Artikulasi** memungkinkan aktor untuk mengucapkan kata-kata dengan jelas, sehingga penonton dapat memahami dialog dengan baik. **Dinamika suara** melibatkan variasi volume dan kekuatan suara, yang membantu menekankan bagian penting dari dialog dan menjaga perhatian penonton. Dengan menguasai olah vokal, seorang aktor dapat memberikan penampilan yang lebih hidup dan meyakinkan.*
3. Murid diperlihatkan contoh aktor yang menggunakan teknik olah vokal secara efektif: video youtube dari PKJ Taman Ismail Marzuki berjudul *Teater Koma "DEMONSTRAN"* <https://www.youtube.com/watch?v=-MVx1CLrkEQ> Setelah itu, murid kembali dikuatkan dengan materi latihan vokal melalui tayangan: video youtube dari Ruang VVIP berjudul *Latihan Olah Vokal Teater bersama Septian Nurcahyo* <https://www.youtube.com/watch?v=kNVcNOIXOjA> (Jika sekolah terkendala dengan koneksi internet, maka kegiatan menonton video dapat digantikan dengan memodelkan secara langsung).

**Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)**

4. Murid melatih artikulasi dengan metode "Berita Cepat", bertujuan untuk meningkatkan kejelasan dalam pengucapan kata-kata. Latihan ini dengan cara berdiri dengan tegak, lalu diberikan kalimat-kalimat pendek atau berita fiktif yang mengandung banyak konsonan, misalnya: "Paman pergi ke pasar membawa pepaya". Murid diminta mengucapkan kalimat tersebut dengan jelas dan cepat, tanpa mengorbankan kejelasan.
5. Setelah murid menguasai kalimat tersebut, minta mereka untuk mengucapkannya dengan berbagai emosi: gembira, marah, atau sedih.

6. Murid melatih intonasi dengan metode "Tangga Nada Emosi", bertujuan untuk melatih variasi nada dalam menyampaikan emosi. Latihan ini dengan cara memilih satu kata sederhana, seperti "halo" atau "iya," dan diminta untuk mengucapkannya dengan intonasi yang berbeda-beda, seperti intonasi bertanya, marah, bingung, atau gembira.
7. Murid dapat mempraktikkan intonasi yang berbeda pada kalimat lengkap, misalnya "Apa yang kamu lakukan?" dengan nada yang sesuai dengan berbagai emosi.



Merefleksi (Berkesadaran dan Bermakna)

8. Murid diajak untuk memikirkan beberapa pertanyaan berikut:
 - Latihan mana yang paling menantang atau menyenangkan?
 - Apa yang Anda pelajari tentang kemampuan vokal?
 - Bagaimana perkembangan kemampuan vokal yang Anda rasakan?
 - Apa tantangan terbesar yang Anda hadapi selama latihan?
 - Bagaimana Anda menghadapi tantangan terbesar itu?
 - Apakah ada teknik vokal yang Anda rasa perlu diperbaiki?
 - Bagaimana Anda memperbaiki teknik vokal Anda?
 - Bagaimana latihan ini dapat membantu Anda dalam memahami peran lebih baik?

Asesmen Formatif

Asesmen formatif berupa observasi pendidik untuk melihat kemampuan murid dalam memahami unsur dasar keaktoran yaitu olah vokal dengan metode Berita Cepat dan metode Tangga Nada Emosi.

Rubrik Asesmen Formatif

Kriteria	Level 4 (Sangat Baik)	Level 3 (Baik)	Level 2 (Cukup)	Level 1 (Kurang)
Artikulasi	Mengucapkan kata-kata dengan sangat jelas dan cepat; tidak ada kesalahan pengucapan.	Mengucapkan kata-kata dengan jelas dan cukup cepat; sedikit kesalahan pengucapan.	Mengucapkan kata-kata dengan jelas tetapi agak lambat; beberapa kesalahan pengucapan.	Kesulitan mengucapkan kata-kata dengan jelas; banyak kesalahan pengucapan.

Kriteria	Level 4 (Sangat Baik)	Level 3 (Baik)	Level 2 (Cukup)	Level 1 (Kurang)
Intonasi	Menggunakan intonasi yang sangat sesuai untuk berbagai emosi, dengan variasi yang efektif.	Menggunakan intonasi yang baik untuk emosi yang berbeda, dengan beberapa variasi.	Menggunakan intonasi yang cukup baik, tetapi variasi emosi kurang efektif.	Kesulitan dalam menggunakan intonasi yang sesuai; variasi emosi kurang jelas.
Dinamika Suara	Mengatur volume suara dengan sangat baik; transisi antara volume pelan dan keras sangat efektif.	Mengatur volume suara dengan baik; transisi antara volume pelan dan keras cukup efektif.	Mengatur volume suara dengan cukup baik, tetapi transisi antara volume pelan dan keras kurang konsisten.	Kesulitan mengatur volume suara; transisi antara volume pelan dan keras tidak efektif.
Kontrol Pernapasan	Menggunakan pernapasan dengan sangat baik; dapat mempertahankan bunyi dengan stabil dan terkontrol.	Menggunakan pernapasan dengan baik; dapat mempertahankan bunyi dengan cukup stabil.	Menggunakan pernapasan dengan cukup baik, tetapi stabilitas bunyi kurang konsisten.	Kesulitan menggunakan pernapasan dengan baik; bunyi tidak stabil atau sering terputus.

Pengalaman Belajar

Pertemuan 4: Latihan Sketsa Pertunjukan Teater Sederhana



Memahami (Berkesadaran dan Bermakna)

1. Pendidik menjelaskan bahwa pertemuan ini adalah latihan awal untuk asesmen sumatif yang akan datang. Murid akan bekerja dalam kelompok untuk membuat sketsa teater sederhana dari cerita yang mereka pilih.
2. Pendidik mendiskusikan tujuan kegiatan, yaitu menerapkan teknik olah tubuh, mimik wajah, dan olah vokal dalam sketsa mereka.



Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)

3. Pendidik membagi murid menjadi kelompok kecil (3–4 orang per kelompok). Pastikan setiap kelompok memiliki keseimbangan dalam kemampuan dan keterampilan.
4. Setiap kelompok memilih cerita atau adegan pendek yang mereka minati dari pilihan yang disediakan oleh pendidik atau dari cerita yang mereka ketahui.
5. Murid diminta untuk mendiskusikan elemen–elemen cerita dan bagaimana mereka akan membagi peran dan tanggung jawab dalam kelompok.
6. Kelompok merencanakan sketsa mereka, mencakup:
 - Teknik Olah Tubuh: gerakan dan posisi tubuh untuk setiap karakter.
 - Mimik Wajah: ekspresi yang sesuai dengan emosi dan situasi dalam cerita.
 - Olah Vokal: cara berkomunikasi dan berbicara sesuai dengan karakter dan konteks cerita.
7. Setiap kelompok berlatih sketsa mereka, menerapkan teknik yang telah dipelajari.
8. Setiap kelompok mempresentasikan sketsa mereka di depan kelas. Setiap sketsa dipresentasikan dalam waktu 3–5 menit.

Asesmen Formatif

Asesmen formatif dalam bentuk observasi pendidik untuk melihat pemahaman tentang teknik olah tubuh, mimik wajah, dan olah vokal dalam latihan sketsa pertunjukan teater sederhana.

Rubrik Asesmen Formatif

Kriteria	Level 4 (Sangat Baik)	Level 3 (Baik)	Level 2 (Cukup)	Level 1 (Kurang)
Teknik Olah Tubuh	Gerakan tubuh sangat sesuai dengan karakter dan alur cerita. Gerakan sangat jelas dan mendukung narasi.	Gerakan tubuh sesuai dengan karakter dan alur cerita. Gerakan jelas dan mendukung narasi.	Gerakan tubuh cukup sesuai dengan karakter dan alur cerita. Gerakan cukup jelas dan mendukung narasi.	Kesulitan menggerakkan tubuh sesuai karakter dan alur cerita. Kesulitan dalam gerakan yang mendukung narasi.
Mimik Wajah	Ekspresi wajah sangat sesuai dengan emosi karakter dan situasi cerita. Menunjukkan pemahaman yang sangat baik tentang ekspresi.	Ekspresi wajah sesuai dengan emosi karakter dan situasi cerita. Menunjukkan pemahaman yang baik tentang ekspresi.	Ekspresi wajah cukup sesuai dengan emosi karakter dan situasi cerita. Menunjukkan pemahaman yang cukup baik tentang ekspresi.	Kesulitan mengekspresikan wajah sesuai emosi karakter dan situasi cerita. Tidak mampu memahami ekspresi.

Olah Vokal	Vokal yang sangat jelas dan sesuai dengan karakter. Menggunakan variasi intonasi untuk mendukung cerita dengan sangat baik.	Vokal yang jelas dan sesuai dengan karakter. Menggunakan variasi intonasi untuk mendukung cerita dengan baik.	Vokal yang cukup jelas dan sesuai dengan karakter. Menggunakan variasi intonasi untuk mendukung cerita dengan cukup baik.	Kesulitan dalam vokal yang jelas dan sesuai karakter. Tidak menggunakan variasi intonasi untuk mendukung cerita.
-------------------	---	---	---	--

Asesmen Pembelajaran

Pertemuan 5: Pertunjukan Teater Sederhana



Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)

Pengalaman Belajar

1. Pendidik menjelaskan tujuan proyek sumatif, yaitu membuat dan menampilkan pertunjukan teater menggunakan semua teknik yang telah dipelajari.
2. Setiap kelompok menampilkan pertunjukan mereka di depan kelas. Setiap pertunjukan diadakan dalam waktu 5–7 menit. Pertunjukan mereka berfokus pada integrasi teknik olah tubuh, mimik wajah, dan olah vokal sebagai dasar keaktoran.



Merefleksi (Berkesadaran dan Bermakna)

3. Setelah pertunjukan, murid memberikan umpan balik konstruktif berdasarkan aspek-aspek teknik yang diterapkan.
4. Murid mengisi Lembar Refleksi Murid dengan beberapa pertanyaan berikut:
Nama:
Tanggal:
 - Bagaimana perasaan Anda setelah penampilan hari ini?
 - Bagaimana Anda mengatur waktu untuk dapat memberikan penampilan yang terbaik hari ini?

- Apa tantangan terbesar yang Anda hadapi pada penampilan hari ini?
- Bagaimana Anda mengatasi tantangan tersebut?
- Apa yang bisa Anda lakukan untuk meningkatkan penampilan Anda kedepannya?
- Berdasarkan penampilan hari ini, apakah teknik olah tubuh, olah mimik wajah, dan olah vokal berpengaruh terhadap penampilan Anda sebagai aktor?

Asesmen Sumatif

Asesmen Sumatif dalam bentuk observasi pendidik untuk melihat pertunjukan sketsa teater sederhana dengan berfokus pada integrasi teknik olah tubuh, mimik wajah, dan olah vokal sebagai dasar keaktoran.

Rubrik Asesmen Sumatif

Kriteria	Deskripsi	Skor Maksimal
Teknik Olah Tubuh (35%)	Penggunaan teknik olah tubuh yang efektif dalam mendukung karakter dan alur cerita.	35
Mimik Wajah (35%)	Ekspresi wajah yang sesuai dengan emosi karakter dan situasi cerita.	35
Olah Vokal (30%)	Penggunaan teknik vokal yang jelas dan sesuai dengan karakter dan konteks cerita.	30

Asesmen Pembelajaran

Perencanaan Pembelajaran Fase F
Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)
Tahun Ajaran 2025/2026

Satuan Pendidikan : SMA/MA
Mata Pelajaran : Seni Teater
Fase/Kelas : F/XI
Semester : I
Jumlah Pertemuan : 3 Pertemuan (3x90 menit)

Identifikasi

Dimensi Profil Lulusan

Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	✓	Kolaborasi	✓
Kewargaan	✓	Kemandirian	✓
Penalaran Kritis	✓	Komunikasi	✓
Kreativitas	✓		

Desain Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	<p><i>Murid mampu:</i></p> <p>Memberikan umpan balik dari pertunjukan teater berdasarkan pesan cerita, kualitas akting, tata artistik, pemanfaatan teknologi, dan elaborasi genrenya dengan menggunakan kosa kata seni teater yang tepat dan argumentasi berdasarkan teori yang dipelajari</p>
Praktik Pedagogis	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok Presentasi

Kemitraan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru Bahasa Indonesia <p><i>(Guru Seni Teater dapat berkomunikasi dengan Guru Bahasa Indonesia untuk mengintegrasikan TP Apresiasi Pertunjukan Teater dengan TP Menulis Teks Resensi yang ada di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia)</i></p>
Lingkungan Pembelajaran	Ruang kelas dengan budaya belajar partisipasi aktif, kolaboratif, dan kreatif
Pemanfaatan Digital	<p>Perencanaan: Modul ajar berbasis teknologi</p> <p>Pelaksanaan: Jaringan internet, handphone, laptop, proyektor, ppt, video, platform media sosial</p>

Desain Pembelajaran

Pertemuan 1: Mengidentifikasi Aspek-aspek Pertunjukan



Memahami (Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan)

- Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama sebagai kesadaran manusia berketuhanan
- Pendidik mengajukan pertanyaan pemantik sebagai asesmen awal, seperti:
 - Pernahkah Anda menonton pertunjukan teater?
 - Menurut Anda, apa yang menjadikan sebuah pertunjukan teater itu menarik?
- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dengan mengaitkan tanya jawab yang telah dilakukan
- Murid menyimak penjelasan pendidik mengenai aspek-aspek pertunjukan teater:
 - Pesan Cerita:** tema, nilai moral, relevansi sosial;
 - Kualitas Akting:** ekspresi, intonasi, bahasa tubuh, emosi yang disampaikan aktor;
 - Tata Artistik:** setting panggung, kostum, pencahayaan, musik;
 - Pemanfaatan Teknologi:** efek visual, suara, multimedia, dan inovasi teknologi dalam pementasan;
 - Elaborasi Genre:** identifikasi genre teater (realistik, absurd, musikal, tradisional, eksperimental) bagaimana elemen-elemen genre dieksplorasi
- Murid diminta untuk menonton video pertunjukan Teater Jalasena- Laksamana Malahayati <https://www.youtube.com/watch?v=GkPrmoqH9T8> atau lakon "Korupsi" dari

Teater Koma https://www.youtube.com/watch?v=7C8iG7_WPGs

- Murid diminta mencatat aspek-aspek pertunjukan teater yang telah dijelaskan dalam tabel uraian. (Kegiatan ini dapat dijadikan sebagai asesmen proses)

No.	Aspek	Uraian
1	Pesan Cerita	
2	Kualitas Akting	
3	Tata Artistik	
4	Pemanfaatan Teknologi	
5	Elaborasi Genre	

- Sebagai persiapan pertemuan berikutnya, murid diminta melanjutkan menonton video pertunjukan Teater Jalasena-Laksamana Malahayati atau lakon “Korupsi” Teater Koma hingga selesai serta menuntaskan catatan aspek-aspek pertunjukan yang ditemuinya.

Pada saat pembelajaran bahasa Indonesia, murid dapat berkonsultasi berkenaan dengan struktur teks resensi yang sedang dipelajari.

Pertemuan 2: Memberikan Umpan Balik Pertunjukan Teater Berdasarkan Aspek Pertunjukannya



Mengaplikasi (Berkesadaran, Bermakna)

- Pendidik mengajukan pertanyaan pemantik,
 - Dalam bentuk apa kita dapat menilai sebuah pertunjukan teater?
 - Apa yang Anda pahami tentang teks resensi?
 - Menurut Anda, hal apa saja yang seharusnya diuraikan dalam sebuah teks resensi?
- Murid menyusun dan mengembangkan teks resensi pertunjukan Teater Jalasena-Laksamana Malahayati atau lakon “Korupsi” Teater Koma dengan menguraikan aspek-aspek pertunjukannya (pesan cerita, kualitas akting, tata artistik, pemanfaatan teknologi, dan elaborasi genre) secara terstruktur

CONTOH KERANGKA RESENSI PERTUNJUKAN TEATER

IDENTITAS	
Judul	
Penulis	
Sutradara	
Asisten Sutradara	
Pemain	
Penata Cahaya	
Penata Rias	
Penata Musik	
Produksi	
Waktu dan Tempat	
SINOPSIS CERITA	
ISI	
Uraian tentang pesan cerita, kualitas akting, tata artistik, pemanfaatan teknologi, dan elaborasi genrenya	
Kelebihan	
Kekurangan	
Kesimpulan	

- Murid dibagi dalam kelompok yang terdiri atas minimal 5 (lima) orang
- Murid diminta untuk membaca dan memeriksa teks resensi yang dibuat oleh anggota kelompoknya
- Murid mengoreksi dan bertukar saran terhadap teks resensi yang dibuat oleh anggota kelompoknya
- Murid mencatat saran-saran perbaikan yang telah disampaikan oleh anggota kelompoknya dan pendidik memberikan umpan balik atas draf resensi yang dibuat.

Pertemuan 3: Menyempurnakan Hasil Umpan Balik Pertunjukan Teater Berdasarkan Aspek Pertunjukannya



Mengaplikasi (*Berkesadaran, Bermakna*)

- Murid melanjutkan untuk menulis teks resensi dengan memperhatikan saran-saran perbaikan yang telah dicatat pada pertemuan sebelumnya
- Murid memfinalisasi teks resensi pertunjukan teater yang dibuatnya
- Murid mengumpulkan teks resensi ke pendidik di kertas folio atau ke dalam format Ms. Word/pdf.
- Pendidik dapat mengompilasi teks resensi yang dibuat siswa sebagai dokumen karya.
- Murid dapat mempublikasi teks resensi pertunjukan teater yang telah dibuat di platform media sosial (blog, facebook, instagram, dll.)



Merefleksi (*Berkesadaran dan Bermakna*)

- Pendidik mengajukan pertanyaan refleksi, seperti:
 - Manfaat apa yang Anda dapatkan setelah mempelajari materi ini?
 - Apakah cara Bapak/Ibu menjelaskan materi dapat Anda terima dengan baik?
 - Apa saja tantangan atau kesulitan yang Anda hadapi selama kegiatan pembelajaran ini?
 - Apakah Anda sudah puas dengan hasil belajar Anda sendiri? Jika belum, apa yang ingin Anda tingkatkan?

Asesmen

Asesmen Awal

Tujuan Asesmen:

Mengetahui pemahaman murid terhadap aspek pertunjukan teater: pesan cerita, kualitas akting, tata artistik, pemanfaatan teknologi, dan elaborasi genre.

Bentuk: pertanyaan pemantik, seperti:

- Pernahkah Anda menonton pertunjukan teater?
- Menurut Anda, apa yang menjadikan sebuah pertunjukan teater itu menarik?

Jika murid dapat mengidentifikasi beberapa aspek pertunjukan, murid dapat dikelompokkan agar dapat dijadikan tutor sebaya bagi murid yang belum dapat mengidentifikasi dan menguraikan aspek pertunjukan.

Asesmen Proses

Tujuan Asesmen:

Dapat mengidentifikasi dan menguraikan aspek-aspek pertunjukan teater (pesan cerita, kualitas akting, tata artistik, pemanfaatan teknologi, dan elaborasi genre) dengan menggunakan kosa kata seni teater yang tepat dan argumentatif berdasarkan teori yang dipelajari.

Sangat Baik	Baik	Perlu Bimbingan
Murid dapat mengidentifikasi dan menguraikan aspek-aspek pertunjukan (pesan cerita, kualitas akting, tata artistik, pemanfaatan teknologi, dan elaborasi genre) dengan menggunakan kosa kata seni teater yang tepat dan argumentatif berdasarkan teori yang dipelajari.	Murid dapat mengidentifikasi dan menguraikan sebagian aspek-aspek pertunjukan (pesan cerita, kualitas akting, tata artistik, pemanfaatan teknologi, dan elaborasi genre).	Murid belum dapat mengidentifikasi dan menguraikan aspek-aspek pertunjukan (pesan cerita, kualitas akting, tata artistik, pemanfaatan teknologi, dan elaborasi genre) secara akurat.

Jenis dan Bentuk Instrumen:

- Rubrik Penilaian Formatif

Catatan :

Tindak Lanjut Asesmen Formatif

- Jika murid belum mencapai kriteria maka murid mendapat bimbingan pendidik selama proses pembelajaran sesuai aspek yang masih belum dicapainya. Selain itu murid dapat kembali membaca catatan tentang aspek-aspek pertunjukan teater.
- Jika murid sudah mencapai kriteria baik dan sangat baik, untuk meningkatkan pencapaiannya dapat dijadikan sebagai tutor sebaya di kelompoknya.

Asesmen Akhir

Tujuan Asesmen:

Dapat menulis resensi pertunjukan Teater Jalasena–Laksamana Malahayati atau lakon Korupsi sesuai struktur yang berisi uraian aspek-aspek pertunjukannya dengan menggunakan kosa kata seni teater yang tepat dan argumentatif berdasarkan teori yang dipelajari secara runtut dan selaras.

Sangat Baik	Baik	Perlu Bimbingan
Murid dapat menulis resensi pertunjukan Teater Jalasena– <i>Laksamana Malahayati</i> atau lakon <i>Korupsi</i> dengan uraian aspek-aspek pertunjukannya (pesan cerita, kualitas akting, tata artistik, pemanfaatan teknologi, dan elaborasi genre) yang lengkap, sesuai struktur, kalimat yang runtut dan selaras dengan menggunakan kosa kata seni teater yang tepat.	Murid dapat menulis resensi pertunjukan Teater Jalasena– <i>Laksamana Malahayati</i> atau lakon <i>Korupsi</i> dengan uraian aspek-aspek pertunjukannya (pesan cerita, kualitas akting, tata artistik, pemanfaatan teknologi, dan elaborasi genre) dengan lengkap dan sesuai struktur.	Murid belum dapat menulis resensi pertunjukan Teater Jalasena– <i>Laksamana Malahayati</i> atau lakon <i>Korupsi</i> dengan uraian aspek-aspek pertunjukannya (pesan cerita, kualitas akting, tata artistik, pemanfaatan teknologi, dan elaborasi genre) secara akurat.

FORMAT RESENSI PERTUNJUKAN TEATER

IDENTITAS	
Judul	
Penulis	
Sutradara	
Asisten Sutradara	
Pemain	
Penata Cahaya	
Penata Rias	
Penata Musik	
Produksi	
Waktu dan Tempat	
SINOPSIS CERITA	
ISI	
Uraian tentang pesan cerita, kualitas akting, tata artistik, pemanfaatan teknologi, dan elaborasi genrenya	
Kelebihan	
Kekurangan	
Kesimpulan	

Glosarium

Adaptasi	: Proses menyesuaikan cerita atau konsep untuk pementasan tertentu.
Akting	: Seni memainkan peran karakter dalam pementasan teater atau film.
Akurat	: Tepat dan benar dalam representasi karakter atau situasi dalam teater.
Alur Cerita	: Rangkaian peristiwa yang membentuk narasi dalam drama atau teater.
Antagonis	: Tokoh yang menentang tokoh utama, tokoh yang berlawanan dengan protagonis.
Apresiasi	: Penghargaan dan pemahaman mendalam terhadap karya seni teater.
Artikulasi	: Kemampuan mengucapkan kata-kata dengan jelas dan tepat dalam akting.
Artistik Panggung	: Aspek seni yang terkait dengan desain dan penataan panggung dalam produksi teater.
Artistik	: Berkaitan dengan seni dan estetika, sering kali merujuk pada kualitas kreatif dan visual dalam produksi teater.
Autentik	: Asli dan sesuai dengan kenyataan, penting dalam akting untuk menciptakan karakter dan situasi yang meyakinkan.
Blocking	: Penempatan aktor di panggung dan pergerakan mereka selama pementasan.
Budaya	: Kumpulan nilai, norma, dan kebiasaan yang mempengaruhi pementasan teater.
Cerita Estafet	: Metode penceritaan di mana cerita disampaikan oleh beberapa aktor secara bergantian, menambah variasi dan dinamika dalam pementasan.
Creating	: Proses mencipta dalam mengembangkan konsep, karakter, dan alur cerita dalam teater.

Dialog	: Percakapan antara karakter dalam naskah teater.
Dinamika	: Perubahan dan interaksi yang terjadi dalam pementasan atau produksi teater.
Drama Musical	: Bentuk teater yang menggabungkan dialog, musik, dan tarian.
Drama	: Karya sastra yang ditulis untuk dipentaskan, menampilkan konflik dan emosi melalui dialog dan aksi para karakter.
Dramatic Reading	: Membaca naskah dengan ekspresi dramatis tanpa pementasan penuh.
Dramatis	: Mempunyai efek yang kuat dan mengesankan dalam pementasan.
Eksperimen	: Percobaan dalam teknik atau gaya pementasan untuk mencari metode baru yang efektif dalam teater.
Eksplorasi	: Proses penemuan dan pemahaman mendalam tentang karakter, alur cerita, dan teknik pementasan.
Ekspresi	: Cara menyampaikan emosi atau pikiran melalui tindakan, suara, dan gerakan dalam pementasan.
Elaborasi	: Pengembangan lebih lanjut dari ide atau konsep dalam teater.
Elemen	: Bagian atau komponen yang membentuk keseluruhan produksi teater, seperti aktor, set, dan kostum.
Empati	: Kemampuan untuk merasakan dan memahami emosi karakter yang diperankan, penting untuk akting yang meyakinkan.
Entitas	: Keberadaan yang berdiri sendiri, dalam konteks teater, dapat merujuk pada karakter atau elemen pementasan yang memiliki identitas yang jelas.
Experiencing	: Mengalami dan merasakan langsung proses atau elemen dalam teater untuk pembelajaran dan pengembangan.
Faktual	: Berdasarkan kenyataan atau fakta, penting dalam pementasan teater yang bertujuan untuk menyampaikan pesan yang akurat dan realistis.
Fase	: Tahapan dalam proses produksi teater atau drama, seperti persiapan, latihan, dan pementasan.

Fenomena	: Kejadian atau fakta yang dapat diamati dan dianalisis dalam konteks teater.
Finansial	: Aspek yang berkaitan dengan pengelolaan dana dan anggaran dalam produksi teater atau pementasan drama.
Fisiologis	: Berkaitan dengan fungsi tubuh dalam konteks akting dan gerakan.
Fleksibilitas	: Kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan dalam proses produksi teater.
Gagasan	: Pemikiran atau konsep yang digunakan dalam pengembangan naskah atau pementasan.
Genre Teater	: Kategori atau jenis teater berdasarkan gaya, tema, atau pendekatan artistik.
Humming	: Bersenandung dengan mulut tertutup, sering digunakan sebagai latihan vokal atau untuk menciptakan suasana tertentu dalam pementasan.
Ide	: Gagasan awal yang menjadi dasar pengembangan cerita atau konsep dalam teater.
Identifikasi	: Proses mengenali dan memahami karakter atau situasi dalam teater.
Imajinasi	: Kemampuan untuk menciptakan konsep atau gambaran mental yang kreatif, penting dalam pengembangan karakter dan alur cerita.
Imitasi	: Meniru gerakan, ekspresi, atau suara sebagai bagian dari teknik akting.
Impacting	: Memberikan dampak emosional atau intelektual yang kuat melalui pementasan teater.
Improvisasi	: Teknik akting tanpa naskah, di mana aktor menciptakan dialog dan aksi secara spontan.
Interpretasi	: Penjelasan atau pemahaman tentang makna naskah atau karakter dalam pementasan.
Intonasi	: Variasi nada suara dalam pengucapan dialog yang digunakan untuk mengekspresikan emosi atau makna tertentu dalam pementasan teater.

Intrakurikuler	: Kegiatan yang termasuk dalam program pendidikan formal, seperti kelas teater di sekolah.
Intrinsik	: Berkaitan dengan sifat dasar atau esensi dari sesuatu, dalam konteks teater, sering kali merujuk pada kualitas alami aktor atau elemen pementasan.
Karakteristik	: Sifat atau fitur khas yang membedakan elemen-elemen dalam teater, seperti karakter, genre, atau teknik.
Kisah	: Cerita yang disampaikan dalam sebuah pementasan teater, biasanya melibatkan karakter dan alur cerita yang kompleks.
Komedi	: Genre teater yang berfokus pada humor dan kesenangan.
Komika	: Aktor atau pelaku seni yang mengkhususkan diri dalam genre komedi, sering kali menggunakan humor untuk menyampaikan pesan atau cerita.
Kompetensi	: Keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk berpartisipasi dan berkontribusi secara efektif dalam produksi teater.
Komunikasi	: Proses pertukaran informasi atau ide antara aktor, sutradara, dan penonton.
Kritis	: Kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi elemen-elemen teater secara mendalam dan objektif.
Lakon	: Kisah atau cerita yang menjadi dasar pementasan teater.
Literasi	: Kemampuan membaca dan memahami naskah serta literatur teater.
Making	: Proses pembuatan atau penciptaan elemen-elemen teater, seperti set, kostum, atau properti.
Materi Esensi	: Konten inti yang wajib dipahami dan dikuasai dalam pelajaran teater atau drama.
Melodi	: Susunan nada dalam sebuah komposisi musik yang digunakan dalam pementasan teater untuk mendukung suasana atau emosi adegan.
Menafsir	: Memberikan makna atau interpretasi terhadap naskah atau karakter.

Mendongeng	: Seni menceritakan kisah dengan cara yang menarik dan mengesankan.
Menjiwai	: Menghayati dan merasakan karakter secara mendalam untuk akting yang autentik.
Mimesis	: Imitasi atau peniruan realitas dalam akting dan pementasan.
Mimik Wajah	: Ekspresi wajah yang digunakan untuk menyampaikan emosi atau pikiran karakter.
Mirror Game lain	: Latihan teater di mana dua aktor saling meniru gerakan satu sama lain untuk melatih keselarasan dan kerja sama.
Motivasi	: Dorongan atau alasan yang mendasari tindakan karakter dalam pementasan teater, penting untuk pengembangan karakter yang konsisten.
Move	: Gerakan atau perpindahan aktor di panggung.
Narasi Drama	: Penyampaian cerita melalui dialog dan aksi dalam pementasan teater, sering kali melibatkan konflik dan resolusi.
Narasi	: Penyampaian cerita atau kejadian dalam pementasan teater melalui dialog, monolog, atau aksi panggung.
Naskah	: Teks tertulis yang berisi dialog, petunjuk panggung, dan informasi lain yang dibutuhkan untuk pementasan.
Nonverbal	: Ekspresi yang tidak menggunakan kata-kata, seperti gerakan tubuh dan mimik wajah, yang penting dalam akting.
Numerasi	: Kemampuan menggunakan angka dan perhitungan, misalnya dalam pengelolaan anggaran produksi.
Observasi	: Proses mengamati dan mempelajari perilaku, ekspresi, dan gerakan untuk diaplikasikan dalam akting.
Olah Gerak	: Latihan fisik untuk meningkatkan keterampilan gerakan dalam akting.
Olah Rasa	: Pengembangan sensitivitas emosional untuk meningkatkan ekspresi dalam akting.

Olah Suara	: Latihan vokal untuk meningkatkan kualitas suara dan artikulasi dalam akting.
Olah Tubuh	: Latihan fisik untuk meningkatkan keterampilan gerakan dan kontrol tubuh dalam pementasan.
Orisinal	: Asli dan unik dalam konsep atau pelaksanaan pementasan.
Panggung	: Area atau tempat di mana pementasan teater dilakukan, yang dilengkapi dengan set, pencahayaan, dan properti.
Pantomim	: Bentuk pementasan teater yang menggunakan gerakan tubuh dan ekspresi wajah tanpa kata-kata untuk menyampaikan cerita atau emosi.
Penyutradaraan	: Proses mengarahkan dan mengatur keseluruhan produksi teater.
Peran	: Karakter yang dimainkan oleh aktor dalam pementasan teater atau drama.
Peregangan	: Latihan fisik yang dilakukan sebelum pementasan untuk menghindari cedera dan meningkatkan fleksibilitas tubuh.
Performer	: Individu yang tampil di atas panggung dalam pementasan teater, seperti aktor, penari, atau musisi.
Personifikasi	: Teknik memberikan sifat manusia pada karakter non-manusia dalam pementasan.
Pertunjukan	: Acara di mana aksi teater atau drama dipertunjukkan di depan penonton.
Pertunjukkan Boneka	: Bentuk seni teater di mana boneka digunakan sebagai karakter utama yang digerakkan oleh pemain untuk menceritakan sebuah kisah.
Profesional	: Berkaitan dengan standar tinggi dan kompetensi dalam produksi teater.
Progresif	: Berkembang atau meningkat secara bertahap, dalam konteks teater, dapat merujuk pada perkembangan karakter atau alur cerita.
Propaganda	: Informasi yang disebar untuk mempengaruhi pandangan atau opini publik melalui teater.

Properti	: Barang-barang atau objek yang digunakan di atas panggung untuk mendukung aksi dan latar dalam pementasan teater.
Proposal	: Dokumen tertulis yang mengajukan rencana atau ide untuk produksi teater, biasanya mencakup tujuan, anggaran, dan jadwal.
Protagonis	: Tokoh utama dalam cerita yang biasanya menjadi fokus utama pementasan.
Realis	: Gaya pementasan yang menekankan pada keakuratan dan representasi realistis.
Reflecting	: Merenungkan pengalaman dalam produksi teater untuk mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu diperbaiki.
Refleksi	: Proses berpikir mendalam tentang pengalaman teater atau pementasan untuk memahami dan memperbaiki kinerja.
Respon	: Tanggapan atau reaksi terhadap pementasan atau elemen dalam teater.
Sirkulasi	: Peredaran atau aliran, dalam konteks teater, sering kali merujuk pada aliran penonton atau aliran gerakan aktor di atas panggung.
Skala	: Ukuran atau tingkatan dalam elemen-elemen produksi teater, seperti skala panggung atau produksi.
Skenario	: Naskah atau rencana tertulis yang berisi dialog, petunjuk panggung, dan alur cerita untuk pementasan teater atau film.
Sosiologis	: Berkaitan dengan interaksi sosial dan konteks budaya dalam pementasan.
Spesifik	: Jelas dan rinci, sering kali merujuk pada instruksi atau deskripsi dalam naskah atau petunjuk pementasan.
Spontanitas	: Tindakan atau reaksi yang dilakukan secara tiba-tiba dan tanpa persiapan sebelumnya, penting dalam improvisasi teater.
Sinopsis	: Ringkasan singkat dari cerita atau alur pementasan teater yang memberikan gambaran umum tentang kisah yang akan dipentaskan.
Talenta	: Bakat alami atau kemampuan khusus yang dimiliki seseorang dalam seni teater.

Teater	: Seni pertunjukan yang melibatkan aksi akting, penggunaan dialog, dan pengaturan panggung untuk menggambarkan cerita atau konsep artistik.
Teknik	: Metode atau cara tertentu dalam akting, penyutradaraan, atau produksi teater.
Tempo	: Kecepatan atau ritme dalam musik atau gerakan yang digunakan dalam pementasan teater untuk mendukung dinamika dan emosi adegan.
Umpan Balik	: Respon atau tanggapan terhadap pementasan untuk perbaikan lebih lanjut.
Variasi	: Perbedaan atau perubahan dalam elemen–elemen teater untuk menciptakan keunikan.
Verbal	: Berkaitan dengan penggunaan kata–kata dan dialog dalam pementasan teater.
Visual	: Berkaitan dengan aspek yang dapat dilihat dalam pementasan teater, seperti desain panggung dan kostum.

Daftar Pustaka

- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A Rich Seam: How New Pedagogies Find Deep Learning*. Pearson.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. Teachers College Record.
- Erickson, H. L., Lanning, L. A., & French, R. (2017). *Concept-Based Curriculum and Instruction for the Thinking Classroom*. Corwin Press.
- Syafii, M. S., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2022). Metode Pelatihan Teater untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 88–96
- Komariyah, I. & Afra, P. (2024). *Seni Teater SMP/MTs Kelas IX (Kurikulum Merdeka)*. Erlangga.**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN