

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI TEATER
BAB 2 : MERANGKAI CERITA MERANGKAI PERISTIWA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Teater**
Kelas / Fase / Semester : **IX / D / Ganjil**
Alokasi Waktu : **16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)**
Tahun Pelajaran : **20... / 20...**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik mampu menceritakan sebuah peristiwa sederhana dan memiliki pengalaman dasar mengapresiasi cerita melalui film atau bacaan.
- **Minat** : Peserta didik memiliki ketertarikan pada cerita, film, isu-isu sosial, dan keinginan untuk berbagi pengalaman.
- **Latar Belakang** : Peserta didik memiliki latar belakang yang beragam, dengan pengalaman dan kepekaan yang berbeda terhadap peristiwa di lingkungan sekitar (keluarga, sekolah, masyarakat).
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Peserta didik belajar dengan mengamati film dokumenter, mural, dan cerita bergambar untuk menemukan ide cerita.
 - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui kegiatan menyimak cerita, wawancara, dan diskusi kelompok untuk mengembangkan alur cerita.
 - **Kinestetik**: Peserta didik belajar dengan mempraktikkan langsung teknik improvisasi dialog, gerak, dan adegan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami unsur-unsur pembangun cerita (tokoh, konflik, alur), struktur dramatik (awal, puncak, akhir), dan hakikat improvisasi sebagai teknik penceritaan spontan.
 - **Prosedural**: Menguasai langkah-langkah menemukan ide cerita dari peristiwa aktual, menyusun kerangka cerita, dan melakukan improvisasi dialog, gerak, dan adegan secara kolaboratif.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi ini meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial peserta didik terhadap isu-isu di sekitarnya. Selain itu, melatih keterampilan berpikir kritis, komunikasi, pemecahan masalah, dan kerja sama tim.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Materi ini menantang peserta didik untuk peka terhadap lingkungan, berpikir kreatif dalam menyusun cerita, dan berani berekspresi secara spontan.

- **Struktur Materi:** Materi disusun secara sistematis, dimulai dari mencari sumber inspirasi cerita, membuat kerangka, lalu menghidupkan cerita tersebut melalui berbagai tingkatan improvisasi (dialog, gerak, properti, adegan utuh).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Merenungkan dan mengambil hikmah dari berbagai peristiwa kehidupan manusia yang menjadi sumber cerita.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis peristiwa aktual untuk menemukan potensi dramatik dan menyusun alur cerita yang logis.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan cerita orisinal dan adegan spontan berdasarkan hasil observasi dan imajinasi.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam merangkai cerita dan menampilkan adegan improvisasi secara kelompok.
 - **Kemandirian:** Menumbuhkan kepercayaan diri untuk berdialog dan bergerak secara spontan di depan orang lain.
 - **Kepedulian:** Membangun empati dengan mengangkat cerita-cerita yang relevan dengan permasalahan sosial di lingkungan sekitar.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai setiap peristiwa dalam kehidupan sebagai sumber pembelajaran dan inspirasi cerita yang mengandung nilai-nilai kebaikan.
- **Kewargaan:** Mengenali dan mengangkat cerita-cerita dari lingkungan lokal sebagai bagian dari kekayaan budaya dan sosial masyarakat.
- **Penalaran Kritis:** Mampu memilah informasi dari peristiwa aktual, mengidentifikasi konflik utama, dan menyusunnya menjadi alur cerita yang terstruktur dan bermakna.
- **Kreativitas:** Mampu mengembangkan ide dari satu kalimat menjadi sebuah cerita utuh dan mengekspresikannya secara spontan melalui improvisasi.
- **Kolaborasi:** Mampu membangun cerita dan adegan bersama teman, saling memberi dan menerima ide secara spontan (memberi dan merespon tawaran) dalam permainan improvisasi.
- **Kemandirian:** Memiliki keberanian untuk mengambil inisiatif dalam berdialog dan bergerak saat berimprovisasi tanpa menunggu arahan.
- **Kesehatan:** Belajar mengelola energi fisik dan emosi saat melakukan adegan improvisasi yang intens.
- **Komunikasi:** Melatih kemampuan menyampaikan gagasan secara lisan (bercerita, dialog spontan) dan non-verbal (gerak ekspresif) dengan efektif.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **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.
- **Merefleksikan (*Reflection*)**
Menjelaskan pengalaman bermain peran dan dampaknya terhadap diri sendiri serta memberikan apresiasi dan umpan balik sesuai dengan pengalaman pribadi.
- **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.
- **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.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Membuat pertunjukan teater yang relevan dengan kehidupan murid.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia:** Menulis kerangka cerita, mengembangkan dialog, memahami struktur narasi.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mengkaji peristiwa aktual, isu sosial, dan dinamika dalam masyarakat sebagai sumber cerita.
- **Seni Rupa:** Menginterpretasi cerita dari media visual seperti mural dan komik.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menemukan dan mengenali peristiwa aktual sebagai sumber ide untuk menyusun cerita. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu membuat kerangka cerita sederhana (awal, puncak, akhir) dan menentukan karakter tokoh berdasarkan peristiwa yang dipilih. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu melakukan improvisasi dialog secara spontan untuk melatih keberanian dan ketangkasan verbal. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu melakukan improvisasi gerak secara spontan yang selaras dengan stimulus musik atau cerita. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu melakukan improvisasi dengan menggunakan properti (nyata dan imajinatif) untuk menghidupkan peran. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu merangkai improvisasi dialog dan gerak

menjadi sebuah adegan utuh berdasarkan kerangka cerita. (2 JP)

- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu mengapresiasi (mengamati, menganalisis, dan memberi umpan balik) sebuah adegan improvisasi. (2 JP)
- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu menampilkan adegan improvisasi secara kolaboratif di depan kelas. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Mengubah peristiwa nyata di sekitar kita (berita, pengalaman pribadi, isu sosial) menjadi sebuah pertunjukan teater pendek melalui teknik penceritaan spontan (improvisasi).

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Inquiry-Based Learning* (menemukan cerita melalui observasi), *Project-Based Learning* (menghasilkan produk akhir berupa adegan improvisasi).
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik melatih kepekaan dan kehadiran penuh saat melakukan observasi lingkungan dan saat merespon lawan main dalam improvisasi.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan cerita yang dibuat dengan isu-isu nyata yang relevan bagi kehidupan mereka, sehingga pertunjukan menjadi bermakna.
 - **Joyful Learning:** Proses belajar dikemas dalam bentuk permainan seperti "Cerita Berantai" dan "Empat Mata Dadu" untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendukung kreativitas spontan.
- **Metode Pembelajaran:** Observasi, Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Improvisasi, Bermain Peran (*Role Playing*).
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Peserta didik dapat memilih sumber cerita sesuai minat (film, berita, cerita keluarga, observasi langsung).
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat bekerja secara individu (menulis), berpasangan (improvisasi dialog), atau kelompok (membuat adegan).
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik dapat menyajikan hasil akhirnya dalam bentuk tulisan cerita, papan cerita (storyboard), atau penampilan adegan improvisasi.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan OSIS untuk mengadakan pentas kecil hasil improvisasi.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang orang tua untuk berbagi cerita pengalaman masa lalu yang menarik sebagai sumber inspirasi.
- **Mitra Digital:** Menggunakan aplikasi berita atau kanal YouTube dokumenter untuk mencari peristiwa aktual sebagai bahan cerita.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Ruang kelas yang fleksibel dan dapat diatur untuk kerja kelompok dan area bermain improvisasi.
 - Menyediakan papan tulis atau *flip chart* untuk menuliskan kerangka cerita.
 - Menyediakan "bank properti" berisi benda-benda sederhana (kain, topi, tongkat, bola) untuk latihan improvisasi.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan Google Docs untuk penulisan kerangka cerita secara kolaboratif.
 - Membuat galeri daring (misal: Padlet) untuk berbagi foto atau link berita sebagai sumber inspirasi cerita.
- **Budaya Belajar:**
 - Membangun prinsip dasar improvisasi: "Yes, and..." (menerima dan menambahkan ide teman).
 - Menciptakan lingkungan yang aman untuk gagal dan mencoba lagi tanpa takut dihakimi.
 - Menghargai setiap ide cerita yang muncul dari peserta didik.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Portal berita daring, kanal YouTube (film dokumenter, berita), arsip digital museum untuk riset cerita.
- **Forum Diskusi Daring:** Grup kelas untuk berbagi temuan peristiwa menarik dan mengembangkan ide cerita di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan platform seperti Kahoot! untuk kuis tentang struktur dramatik.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik merekam adegan improvisasi mereka untuk dievaluasi dan diapresiasi bersama.
- **Media Publikasi Digital:** Mengunggah video penampilan terbaik ke media sosial sekolah untuk apresiasi yang lebih luas.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MEMILIH CERITA

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - **Salam, Doa, dan Absensi.**
 - **Apersepsi:** Guru bertanya, "Cerita menarik apa yang baru saja kalian dengar atau lihat minggu ini?"
 - **Pemanasan (Joyful Learning):** Melakukan permainan "Cerita Berantai 1", di mana setiap peserta didik melanjutkan cerita dari teman sebelumnya berdasarkan sebuah peristiwa nyata yang mereka ketahui.
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
 - **Eksplorasi Sumber Cerita:** Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok diberikan pilihan sumber cerita yang berbeda (Meaningful):
 - Kelompok A: **Menyimak Film** (menonton klip film dokumenter pendek).

- Kelompok B: **Membaca Peristiwa** (membaca beberapa artikel berita yang menarik).
- Kelompok C: **Mendengar Cerita Ibu** (melakukan *video call* singkat dengan anggota keluarga untuk bertanya cerita masa lalu).
- Kelompok D: **Observasi** (mengamati interaksi di kantin atau halaman sekolah).
- **Diskusi Kelompok:** Setiap kelompok mendiskusikan peristiwa yang paling menarik dari sumber mereka dan mengapa peristiwa itu menarik.
- **Presentasi:** Setiap kelompok mempresentasikan satu peristiwa menarik yang mereka temukan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Memberikan pilihan sumber cerita yang beragam (visual, auditori, teks, kinestetik/observasi).
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi (Meaningful):** "Faktor apa yang membuat sebuah peristiwa biasa menjadi cerita yang luar biasa?"
 - **Tindak Lanjut:** Meminta setiap peserta didik untuk memilih satu peristiwa yang paling menarik bagi mereka untuk dikembangkan di pertemuan berikutnya.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MEMBUAT CERITA

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - **Salam, Doa, dan Absensi.**
 - **Pemanasan (Joyful Learning):** Permainan "Merangkai Gambar", guru memberikan 3-5 gambar acak, peserta didik diminta menyusunnya dan menceritakan alur logisnya.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - **Membuat Kerangka Cerita:** Peserta didik secara individu atau kelompok kecil menuliskan kerangka cerita dari peristiwa yang dipilih, dibagi menjadi 3 bagian: **Awal** (pengenalan masalah), **Puncak** (masalah memanas), **Akhir** (penyelesaian). (Kreatif, Bernalar Kritis)
 - **Latihan Karakter - Cermin Dua Tokoh:** Peserta didik berpasangan. Peserta didik A menjadi tokoh protagonis (misal: "Aku tupai yang ingin menyelamatkan anakku") dan bertanya pada B. Peserta didik B merespon, lalu berganti peran menjadi antagonis ("Aku ular yang ingin memangsa anakmu") dan bertanya pada A. Tujuannya untuk memahami motivasi dan tujuan setiap tokoh. (Kolaboratif, Meaningful)
 - **Merangkai Cerita:** Berdasarkan kerangka dan pemahaman karakter, peserta didik menuliskan sebuah narasi cerita pendek (1-2 paragraf).
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik dapat memilih membuat kerangka cerita dalam bentuk tulisan, poin-poin, atau papan cerita (gambar sketsa).

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Berbagi Cerita:** Beberapa peserta didik membacakan kerangka atau cerita pendek yang telah dibuat.
- **Refleksi:** "Apa kesulitan dalam menentukan puncak sebuah cerita?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : IMPROVISASI DIALOG

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- **Salam, Doa, dan Absensi.**
- **Pemanasan:** Melakukan latihan **Konsentrasi** (fokus pada satu objek), **Pernafasan** (diafragma), dan **Olah Vokal** (mengucapkan vokal A-I-U-E-O dengan jelas). (Mindful)

- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**

- **Latihan Keberanian - Berdialog dengan Benda:** Setiap peserta didik memilih satu benda di kelas dan melakukan dialog spontan dengannya (memarahi, merayu, bertanya). Tujuannya untuk memancing keberanian berbicara tanpa takut salah. (Joyful, Kreatif)
- **Latihan Ketangkasan - Satu Kalimat, Satu Cerita:** Guru memberi satu kalimat pembuka, peserta didik yang ditunjuk harus melanjutkan menjadi sebuah cerita pendek secara spontan.
- **Latihan Berpasangan - Improvisasi Dua Tokoh:** Peserta didik berpasangan memainkan peran yang ditentukan guru (misal: hakim dan pencuri) dan melakukan dialog improvisasi. (Kolaboratif)
- **Permainan - Empat Mata Dadu:** Peserta didik melempar dadu, angka yang muncul menentukan plot cerita yang harus dimainkan secara improvisasi bersama teman. (Joyful)
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Bagi yang pemalu, latihan "Berdialog dengan Benda" bisa dilakukan serentak (semua berbicara pelan pada bendanya masing-masing) sebelum mencoba satu per satu di depan kelas.

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Apa yang kalian rasakan saat dialog macet? Bagaimana cara mengatasinya?"
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik memperhatikan gerak-gerik orang saat berbicara.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : IMPROVISASI GERAK

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam, Doa, dan Absensi.**
- **Pemanasan:** Melakukan latihan olah tubuh ringan (peregangan) untuk mempersiapkan fisik. (Mindful)

- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Improvisasi Gerak dengan Musik:** Peserta didik bergerak bebas dan spontan merespon musik dengan tempo dan suasana yang berbeda-beda. (Auditori, Kinestetik)
- **Respon Gerak:** Guru meneriakan sebuah peristiwa (misal: "Bangunan runtuh!"), peserta didik meresponnya dengan gerak spontan. (Joyful, Kinestetik)
- **Improvisasi Gerak Dua Tokoh:** Berpasangan, peserta didik A memulai sebuah gerakan, peserta didik B merespon gerakan itu, dan seterusnya, menciptakan sebuah "dialog gerak" tanpa kata. (Kolaboratif, Meaningful)
- **Improvisasi Gerak Berdasarkan Cerita:** Kelompok kecil menampilkan cerita pendek yang sudah dibuat sebelumnya hanya menggunakan gerak (pantomim).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Menyediakan pilihan musik yang beragam, dari yang lembut hingga energik, untuk menstimulasi ragam gerak yang berbeda.

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Pendinginan:** Duduk tenang, mengatur napas.
- **Refleksi:** "Musik seperti apa yang paling mudah memancingmu untuk bergerak?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : IMPROVISASI MENGGUNAKAN PROPERTI

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- **Salam, Doa, dan Absensi.**
- **Pemanasan (Joyful Learning):** Permainan "Memainkan Properti Imajinatif", peserta didik melakukan gerakan seolah-olah sedang berinteraksi dengan benda-benda (bola, tongkat, pintu) yang tidak ada.

- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**

- **Menghidupkan Properti:** Peserta didik dalam kelompok diberi properti nyata (misal: meja, kursi) dan diminta melakukan adegan improvisasi singkat di "ruang tamu".
- **Memainkan Handproperty:** Setiap peserta didik memilih satu properti tangan (sapu tangan, topi, pisau mainan) dan menciptakan sebuah karakter dan peristiwa singkat dari properti tersebut.
- **Memainkan Handproperty secara Imajinatif:** Peserta didik diberi satu benda (misal: sebuah tongkat) dan diminta memainkannya menjadi tiga benda berbeda secara bergantian (misal: pedang, dayung, teropong). (Kreatif)
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang lebih kreatif dapat diberi properti yang lebih abstrak (misal: selembar kain), sementara yang lain bisa memulai dengan properti yang fungsinya lebih jelas (misal: telepon).

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Bagaimana sebuah properti dapat membantu membangun sebuah cerita?"
- **Tindak Lanjut:** Meminta setiap kelompok untuk memilih satu cerita yang akan ditampilkan utuh pada pertemuan terakhir.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : IMPROVISASI ADEGAN

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam, Doa, dan Absensi.**
- **Pemanasan (Joyful Learning):** Permainan "Berburu Kata-kata" untuk melatih kecepatan berpikir dan merangkai kalimat.

- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Mengurai Cerita:** Setiap kelompok menganalisis kembali cerita yang telah dipilih, memastikan semua anggota paham alur (awal, puncak, akhir) dan tujuan setiap tokoh. (Bernalar Kritis, Kolaboratif)
- **Latihan Adegan:** Setiap kelompok berlatih memainkan cerita mereka secara improvisasi, menggabungkan dialog, gerak, dan penggunaan properti.
- **Coaching:** Guru berkeliling memberikan masukan dan arahan kepada setiap kelompok.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok yang sudah lancar dapat mencoba menambahkan musik atau efek suara sederhana. Kelompok yang masih kesulitan bisa fokus pada satu bagian cerita (misal: adegan puncak saja).

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Diskusi Kendala:** Setiap kelompok berbagi kesulitan yang dihadapi saat latihan.
- **Refleksi:** "Apa tantangan terbesar saat menggabungkan dialog, gerak, dan cerita secara bersamaan?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : APRESIASI ADEGAN

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam, Doa, dan Absensi.**
- **Apersepsi:** Guru menjelaskan tujuan apresiasi dan bagaimana memberikan umpan balik yang baik dan membangun.

- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Geladi Bersih:** Setiap kelompok menampilkan adegan improvisasinya di depan kelompok lain (sebagai geladi bersih).
- **Mengamati Tayangan Pertunjukan:** Peserta didik yang menonton bertindak sebagai apresiator. Mereka membuat catatan sederhana tentang hal yang menarik dan hal yang bisa ditingkatkan.

- **Catatan Apresiasi:** Guru memandu diskusi umpan balik setelah setiap penampilan. Fokus pada: kelancaran improvisasi, kejelasan cerita, dan kerja sama tim. (Meaningful, Kolaboratif)
- **Revisi:** Berdasarkan masukan, setiap kelompok diberi waktu singkat untuk mendiskusikan perbaikan yang akan dilakukan untuk penampilan final.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi:** "Bagaimana rasanya menerima masukan dari teman? Manfaat apa yang kamu dapatkan?"
 - **Tindak Lanjut:** Memastikan semua kelompok siap untuk penampilan final.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MENAMPILKAN ADEGAN

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - **Salam, Doa, dan Absensi.**
 - **Persiapan Akhir:** Setiap kelompok melakukan pemanasan dan koordinasi terakhir di area masing-masing.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - **Penampilan Adegan (Asesmen Sumatif):** Setiap kelompok menampilkan adegan improvisasi mereka (durasi 3-5 menit) di depan kelas. Guru dan peserta didik lain menjadi penonton.
 - **Apresiasi:** Penonton memberikan apresiasi yang meriah setelah setiap penampilan.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi Akhir Bab:** Guru memimpin refleksi bersama tentang seluruh perjalanan di Bab 2, mulai dari mencari cerita hingga berani tampil. (Meaningful)
 - **Penghargaan:** Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada semua peserta didik atas proses, keberanian, dan kreativitas mereka.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya: "Cerita seperti apa yang paling kamu suka? Mengapa?", "Pernahkah kamu mencoba bercerita di depan teman-teman?"
- **Kuis Singkat:** Meminta peserta didik menceritakan satu peristiwa singkat yang dialaminya hari ini untuk mengukur kemampuan narasi awal.

ASESMEN FORMATIF (Dilakukan selama proses pembelajaran)

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Apa yang dimaksud dengan konflik dalam cerita?"
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati kemampuan peserta didik dalam memberikan ide, mendengarkan pendapat teman, dan bekerja sama membangun cerita.
- **Latihan Soal/LKPD:** Menilai hasil kerja pada lembar kerja seperti membuat

kerangka cerita atau catatan apresiasi.

- **Observasi:** Mengamati perkembangan peserta didik dalam latihan improvisasi (keberanian, spontanitas, kerja sama).
- **Produk (Proses):**
 - Hasil tulisan kerangka cerita (Pertemuan 2).
 - Kemampuan berimprovisasi dialog secara berpasangan (Pertemuan 3).
 - Catatan apresiasi terhadap penampilan teman (Pertemuan 7).

ASESMEN SUMATIF (Dilakukan di akhir Bab)

- **Praktik (Kinerja):**
 - **Penampilan Kelompok:** Menampilkan adegan improvisasi utuh. Kriteria penilaian: kejelasan alur cerita, kreativitas, kerja sama tim (ensemble), dan penggunaan elemen improvisasi (dialog, gerak, properti).
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep tentang struktur cerita dan improvisasi. (Soal Pilihan Ganda dan Esai)

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Tahapan dalam alur cerita di mana permasalahan mencapai titik paling rumit dan menegangkan disebut...
 - a. Eksposisi
 - b. Resolusi
 - c. Klimaks
 - d. Konklusi
 - e. Prolog
2. Teknik bermain peran dengan mengucapkan dialog dan melakukan gerak secara spontan tanpa naskah disebut...
 - a. Deklamasi
 - b. Monolog
 - c. Pantomim
 - d. Improvisasi
 - e. Tablo
3. Sumber cerita yang paling utama digali dalam pembelajaran Bab 2 adalah...
 - a. Naskah drama kuno
 - b. Peristiwa aktual di lingkungan sekitar
 - c. Dongeng dari luar negeri
 - d. Biografi pahlawan nasional
 - e. Cerita fiksi ilmiah
4. Saat seorang aktor menggunakan sebuah tongkat sebagai dayung, pedang, dan teropong, ia sedang melatih...
 - a. Olah vokal
 - b. Pernapasan diafragma
 - c. Imajinasi dan penggunaan properti
 - d. Menghafal naskah
 - e. Tata rias karakter
5. Tujuan utama dari kegiatan "Cermin Dua Tokoh" adalah untuk...

- a. Melatih kelenturan tubuh
- b. Menghafalkan dialog
- c. Memahami motivasi dan tujuan tokoh protagonis & antagonis
- d. Menentukan tata panggung
- e. Memilih kostum yang tepat

Esai

1. Jelaskan tiga bagian penting dalam struktur kerangka cerita yang telah kita pelajari! (Awal, Puncak, Akhir).
2. Menurutmu, mengapa kemampuan berimprovisasi itu penting bagi seorang aktor? Berikan alasannya!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.