

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI TEATER
UNIT 1: IMPROVISASI

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Teater**
Fase / Kelas /Semester : **D / VIII / Ganjil**
Alokasi Waktu : **6 Jam Pelajaran (3 x pertemuan @ 2 JP / 90 menit)**
Tahun Pelajaran : **2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik diharapkan sudah memiliki pengetahuan awal tentang konsep bermain peran atau akting sederhana yang sering mereka lihat di film, televisi, atau media sosial. Mereka mungkin pernah mencoba menirukan karakter atau ekspresi tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan dasar yang diharapkan adalah kemampuan mendengarkan, merespons, dan berinteraksi dengan orang lain secara verbal dan non-verbal. Kesulitan yang mungkin muncul adalah rasa malu atau canggung untuk berekspresi secara spontan, takut salah, kesulitan dalam membangun ide secara cepat, atau kurangnya kepercayaan diri. Pemahaman awal yang sudah dimiliki oleh peserta didik adalah bahwa teater melibatkan permainan peran dan cerita.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi pelajaran ini berfokus pada pengembangan keterampilan improvisasi sebagai dasar dalam seni teater. Jenis pengetahuan yang akan dicapai meliputi pengetahuan konseptual (prinsip dasar improvisasi, pentingnya menerima ide, menciptakan karakter spontan), dan pengetahuan prosedural (langkah-langkah melakukan berbagai latihan improvisasi, cara merespons dan mengembangkan skenario spontan). Relevansinya dengan kehidupan nyata peserta didik sangat tinggi karena improvisasi melatih kreativitas, berpikir cepat, kemampuan beradaptasi, dan keterampilan komunikasi dalam berbagai situasi. Tingkat kesulitan materi dianggap moderat, dimulai dari latihan sederhana yang membangun rasa percaya diri hingga skenario improvisasi yang lebih kompleks. Struktur materi disusun secara bertahap, mulai dari pemanasan fisik dan vokal, latihan fokus dan konsentrasi, hingga permainan improvisasi berbasis karakter dan situasi. Materi ini juga mengintegrasikan nilai dan karakter seperti kepercayaan diri, keberanian, kreativitas, kolaborasi, empati, responsif, dan komunikasi efektif.

D. DIMENSI LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran, dimensi profil lulusan yang relevan adalah:

- **Penalaran Kritis:** Menganalisis situasi dan merespons secara spontan dan logis dalam skenario improvisasi.

- **Kreativitas:** Menciptakan ide, karakter, dan situasi baru secara spontan.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dengan mitra improvisasi untuk membangun cerita atau adegan bersama.
- **Kemandirian:** Mampu mengambil inisiatif dan membuat keputusan cepat dalam situasi yang tidak terduga.
- **Komunikasi:** Menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal secara efektif untuk menyampaikan pesan dan berinteraksi dalam adegan improvisasi.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase D, peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengekspresikan ide, gagasan, dan perasaan melalui teater, serta menunjukkan pemahaman terhadap beragam konteks budaya teater. Mereka memiliki kemampuan dasar dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan melakukan latihan improvisasi secara spontan dan kreatif.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia:** Pengembangan dialog, olah vokal, diksi, dan memahami narasi.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Memahami berbagai karakter sosial, situasi, dan budaya yang dapat direpresentasikan dalam improvisasi.
- **Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK):** Keterampilan gerak tubuh, kelenturan, kesadaran ruang, dan kontrol emosi melalui fisik.
- **Seni Musik:** Menggunakan irama atau musik sebagai stimulus improvisasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (Alokasi Waktu: 2 JP / 90 menit)

- Melalui aktivitas pemanasan fisik dan vokal yang berkesadaran (Mindful Learning), peserta didik dapat mengendurkan ketegangan tubuh dan suara, serta meningkatkan fokus. (Keterampilan & Sikap)
- Dengan melakukan permainan "Acceptance & Offer" (Meaningful Learning), peserta didik dapat menerima dan mengembangkan ide dari rekan bermain dalam skenario sederhana secara spontan. (Keterampilan)
- Melalui partisipasi dalam latihan improvisasi dasar (Joyful Learning), peserta didik menunjukkan keberanian untuk mencoba dan tidak takut salah. (Sikap)

Pertemuan 2 (Alokasi Waktu: 2 JP / 90 menit)

- Setelah mengamati situasi dan karakter yang diberikan secara seksama (Mindful Learning), peserta didik dapat menciptakan karakter dan emosi dasar secara spontan dalam adegan improvisasi singkat. (Keterampilan)
- Dengan melakukan improvisasi berdasarkan situasi yang diberikan (Meaningful Learning), peserta didik dapat membangun cerita sederhana bersama mitra bermain dengan alur yang logis dan menarik. (Keterampilan)
- Melalui proses eksplorasi dan percobaan peran (Joyful Learning), peserta didik menunjukkan sikap adaptif, kolaboratif, dan ekspresif. (Sikap)

Pertemuan 3 (Alokasi Waktu: 2 JP / 90 menit)

- Berpanduan pada stimulus visual atau audio (Mindful Learning), peserta didik dapat merespons dan mengembangkan adegan improvisasi dengan memanfaatkan ruang dan properti seadanya secara kreatif. (Keterampilan)
- Melalui penampilan improvisasi skenario (Meaningful Learning), peserta didik dapat menampilkan adegan improvisasi yang memiliki awal, tengah, dan akhir, serta interaksi yang meyakinkan. (Keterampilan)
- Dengan saling memberikan umpan balik (Joyful Learning), peserta didik menunjukkan sikap kritis, reflektif, dan menghargai keberanian serta kreativitas teman. (Sikap)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran kontekstual untuk unit ini adalah "Spontanitas dalam Cerita: Menggali Kreativitas Melalui Improvisasi Teater". Topik ini akan berpusat pada pemahaman bahwa improvisasi adalah seni merespons dan menciptakan secara spontan dalam sebuah cerita atau situasi yang belum ditentukan sebelumnya. Peserta didik akan diajak untuk menggunakan imajinasi dan tubuh mereka sebagai alat untuk membangun karakter, dialog, dan alur cerita yang tak terduga, melatih kemampuan berpikir cepat, beradaptasi, dan berkolaborasi.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Pembelajaran Berbasis Proyek (Mini-Proyek Improvisasi):** Peserta didik akan terlibat dalam mini-proyek "Improvisasi Situasi Sehari-hari", di mana mereka akan secara spontan memerankan berbagai skenario yang mungkin terjadi dalam kehidupan mereka, melatih respons cepat dan kreativitas.
- **Diskusi Kelompok:** Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berbagi pengalaman improvisasi, mendiskusikan tantangan, memberikan umpan balik, dan menganalisis elemen-elemen improvisasi yang efektif.
- **Eksplorasi Ruang:** Mengajak peserta didik menggunakan berbagai area di dalam kelas atau di luar (misalnya, koridor, lapangan) sebagai latar improvisasi, melatih kesadaran ruang.
- **Wawancara (opsional):** Peserta didik dapat diminta untuk mewawancarai aktor atau komedian yang sering melakukan improvisasi tentang tips dan trik mereka.
- **Presentasi/Performa:** Memberikan platform bagi peserta didik untuk menampilkan hasil improvisasi mereka di depan kelas atau kelompok kecil.

2. MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (misalnya, Bahasa Indonesia untuk pengembangan dialog, PJOK untuk olah tubuh), atau anggota klub teater/ekskul drama sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Orang tua, anggota keluarga, atau komunitas teater lokal/sanggar drama.
- **Masyarakat:** Komedian *stand-up* atau kelompok improvisasi (jika ada) yang bisa diundang sebagai narasumber atau menunjukkan contoh.

3. LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas atau aula yang cukup luas, kosong, dan aman untuk bergerak bebas. Ruangan dengan pencahayaan yang memadai dan ventilasi yang baik.
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan platform digital untuk mengakses referensi video improvisasi, atau merekam latihan untuk ditinjau.

4. PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital/Platform Video:** Mengakses video contoh permainan improvisasi (misalnya, dari acara *Whose Line Is It Anyway?* atau pertunjukan teater

improvisasi lokal).

- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan Google Classroom atau grup chat (misalnya WhatsApp Group) untuk berbagi ide skenario, memberikan masukan setelah latihan, atau berbagi tautan video inspiratif.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk kuesioner awal tentang pengalaman berakting atau bermain peran.
- **Kahoot/Mentimeter:** Digunakan untuk kuis interaktif yang menyenangkan tentang istilah-istilah improvisasi atau tebak situasi.
- **Google Classroom:** Sebagai pusat untuk berbagi materi ajar (aturan permainan improvisasi, contoh stimulus), mengumpulkan tugas observasi, dan memberikan umpan balik.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1:

MEMBUKA DIRI UNTUK SPONTANITAS (2 JP)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- **Prinsip Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru menyapa peserta didik. Ajak peserta didik untuk sejenak memejamkan mata dan fokus pada napas. Kemudian, secara perlahan, minta mereka melakukan *stretching* ringan dan olah vokal sederhana (misalnya, mengucapkan vokal a-i-u-e-o dengan berbagai intonasi). Guru bertanya: "Bagaimana perasaan tubuh dan suaramu setelah ini?"
- **Prinsip Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menampilkan video singkat tentang pentingnya improvisasi dalam kehidupan sehari-hari (misalnya, saat menghadapi situasi tak terduga). Guru bertanya: "Kapan kamu pernah melakukan 'improvisasi' dalam hidupmu?"
- **Prinsip Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru memulai dengan permainan "Tiru Gerak" sederhana (misalnya, guru membuat satu gerakan, siswa menirukan, lalu siswa lain menambahkan).

Kegiatan Inti (60 menit)

Memahami (Understanding) - Berkesadaran & Bermakna:

- **Diferensiasi Konten:** Guru menyajikan konsep dasar improvisasi:
- Untuk peserta didik dengan gaya belajar visual: Menampilkan infografis/diagram alir tentang prinsip "Acceptance & Offer" dan "Yes, And".
- Untuk peserta didik dengan gaya belajar auditori: Penjelasan lisan tentang pentingnya mendengarkan dan merespons, contoh dialog spontan.
- Untuk peserta didik dengan gaya belajar kinestetik: Demonstrasi langsung oleh guru atau video contoh permainan "Acceptance & Offer".
- **Latihan Fokus dan Konsentrasi:** Peserta didik melakukan permainan "Bola Energi" (peserta didik berpura-pura melempar dan menangkap bola energi imajiner, memperhatikan fokus dan respons).
- **Permainan "Acceptance & Offer" (Yes, And):** Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan prinsip "Acceptance & Offer" atau "Yes, And" dalam improvisasi. Peserta didik dibagi berpasangan atau kelompok kecil, dan melakukan permainan sederhana seperti "Building a Story" (satu orang memulai kalimat, yang lain melanjutkan dengan "Yes, And...") atau "Word Ball" (melempar kata dan

melanjutkan ide).

Mengaplikasi (Applying) - Bermakna & Menggembirakan:

Diferensiasi Proses:

- Peserta didik yang sudah berani: Diberikan tantangan untuk membuat cerita dengan lebih banyak detail dan konflik sederhana.
- Peserta didik dengan kepercayaan diri standar: Fokus pada penguasaan prinsip "Yes, And" dalam percakapan sederhana.
- Peserta didik yang masih malu/canggung: Guru memberikan contoh lebih banyak, memulai dengan kalimat pembuka yang sangat mudah, atau menempatkan mereka dalam kelompok dengan teman yang lebih aktif.
- **Kegiatan "Situasi Awal":** Setiap pasangan/kelompok diberikan satu kalimat pembuka sederhana (misalnya, "Aku tidak percaya apa yang baru saja aku lihat!") dan diminta mengembangkan adegan improvisasi singkat selama 1-2 menit, fokus pada *acceptance* dan *offer*.

Merefleksi (Reflecting) - Berkesadaran & Bermakna:

- Peserta didik secara individu menuliskan 1 hal baru yang mereka pelajari tentang pentingnya mendengarkan dalam improvisasi.
- Diskusi singkat: "Bagaimana rasanya ketika idemu diterima dan dikembangkan oleh teman?"

Kegiatan Penutup (15 menit)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan pujian atas keberanian dan partisipasi aktif peserta didik. Mengoreksi miskonsepsi tentang "benar/salah" dalam improvisasi (menekankan tidak ada yang salah, hanya ada pengembangan).
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa improvisasi adalah tentang kesiapan untuk merespons, menerima ide, dan membangun cerita bersama.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya akan membahas penciptaan karakter dan emosi. Guru menugaskan peserta didik untuk mengamati ekspresi wajah dan bahasa tubuh orang-orang di sekitar mereka.

PERTEMUAN 2:

KARAKTER DAN EMOSI DALAM SPONTANITAS (2 JP)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- **Prinsip Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru mengajak peserta didik mengingat kembali prinsip "Yes, And". Guru memutar musik instrumental dengan nuansa emosi yang berbeda (misalnya, sedih, gembira, marah). Guru bertanya: "Perasaan apa yang muncul saat mendengar musik ini?"
- **Prinsip Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menampilkan berbagai gambar karakter fiksi atau tokoh publik dengan ekspresi dan bahasa tubuh yang jelas. Guru bertanya: "Apa yang membuat kita bisa tahu karakter seseorang hanya dari melihat penampilannya?"
- **Prinsip Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru mengajak peserta didik melakukan permainan "Ekspresi Cermin" (satu orang membuat ekspresi, yang lain meniru).

Kegiatan Inti (60 menit)

Memahami (Understanding) - Berkesadaran & Bermakna:

- **Diferensiasi Konten:** Guru menyajikan materi tentang pengembangan karakter dan emosi:
- **Visual:** Kartu karakter (dengan deskripsi singkat sifat, pekerjaan, emosi), gambar ekspresi wajah dan bahasa tubuh.
- **Auditori:** Contoh suara dengan intonasi berbeda untuk menggambarkan emosi, narasi karakter yang kuat.
- **Kinestetik:** Latihan fisik untuk menggambarkan emosi (misalnya, berjalan dengan gaya orang tua, orang bersemangat).
- **Latihan Ekspresi dan Gerak Tubuh:** Peserta didik melakukan latihan "Menggambar Emosi" (guru menyebutkan emosi, siswa mencoba menunjukkannya dengan wajah dan tubuh) atau "Walk the Talk" (berjalan dengan gaya karakter tertentu).
- **Permainan "Karakter Tak Terduga":** Guru menjelaskan pentingnya menciptakan karakter secara spontan. Peserta didik dibagi berpasangan. Guru memberikan kartu berisi nama karakter acak (misalnya, "Seorang detektif pemalu," "Seorang koki yang cemas"). Peserta didik berimprovisasi dialog singkat sebagai karakter tersebut dalam sebuah situasi umum (misalnya, "Bertemu di supermarket").

Mengaplikasi (Applying) - Bermakna & Menggembirakan:

Diferensiasi Proses:

- Peserta didik yang percaya diri dalam akting: Diberikan karakter yang lebih kompleks atau situasi yang menuntut perubahan emosi.
- Peserta didik dengan kepercayaan diri standar: Fokus pada pembentukan karakter dasar dan menampilkan 1-2 emosi yang jelas.
- Peserta didik yang masih malu: Guru memberikan pilihan karakter yang lebih dekat dengan mereka atau situasi yang lebih familiar. Guru memberikan *scaffolding* dengan memberikan kalimat awal dialog.
- **Kegiatan "Improvisasi Situasi dan Karakter":** Setiap kelompok/pasangan diberikan sebuah "kartu situasi" (misalnya, "Tersesat di hutan," "Menemukan harta karun") dan "kartu karakter" (dari pertemuan sebelumnya atau yang baru). Mereka harus berimprovisasi adegan 2-3 menit yang melibatkan karakter tersebut dalam situasi yang diberikan.

Merefleksi (Reflecting) - Berkesadaran & Bermakna:

- Peserta didik menuliskan satu karakter yang paling berkesan bagi mereka untuk diperankan dan mengapa.
- Diskusi singkat: "Apakah sulit menjadi orang lain secara spontan? Mengapa?"

Kegiatan Penutup (15 menit)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik tentang keberhasilan menciptakan karakter dan ekspresi emosi. Menyoroti keberanian peserta didik dalam keluar dari zona nyaman.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik merangkum bahwa karakter dan emosi adalah bagian penting dalam membangun cerita improvisasi yang menarik.

- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menyampaikan bahwa pertemuan terakhir adalah puncak improvisasi dengan fokus pada alur cerita dan penggunaan properti. Guru meminta peserta didik untuk mulai memikirkan bagaimana sebuah benda sederhana bisa diubah fungsinya dalam sebuah adegan.

PERTEMUAN 3:

ALUR CERITA DAN RUANG: MEMBANGUN ADEGAN SPONTAN (2 JP)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- **Prinsip Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru mengajak peserta didik mengingat kembali pentingnya karakter dan emosi. Guru meminta peserta didik untuk berdiri dan merasakan ruang di sekitar mereka. Guru bertanya: "Bagaimana cara kita bisa 'bercerita' hanya dengan menggunakan tubuh dan ruang?"
- **Prinsip Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menampilkan video singkat adegan teater improvisasi yang menggunakan properti seadanya atau tidak sama sekali, namun tetap menghasilkan cerita yang jelas. Guru bertanya: "Bagaimana mereka bisa membuat kita mengerti cerita tanpa banyak properti?"
- **Prinsip Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru mengajak peserta didik bermain "Patung Hidup" (satu siswa membuat pose, siswa lain melanjutkan dengan pose yang membentuk adegan, tanpa bicara).

Kegiatan Inti (60 menit)

Memahami (Understanding) - Berkesadaran & Bermakna:

- **Diferensiasi Konten:** Guru menyajikan materi tentang alur cerita improvisasi dan penggunaan ruang/properti:
- **Visual:** Contoh diagram alur cerita sederhana (awal-tengah-akhir), gambar bagaimana properti sederhana bisa dimaksimalkan.
- **Auditori:** Penjelasan lisan tentang pentingnya konflik dan resolusi sederhana, bagaimana suara dapat menciptakan ilusi ruang.
- **Kinestetik:** Demonstrasi oleh guru cara menggunakan satu properti sederhana dengan berbagai fungsi dalam adegan.
- **Latihan Penggunaan Properti dan Ruang:** Peserta didik melakukan permainan "Transformasi Objek" (satu benda sederhana, misalnya pulpen, dapat diubah menjadi berbagai benda lain dalam adegan).
- **Permainan "Membangun Adegan":** Guru menjelaskan bahwa setiap adegan improvisasi harus memiliki awal, tengah, dan akhir. Peserta didik dibagi dalam kelompok 3-4 orang. Guru memberikan sebuah "stimulus" (bisa berupa gambar, kalimat, atau suara musik) sebagai pembuka. Mereka harus berimprovisasi adegan yang memiliki alur, melibatkan karakter, dan menggunakan properti seadanya di kelas.

Mengaplikasi (Applying) - Bermakna & Menggembirakan:

Diferensiasi Proses:

- **Kelompok yang sudah mahir:** Diberikan stimulus yang lebih abstrak atau menantang, atau diminta untuk menambahkan konflik yang lebih kompleks.
- **Kelompok dengan kemampuan standar:** Fokus pada penciptaan alur awal-tengah-akhir yang jelas dan penggunaan 1-2 properti.
- **Kelompok yang membutuhkan bantuan:** Guru memberikan stimulus yang sangat

spesifik (misalnya, "Seseorang menemukan dompet di taman"), membantu dalam menentukan awal/tengah/akhir, atau memandu penggunaan properti.

- **Proyek Improvisasi Akhir: "Cerita Spontan":** Setiap kelompok secara acak mengambil satu "kartu stimulus" (misalnya, "Sebuah pertemuan rahasia di sebuah perpustakaan", "Pencarian harta karun di gurun pasir", "Insiden lucu di pasar tradisional"). Mereka memiliki 5-10 menit untuk berdiskusi singkat (hanya menentukan karakter dan ide awal, tanpa menghafal dialog), lalu menampilkan adegan improvisasi 3-5 menit di depan kelas.

Merefleksi (Reflecting) - Berkesadaran & Bermakna:

- Peserta didik melakukan refleksi diri singkat tentang penampilan kelompok mereka: "Apa yang paling membanggakan dari penampilan kami? Apa yang bisa kami lakukan lebih baik di lain waktu?"
- Guru memfasilitasi sesi umpan balik yang konstruktif dan suportif dari teman-teman terhadap penampilan kelompok lain.

Kegiatan Penutup (15 menit)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik umum tentang kualitas penampilan improvisasi, menyoroti kreativitas, kekompakan, keberanian, dan kemampuan membangun cerita. Berikan pujian atas kemajuan yang dicapai.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa improvisasi adalah seni yang menyenangkan dan melatih banyak keterampilan hidup, serta penting dalam teater.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberikan apresiasi atas kerja keras dan semangat peserta didik. Guru mendorong peserta didik untuk terus berlatih spontanitas dalam berbagai situasi kehidupan.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (PADA AWAL PERTEMUAN 1)

- **Observasi:** Guru mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi awal dan permainan "Tiru Gerak".
- **Wawancara (singkat):** Guru secara acak bertanya kepada beberapa peserta didik: "Apa yang kamu bayangkan saat mendengar kata 'improvisasi'?" atau "Pernahkah kamu bermain peran secara spontan?"
- **Kuesioner:** Kuesioner singkat melalui Google Forms atau kertas: "Seberapa nyaman kamu berbicara di depan umum? (Sangat nyaman/Cukup nyaman/Tidak nyaman)", "Apakah kamu suka mencoba hal baru secara spontan?"
- **Tes Diagnostik (Lisan/Praktik Singkat):**
 1. *Guru meminta siswa berdiri dan membuat 3 ekspresi wajah yang berbeda (misalnya, kaget, senang, bingung). "Tunjukkan ekspresi terkejut." (Menguji kesiapan ekspresi).*
 2. *"Jika temanmu mengatakan 'Aku baru saja melihat hantu!', apa respons pertamamu?" (Menguji kemampuan merespons spontan).*
 3. *Guru memberikan sebuah pulpen. "Bisakah kamu menunjukkan 2 cara benda ini bisa menjadi properti dalam sebuah adegan singkat?" (Menguji imajinasi dan penggunaan properti).*
 4. *"Apakah kamu lebih suka mengikuti skrip atau berimprovisasi saat berakting?"*

(Menguji preferensi dan kesiapan menerima improvisasi).

5. "Apa yang menurutmu paling menantang dalam membuat sebuah cerita secara spontan?" (Menguji pemahaman awal tentang tantangan improvisasi).

2. ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (PERTEMUAN 1, 2, DAN 3)

- **Tugas Harian:**
- **Pertemuan 1:** Hasil praktik "Situasi Awal" (Penilaian: penerapan prinsip "Acceptance & Offer", keberanian dalam mencoba).
- **Pertemuan 2:** Hasil "Improvisasi Situasi dan Karakter" (Penilaian: kemampuan menciptakan karakter dan emosi, membangun alur sederhana).
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengamati partisipasi setiap anggota kelompok dalam berbagi ide, merespons, dan memberikan umpan balik. (Rubrik Observasi: keaktifan, kontribusi ide, kemampuan berkomunikasi, kerjasama).
- **Presentasi/Performa Singkat:** Guru menilai kemampuan peserta didik dalam menampilkan latihan improvisasi. (Rubrik Performa: kepercayaan diri, kelancaran dialog spontan, ekspresi).
- **5 Soal untuk menguji pemahaman pada Asesmen Proses (Contoh):**
 1. **Observasi Permainan (Pertemuan 1):** Guru berkeliling dan mengamati kelompok saat bermain "Building a Story". "Apakah semua anggota kelompok aktif memberikan 'offer' (ide baru) dalam cerita ini?"
 2. **Partisipasi Diskusi (Pertemuan 2):** Setelah permainan "Karakter Tak Terduga", guru menunjuk satu siswa: "Apa yang kamu lakukan untuk masuk ke dalam karakter 'Seorang koki yang cemas' secara spontan?"
 3. **Tugas Individu Singkat (Pertemuan 2):** "Tuliskan 2 cara kamu bisa menunjukkan emosi 'marah' tanpa berbicara."
 4. **Keterampilan Praktik (Pertemuan 3):** Guru mengamati bagaimana siswa menggunakan properti seadanya dalam latihan "Transformasi Objek". (Checklist: Kreativitas penggunaan objek, keyakinan dalam memerankan objek).
 5. **Umpan Balik Teman Sejawat (Pertemuan 3):** Setelah satu kelompok menampilkan improvisasi, guru meminta kelompok lain memberikan umpan balik: "Kami suka bagaimana kalian [nama siswa] menggunakan [nama properti] menjadi [fungsi baru] di adegan tadi. Itu sangat kreatif!"

3. ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (PADA AKHIR PERTEMUAN 3)

- **Jurnal Reflektif:** Peserta didik menulis refleksi singkat tentang pembelajaran: "Apa yang paling kamu nikmati dari unit Improvisasi ini? Bagaimana keterampilan improvisasi dapat membantumu di kehidupan sehari-hari? Apa yang ingin kamu kembangkan lebih lanjut dalam seni teater?"
- **Tes Tertulis (Singkat):**
 1. Jelaskan prinsip "Yes, And" dalam improvisasi dan berikan contoh penerapannya dalam sebuah dialog singkat.
 2. Sebutkan 3 elemen penting yang perlu diperhatikan saat menciptakan karakter secara spontan dalam improvisasi.
 3. Mengapa penting bagi seorang aktor improvisasi untuk memiliki "kesadaran ruang" dan dapat memanfaatkan properti seadanya?

4. Menurutmu, apa saja manfaat berlatih improvisasi, baik untuk teater maupun kehidupan sehari-hari?
 5. Jika kamu diminta berimprovisasi tentang "seorang petualang yang menemukan peta harta karun di sebuah gua", ide awal apa yang akan kamu munculkan untuk memulai adegan tersebut?
- **Tugas Akhir/Proyek (Output dari Pertemuan 3):** Penampilan Proyek "Cerita Spontan" (dinilai berdasarkan rubrik proyek yang mencakup: kemampuan merespons stimulus, pengembangan karakter dan emosi, alur cerita yang jelas, penggunaan ruang dan properti, serta kerjasama kelompok).
 - **5 Soal untuk menguji pemahaman pada Asesmen Akhir (Contoh):**
 1. **Prinsip Improvisasi (Pilihan Ganda):**
 - ☐ Ketika temanmu mengucapkan ide "Kita adalah astronaut di bulan", dan kamu menjawab "Tidak, kita di Mars", kamu melanggar prinsip improvisasi yang mana? a) Spontanitas b) Acceptance c) Offer d) Fokus
 2. **Penciptaan Karakter (Uraian Singkat):**
 - ☐ Bagaimana cara kamu menunjukkan bahwa karakter yang kamu perankan adalah seorang yang sangat tua dan pemaarah, hanya dengan gerak tubuh dan suara (tanpa properti)?
 3. **Pengembangan Cerita (Studi Kasus Sederhana):**
 - ☐ Kamu dan temanmu sedang berimprovisasi adegan di sebuah taman. Temanmu tiba-tiba berkata, "Lihat! Ada alien kecil di balik semak itu!" Bagaimana kamu akan melanjutkan ide ini untuk mengembangkan cerita?
 4. **Manfaat Improvisasi (Aplikasi Konsep):**
 - ☐ Bayangkan kamu sedang presentasi di depan kelas, dan tiba-tiba proyektor mati. Bagaimana keterampilan improvisasi bisa membantumu menghadapi situasi ini?
 5. **Refleksi dan Kreativitas (Esai Singkat):**
 - ☐ Apa hal paling menantang sekaligus paling menyenangkan yang kamu alami selama belajar improvisasi, dan mengapa?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....,, 20

Guru Mata Pelajaran

(.....)

(.....)