



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN,
KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
**BADAN STANDAR, KURIKULUM,
DAN ASESMEN PENDIDIKAN**

SALINAN

Jalan Jenderal Sudirman, Senayan,
Jakarta 10270
Telepon (021) 5737102, 5733129,
Faksimile (021) 5721244, 5721245
Laman litbang.kemdikbud.go.id

KEPUTUSAN

KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI NOMOR
008/H/KR/2022

TENTANG

CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG
PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH PADA KURIKULUM
MERDEKA

KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI,

Menimbang : bahwa untuk melaksanakan kebijakan kurikulum Merdeka, perlu menetapkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 87, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6676) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara

- Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 14, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6762);
3. Peraturan Presiden Nomor 62 Tahun 2021 tentang Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 156);
 4. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 28 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 963);
 5. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 161);
 6. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 169);
 8. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI TENTANG CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH PADA KURIKULUM MERDEKA.

- KESATU : Menetapkan Capaian Pembelajaran untuk PAUD pada Kurikulum Merdeka sebagaimana tercantum dalam Lampiran I yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.
- KEDUA : Menetapkan Capaian Pembelajaran untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan SMA/MA/Program Paket C pada Kurikulum Merdeka sebagaimana tercantum dalam Lampiran II yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.
- KETIGA : Menetapkan Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Kelompok Kejuruan untuk SMK/MAK pada Kurikulum Merdeka sebagaimana tercantum dalam Lampiran III yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.
- KEEMPAT : Menetapkan Capaian Pembelajaran untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB pada Kurikulum Merdeka sebagaimana tercantum dalam Lampiran IV yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.
- KELIMA : Capaian Pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU, Diktum KEDUA, Diktum KETIGA, dan Diktum KEEMPAT mulai berlaku pada tahun ajaran 2022/2023.
- KEENAM : Pada saat Keputusan ini mulai berlaku:
- a. Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor 28 Tahun 2021 tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, DAN SMALB Pada Program Sekolah Penggerak; dan

b. Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor 29 Tahun 2021 tentang Capaian Pembelajaran tentang Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran pada Program SMK Pusat Keunggulan.

dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.

KETUJUH : Keputusan Kepala Badan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta

Pada tanggal 15 Februari 2022

KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN
ASESMEN PENDIDIKAN,

TTD.

ANINDITO ADITOMO

Salinan sesuai dengan aslinya, Kepala

Subbagian Tata Usaha,



IPAN FIRMANSYAH

NIP 198210152009121003

SALINAN LAMPIRAN II
KEPUTUSAN KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN
ASESMEN PENDIDIKAN
NOMOR 008/KR/2022
TENTANG
CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,
JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN
MENENGAH
PADA KURIKULUM MERDEKA

CAPAIAN PEMBELAJARAN UNTUK SD/MI/PROGRAM PAKET A,
SMP/MTS/PROGRAM PAKET B, DAN SMA/MA/PROGRAM PAKET C PADA
KURIKULUM MERDEKA

CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI

CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI MUSIK

A. Rasional Mata Pelajaran Seni Musik

Seni musik merupakan ekspresi, respon, dan apresiasi manusia terhadap berbagai fenomena kehidupan, baik dari dalam diri maupun dari budaya, sejarah, alam dan lingkungan hidup seseorang, dalam beragam bentuk tata dan olah bunyi-musik. Musik bersifat individu sekaligus universal, mampu menembus sekat-sekat perbedaan, serta menyuarakan isi hati dan buah pikiran manusia yang paling dalam, termasuk yang tidak dapat diwakili oleh bahasa verbal. Musik mendorong manusia untuk merasakan, dan mengekspresikan keindahan melalui penataan bunyi-suara.

Melalui pendidikan seni musik, manusia diajak untuk berpikir dan bekerja artistik-estetik secara kreatif, memiliki daya apresiasi, menerima perbedaan, menghargai kebhinekaan global, sejahtera secara utuh (jasmani, mental-psikologis, dan rohani), yang pada akhirnya akan berdampak terhadap kehidupan manusia (diri sendiri dan orang lain) dan pengembangan pribadi setiap orang dalam proses pembelajaran yang berkesinambungan (terus menerus).

B. Tujuan Mata Pelajaran Seni Musik

1. Peserta didik mampu mengekspresikan diri atas fenomena kehidupan.
2. Peserta didik peka terhadap persoalan diri secara pribadi dan dunia sekitar.
3. Peserta didik mampu mengasah dan mengembangkan musikalitas, terlibat dengan praktik-praktik bermusik dengan cara yang sesuai, tepat, dan bermanfaat, serta turut ambil bagian dan mampu menjawab tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Secara sadar dan bermartabat peserta didik mengusahakan perkembangan kepribadian, karakter, dan kehidupannya baik untuk diri sendiri maupun untuk sesama dan alam sekitar.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Musik

1. Pelajaran seni musik mencakup: pengembangan musikalitas; kebebasan berekspresi; pengembangan imajinasi secara luas; menjalani disiplin kreatif; penghargaan akan nilai-nilai keindahan; pengembangan rasa kemanusiaan, toleransi dan menghargai perbedaan; pengembangan karakter/kepribadian manusia secara utuh (jasmani, mental/psikologis, dan rohani) yang dapat memberikan dampak dalam kehidupan manusia.
2. Pelajaran musik membantu mengembangkan musikalitas, kemampuan bermusik peserta didik melalui berbagai macam praktik musik yang baik secara:
 - a. Ekspresif dan indah
 - b. Kesadaran, pemahaman dan penghayatan akan unsur-unsur/ elemen-elemen bunyi-musik dan kaidah-kaidahnya
 - c. Dengan penerapan yang tepat guna

Dalam pembelajaran praktik Seni Musik mencakup elemen-elemen sebagai berikut:

Elemen	Deskripsi
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik mengenali, merasakan, menyimak, mencoba/bereksperimen, dan merespon bunyi- musik dari beragam sumber, dan beragam jenis/ bentuk musik dari berbagai konteks budaya dan era. ● Peserta didik mengeksplorasi bunyi dan beragam karya-karya musik, bentuk musik, alat-alat yang menghasilkan bunyi-musik, dan penggunaan teknologi dalam praktik bermusik. ● Peserta didik mengamati, mengumpulkan, dan merekam pengalaman dari beragam praktik bermain musik, menumbuhkan kecintaan pada musik dan mengusahakan dampak bagi diri sendiri, orang lain, dan masyarakat.
Merefleksikan <i>(Reflecting)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik memiliki nilai-nilai yang generatif- lestari dalam pengalaman dan pembelajaran bermusik secara artistik-estetik yang berkesinambungan (terus-menerus). ● Peserta didik mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik-estetik, dalam konteks unjuk karya musik.

<p>Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik merancang, menata, menghasilkan, mengembangkan, <i>me-reka ulang</i>, dan mengkomunikasikan ide melalui proses mengalami, merefleksikan, dan menciptakan. ● Peserta didik mengeksplorasi dan menemukan sendiri bentuk karya dan praktik musik (elaborasi dengan bidang keilmuan yang lain: seni-rupa, tari, drama/lakon, dan non-seni) yang membangun, dan bermanfaat untuk menanggapi setiap tantangan hidup dan kesempatan berkarya secara mandiri. ● Peserta didik meninjau dan memperbaiki karya pribadi sesuai dengan kebutuhan masyarakat, jaman, konteks fisik-psikis, budaya, dan kondisi alam. ● Peserta didik menjalani kebiasaan/disiplin secara kreatif sebagai sarana melatih kelancaran, keluwesan, dan kemampuan bermusik.
<p>Menciptakan (<i>Creating</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik memilih penggunaan beragam media dan teknik bermain dalam praktik musik untuk menghasilkan karya musik sesuai dengan konteks, kebutuhan dan ketersediaan, serta kemampuan praktik musik masyarakat, sejalan dengan perkembangan teknologi. ● Peserta didik menciptakan karya-karya musik dengan standar musikalitas yang baik dan sesuai dengan kaidah/budaya dan kebutuhan, dapat dipertanggungjawabkan, berdampak pada diri sendiri dan orang lain, dalam beragam bentuk praktik musik.
<p>Berdampak (<i>Impacting</i>) bagi diri sendiri dan orang lain</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik memilih, menganalisis, menghasilkan karya-karya musik dengan kesadaran untuk terus mengembangkan kepribadian dan karakter bagi diri sendiri dan sesama. ● Peserta didik memilih, menganalisis menghasilkan karya-karya musik dengan kesadaran untuk terus membangun persatuan dan kesatuan bangsa. ● Peserta didik memilih, menganalisis, menghasilkan karya-karya musik dengan kesadaran untuk terus meningkatkan cinta kasih kepada sesama manusia dan alam semesta. ● Peserta didik menjalani kebiasaan/disiplin kreatif dalam praktik musik sebagai sarana melatih pengembangan pribadi dan bersama, dan menjadi semakin baik (waktu demi waktu, tahap demi tahap).

D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Musik setiap Fase

1. Fase D (Umumnya untuk kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program Paket B)

Pada akhir Fase D, peserta didik mampu menyimak dengan baik, serta mampu melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas bunyi-musik. Peserta didik menunjukkan kepekaannya terhadap unsur-unsur bunyi-musik dan konteks sederhana dari sajian musik seperti: lirik lagu, kegunaan musik yang dimainkan, budaya, era, dan *style*. Peserta didik menghasilkan gagasan yang

kemudian ditindaklanjuti hingga menjadi karya musik yang otentik dalam sebuah sajian sebagai perwujudan kepekaan akan unsur-unsur bunyi-musik dengan menunjukkan pengetahuan dan keluasan ragam konteks, baik secara terencana maupun situasional sesuai dan sadar akan kaidah tata bunyi-musik. Peserta didik mampu memberi kesan, dan merekam beragam praktik bermusik baik sendiri maupun bersama-sama yang berfungsi sebagai dokumentasi maupun alat komunikasi secara lebih umum serta menyadari hubungannya dengan konteks dan praktik-praktik lain (di luar musik) yang lebih luas. Peserta didik mampu menjalani kebiasaan praktik musik yang baik dan rutin. Mulai persiapan, saat penyajian, maupun setelah praktik musik untuk perkembangan dan perbaikan kelancaran serta keluwesan dalam melakukan praktik musik. Peserta didik memiliki kemampuan dalam memilih, memainkan, menghasilkan, dan menganalisis karya-karya musik secara aktif, kreatif, artistik, musikal yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal dan global serta mendapatkan pengalaman dan kesan baik dan berharga bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri secara utuh dan bagi kemajuan bersama.

Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Pada akhir fase ini, peserta didik menyimak, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas bunyi-musik, menunjukkan kepekaan akan konteks serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam sajian musik.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menyimak, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas bunyi-musik, menunjukkan kepekaan akan konteks serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam sajian musik.
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik sejak dari persiapan, saat, maupun usai berpraktik musik untuk perkembangan dan perbaikan kelancaran serta keluwesan bermusik, serta memilih, memainkan, menghasilkan, dan menganalisis karya-karya musik secara aktif, kreatif, artistik, musikal, dan mengandung nilai-nilai kearifan lokal baik secara individu maupun secara berkelompok.
Menciptakan (<i>Creating</i>)	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menghasilkan gagasan hingga menjadi karya musik yang otentik dalam sebuah sajian dengan kepekaan akan unsur-unsur bunyi-musik baik intrinsik maupun ekstrinsik, keragaman konteks, baik secara terencana maupun situasional sesuai dan sadar akan kaidah tata bunyi/musik.

Berdampak (<i>Impacting</i>) bagi diri sendiri dan orang lain	Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik dan aktif dalam kegiatan- kegiatan bermusik lewat bernyanyi, memainkan media bunyi-musik dan memperluas ragam praktik musiknya serta terus mengusahakan mendapatkan pengalaman dan kesan baik dan berharga bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri secara utuh dan bersama.
---	---

CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

A. Rasional Mata Pelajaran Seni Rupa

Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan. Kepekaan terhadap keindahan membantu manusia untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Diharapkan melalui pembelajaran seni rupa, kepekaan tersebut dapat dibangun sejak dini.

Semenjak zaman prehistorik, bahasa rupa merupakan citra yang memiliki daya dan dampak luar biasa dalam menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, menghancurkan dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran seni rupa mendorong terbentuknya Profil Pelajar Pancasila. Melalui seni rupa, peserta didik dibiasakan dapat berpikir terbuka, kreatif, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, peserta didik juga memperoleh pengalaman mengamati dan menikmati keindahan serta mengalami proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka untuk diekspresikan pada karya seni rupa yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik menyadari bahwa seni rupa dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Peserta didik menghargai dan melestarikan budaya Indonesia yang menjunjung tinggi kearifan lokal, kebinnekaan global, dan perkembangan teknologi.

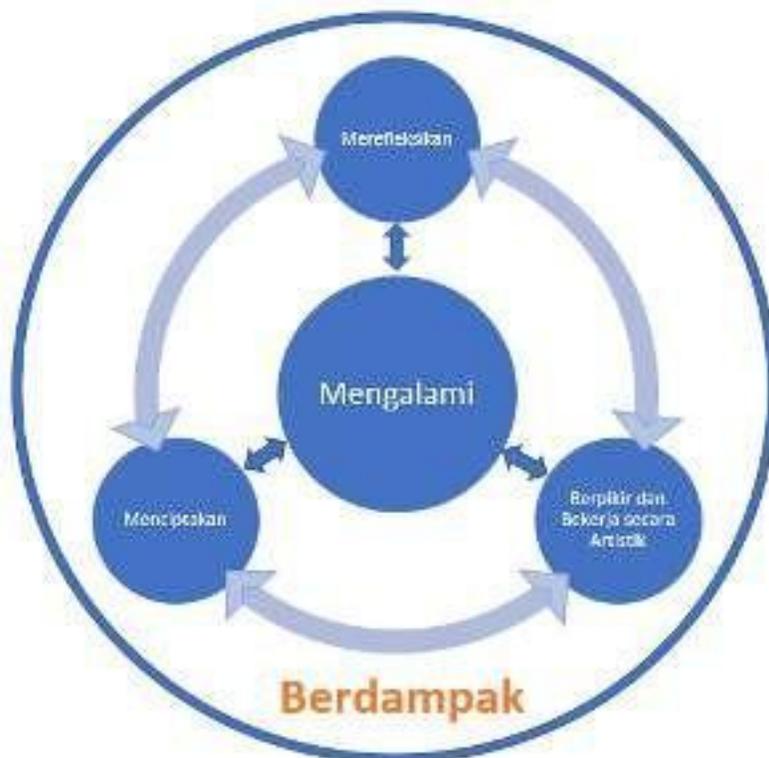
Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan nilai-nilai estetika, logika dan etika dalam dirinya untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sesuai tujuan pendidikan nasional.

B. Tujuan Mata Pelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa bertujuan mengembangkan kreativitas dan kepekaan terhadap estetika, logika dan etika untuk membantu peserta didik meningkatkan kualitas hidupnya. Di samping itu, kemampuan peserta didik dalam mengamati, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai keindahan, semakin terasah dalam merespon sebuah gagasan, peluang dan tantangan.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Rupa

- Pembelajaran berpusat pada peserta didik; dimana mereka memiliki ruang kreativitas untuk menemukan gagasan dan caranya sendiri dalam berkarya, sesuai dengan kemampuan, minat, bakat dan kecepatan belajarnya masing-masing.
- Pembelajaran melalui pengalaman mengamati, mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.
- Pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, relevan, dan mengembangkan keterampilan bekerja dan berpikir artistik bagi kehidupan sehari-hari.
- Pembelajaran seni rupa merayakan keunikan individu dan bersifat khas/kontekstual sesuai potensi yang dimiliki peserta didik, satuan pendidikan dan daerahnya.
- Pembelajaran seni rupa terhubung erat dengan aspek seni maupun bidang ilmu lainnya dan mendorong kolaborasi interdisipliner.
- Pembelajaran seni rupa memiliki dampak bagi diri peserta didik dan lingkungannya. Kesadaran akan dampak sebuah karya akan mendorong terbentuknya sikap bertanggung jawab.



Gambar 1. Lima elemen/domain landasan pembelajaran seni rupa

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling mempengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukan sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki hubungan dalam peran antar elemen:

Elemen	Deskripsi
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengamati, mengumpulkan, dan merekam informasi visual dari kehidupan sehari-hari sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mengeksplorasi dan bereksperimen dengan berbagai bahan, alat, dan prosedur dalam menciptakan sebuah karya seni rupa.
Menciptakan <i>(Making/Creating)</i>	Memotivasi peserta didik untuk menciptakan sebuah karya seni rupa.
Merefleksikan <i>(Reflecting)</i>	Peserta didik mengevaluasi perkembangan diri, mampu menjelaskan, memberi komentar, dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i>	Peserta didik menggunakan berbagai sudut pandang, pengetahuan dan keterampilan artistik dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari. Peserta didik memiliki kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat, bahan dan prosedur sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.
Berdampak <i>(Impacting)</i>	Pembelajaran dan karya seni rupa peserta didik diharapkan memiliki dampak positif pada dirinya, lingkungan dan masyarakat serta dapat dipertanggungjawabkan.

D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Rupa setiap Fase

2. Fase D (Kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program Paket B)

Di akhir fase D, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gestur, baik secara mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p>Mengalami <i>(Experiencing)</i></p>	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang.</p> <p>Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.</p>
<p>Menciptakan <i>(Making/Creating)</i></p>	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.</p>
<p>Merefleksikan <i>(Reflecting)</i></p>	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.</p>
<p>Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i></p>	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu melihat hubungan dengan bidang keilmuan lainnya.</p> <p>Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat karya, berdasarkan ketersediaan sumber daya di sekitarnya</p>
<p>Berdampak <i>(Impacting)</i></p>	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.</p>

CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI TARI

A. Rasional Mata Pelajaran Seni Tari

Seni merupakan respon, ekspresi, dan apresiasi manusia terhadap berbagai fenomena kehidupan, baik di dalam (diri) dan di luar (budaya, sejarah, alam, lingkungan) seseorang, yang diekspresikan melalui media (tari, musik, rupa, lakon/teater). Belajar *dengan* seni mengajak manusia untuk mengalami, merasakan, mengekspresikan keindahan, dan untuk berpikir serta bekerja secara artistik. Sedangkan belajar *tentang* seni membentuk manusia menjadi kreatif, memiliki apresiasi estetis, menghargai kebhinekaan global, dan sejahtera secara psikologis. Untuk belajar *melalui* seni berdampak pada kehidupan dan pembelajaran yang berkesinambungan. Oleh karenanya, pembelajaran seni dapat dilakukan melalui pendekatan belajar dengan seni, belajar tentang seni, dan belajar melalui seni.

Seni tari dapat membantu peserta didik memiliki kepekaan sosial dan estetis, mengembangkan sensitivitas, multi kecerdasan, kreativitas, dan nilai-nilai kehidupan, sehingga membentuk karakter serta kepribadian yang positif. Pembelajaran seni tari haruslah membentuk intradisipliner dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang digunakan untuk memperhatikan budaya dan konteks sosial melalui pengalaman mengalami, menciptakan, refleksi, berpikir bekerja artistik, dan berdampak sesuai elemen pada capaian pembelajaran seni. Kegiatan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam tari menggunakan tubuh sebagai media komunikasi dengan memperhatikan unsur keindahan sesuai norma yang berlaku di masyarakat setempat. Seni tari juga memberikan kontribusi dalam perkembangan keterampilan abad ke-21 yang terkait dengan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif untuk menjawab tantangan di era global yang mencerminkan profil pelajar Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila meliputi 1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia; 2) mandiri; 3) bernalar kritis; 4) kreatif; 5) gotong royong; dan 6) berkebhinekaan global. Berdasarkan profil pelajar Pancasila tersebut, harapannya peserta didik dapat memahami dirinya sendiri melalui proses kreatif sesuai dengan konteks budaya dalam mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

B. Tujuan Mata Pelajaran Seni Tari

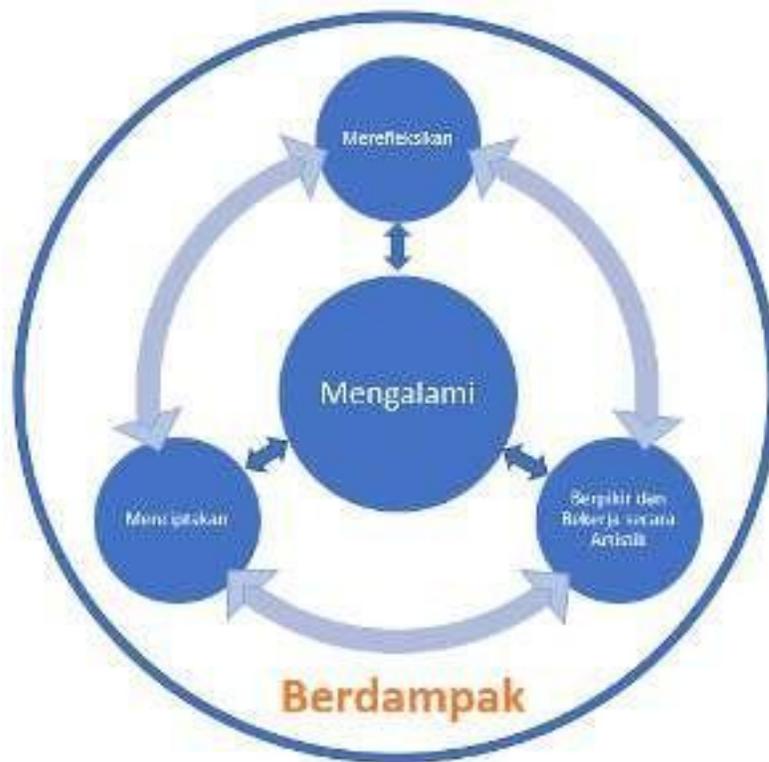
Seni tari bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk:

1. meningkatkan multi kecerdasan, khususnya kinestetik sebagai ungkapan ekspresi, melalui gagasan, perasaan, kreativitas, dan imajinasi yang memiliki nilai estetis dan artistik, kehalusan budi sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh sebagai media untuk mengungkapkan gagasan dengan percaya diri;
2. mengolah tubuh untuk mengembangkan fleksibilitas, keseimbangan, dan kesadaran diri yang mengasah kreatifitas dan imajinasi untuk diungkapkan melalui gerak tari sebagai bentuk komunikasi yang memiliki keindahan dan artistik;
3. meningkatkan kepekaan rasa dan nilai estetis, seni, dan budaya tari dalam konteks masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang;
4. Memahami budaya Indonesia meliputi sejarah dan tari tradisi melalui berbagai sumber daya dan aktivitas seni yang bermakna sebagai pembentukan identitas diri dan bangsa dalam menghargai keberagaman serta pelestarian budaya seni tari Indonesia;
5. mengembangkan tari tradisi Indonesia dan menyebarnya sebagai usaha menjalin interaksi sosial serta komunikasi antarbudaya dalam konteks global; dan
6. Menjawab tantangan perkembangan dan perubahan di abad ke-21.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Tari

Seni tari merupakan pembelajaran berbasis pada kecerdasan kinestetik dengan memperhatikan norma yang erat kaitannya dengan budaya dan pola pikir masyarakat setempat. Melalui seni tari, peserta didik dapat meningkatkan kreativitas dan apresiasi dalam berkarya seni dan dapat memaknai fenomena kehidupan yang diimplementasikan dalam keseharian.

Dalam membelajarkan seni tari, dibutuhkan pendekatan berupa elemen-elemen yang saling berkaitan, yaitu mengalami, mencipta, dan refleksi yang bermuara pada berpikir dan bekerja artistik, sehingga berdampak bagi dirinya dan orang lain. Elemen ini merupakan siklus yang dapat dilihat pada skema berikut ini.



Gambar. 1 Skema Elemen Capaian Pembelajaran Seni

Capaian pembelajaran seni tari diejawantahkan dan dideskripsikan sesuai dengan fase-fase yang telah ditetapkan. Tahapan dari setiap fase merupakan siklus bukan taksonomi, sehingga untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan dalam kolom di bawah ini.

Elemen	Deskripsi
Berpikir dan bekerja artistik <i>(Thinking and working artistically)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Merancang, menata, mencipta ulang, menghasilkan, dan menunjukkan ide tari secara artistik, baik secara individual maupun berkelompok yang diperoleh dari hasil berpikirnya sampai menemukan karakteristik gaya secara personal. ● Mengembangkan ide dengan memperhatikan unsur utama dan pendukung tari seperti musik, properti, tata rias, tata busana, panggung, dan juga merancang manajemen pertunjukannya. ● Mengeksplorasi dan menemukan sendiri bentuk karya yang bisa mengelaborasi aspek seni yang lain: seni-rupa, tari, drama, bahkan non-seni yang membangun dan bermanfaat untuk menanggapi setiap tantangan hidup dan kesempatan berkarya artistik.
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati, merasakan, menggali, dan membandingkan berbagai macam pertunjukkan tari dalam konteks sejarah dan budaya. ● Mendapatkan kesempatan untuk melihat seni pertunjukan tari dari berbagai sumber seperti pertunjukan langsung, koreografi dari rekan, dan rekaman. ● Memahami nilai dari pertunjukan tersebut

Elemen	Deskripsi
	<p>melalui latar belakang, fungsi, makna, simbol, dan nilai estetis dalam menciptakan karya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengembangkan kepercayaan diri dalam eksplorasi gerak tubuh melalui fleksibilitas, koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kekuatan.
Menciptakan (<i>Creating</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengidentifikasi, menemukan, merangkai, membuat, dan menciptakan tari dengan menerapkan prinsip dan prosedur penciptaan tari. ● Meningkatkan kreativitas dalam mengekspresikan diri melalui gerak yang diciptakan dengan memperhatikan keorisinalitasan. Hal ini akan menumbuhkan motivasi berkreasi dalam diri yang berpengaruh terhadap penemuan-penemuan bentuk gerak tari yang inovatif.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengemukakan, menghargai, mengukur, dan mengevaluasi hasil karya tari dengan mempertimbangkan ide-ide dan pengalaman. ● Berupaya menilai kekuatan atau kelemahan untuk mendukung dan mengembangkan kemampuan diri atau pribadinya.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ● Merespon dirinya atau keadaan di sekitar untuk dikomunikasikan dalam bentuk karya tari sehingga dapat mempengaruhi orang lain dan lingkungan sekitar. ● Memilih, menganalisa, dan menghasilkan karya tari dengan kesadaran untuk terus mengembangkan kepribadian dan karakter bagi diri sendiri, sesama, dan persatuan nusa bangsa.

D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Tari setiap Fase

1. Fase D (Umumnya untuk kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B)

Pada akhir fase, peserta didik mampu menilai hasil pencapaian karya tari dalam mengembangkan tari kreasi untuk membuat karya tari yang berpijak dari tari tradisi dengan menggali latar belakang tari tradisi berdasarkan jenis, fungsi, dan nilai sebagai inspirasi dalam membuat gerak tari kreasi yang mempertimbangkan unsur utama dan unsur pendukung tari sebagai wujud ekspresi untuk mengajak orang lain atau penonton bangga terhadap warisan budaya Indonesia.

Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan bekerja artistik (<i>Thinking and working artistically</i>)	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menunjukkan hasil gerak tari kreasi berdasarkan nilai, jenis, dan fungsi dari tari tradisi dalam berbagai bentuk penyajian baik individu ataupun kelompok menggunakan unsur utama dan pendukung tari.
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menggali latar belakang nilai, jenis, dan fungsi tari dalam konteks budaya.
Menciptakan (<i>Creating</i>)	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu membuat gerak tari kreasi yang merefleksikan nilai, jenis, dan fungsi dari tari tradisi dengan mempertimbangkan unsur utama dan pendukung tari.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menilai hasil pencapaian karya tari dengan mempraktekkan tari tradisi berdasarkan nilai, jenis, dan fungsi.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengajak orang lain untuk mencintai dan merasa bangga atas warisan budaya Indonesia, khususnya tari tradisi melalui proses kreatif yang dilakukannya.

CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI TEATER

A. Rasional Mata Pelajaran Seni Teater

Seni Teater merupakan ekspresi manusia terhadap berbagai fenomena melalui media yang lebih kompleks, dengan menggabungkan semua bidang seni, baik bidang seni tari, musik, *akting*, seni rupa, dan multimedia. Manusia memiliki sifat *homo ludens* (*manusia bermain*), sehingga sejak usia dini teater dapat diajarkan sebagai bentuk pengenalan, pemahaman, pengolahan, peniruan (*mimesis*) dan pengekspresian emosi melalui tubuhnya. Melalui bermain peran, seni teater dapat membantu peserta didik sejak dini untuk mengasah daya pikir (imajinasi dan bernalar kritis), mengenali dan mengembangkan potensi diri (mandiri) serta meningkatkan kepercayaan diri.

Seni teater dapat menjawab potensi manusia sebagai *homo socius* (makhluk sosial). Seni teater dapat mengajarkan cara berkomunikasi baik secara verbal maupun non-verbal agar peserta didik dapat berinteraksi dan menyampaikan pesan dengan lebih baik dan menarik lagi dengan lingkungan sekitar. Hal ini dapat dipraktikkan dalam bentuk eksperimen pertunjukan di kelas, dalam kegiatan ini peserta didik dapat bekerja sama dalam permainan peran, menulis naskah, atau latihan repetisi dalam gladi bersih. Kerja teater adalah kerja *ansambel*, sehingga semua bidang adalah penting dan setiap orang memiliki peran untuk bersama

mencapai tujuan bersama (gotong royong).

Manusia sebagai makhluk yang mampu berinovasi (*homo creator*) dapat diarahkan untuk dapat melihat persoalan-persoalan di sekitarnya. Manusia dapat mencari lebih jauh permasalahan, dan menggunakan media seni teater untuk berkreasi dan berinovasi untuk mengulik, menyampaikan atau mencari alternatif jawaban terhadap persoalan tersebut (berpikir kritis, kreatif dan asas berkebhinekaan global). Untuk mengasah potensi *homo creator*, peserta didik dapat berperan serta dalam proses membuat dan mempersiapkan pertunjukan menurut kemampuan masing-masing. Seni teater dapat mengajarkan empati dan tanggung jawab kepada sesama, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggali dan mengeksplorasi potensi individu, kerja sama, dan *unity* menuju kreativitas estetis, berdasarkan norma yang berlaku (beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa).

Oleh karena itu, mata pelajaran Seni Teater dapat membentuk Profil Pelajar Pancasila dengan sikap beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kritis (mengasah daya pikir, memahami persoalan di sekitarnya), mandiri (mengenali dan mengembangkan potensi diri), gotong royong (memahami kerja *ansambel* sehingga semua peserta didik memiliki peran untuk mencapai tujuan bersama), kreatif (mencari solusi terhadap berbagai persoalan yang dihadapi di lingkungan sekitarnya), dan memiliki sikap hormat dan toleransi pada kebhinekaan sebagai bagian dari masyarakat global.

B. Tujuan Mata Pelajaran Seni Teater

1. Peserta didik mampu mengasah kepekaannya terhadap persoalan diri dan mampu mencari solusi, baik untuk diri sendiri, sesama, maupun dunia sekitarnya; serta mampu mengekspresikan diri secara kreatif dan inovatif melalui tubuh, ruang, waktu.
2. Peserta didik menguasai teknik, eksplorasi alat, bahan, teknologi, dan mampu memanfaatkannya sesuai dengan prosedur dan teknik, untuk dapat menjawab kesempatan dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Peserta didik membutuhkan imajinasi untuk tumbuh, berkreasi, berpikir, dan bermain. Teater adalah satu-satunya media paling sesuai untuk menjelajahi kemungkinan tidak terbatas dari proses imajinasi mereka pada sesuatu yang dapat mereka lakukan.
4. Peserta didik mampu mengembangkan diri dan mengomunikasikan gagasan, serta karya dengan lebih baik. Seni Teater dapat berdampak secara langsung

maupun tidak langsung kepada perubahan cara pandang dan pembentukan kepribadian dan karakter peserta didik.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater

- Memberikan ruang kreativitas bagi peserta didik untuk dapat mengenal, memahami, mengelola dan mengekspresikan emosi melalui tubuh, suara, dan pikiran dengan berbagai media seni dan budaya.
- Memiliki kemampuan untuk menghargai keindahan, kemanusiaan, empati, dan toleransi melalui proses penciptaan karya seni teater;
- Menghargai, melestarikan dan mempererat ekosistem kesenian di Indonesia; menghargai keunikan dan kemajemukan ide, nilai, dan budaya melalui eksplorasi seni tari, pantomim, musik, akting, seni rupa, dan multimedia.
- Seni teater terkait erat dengan disiplin ilmu lainnya dan berbagai macam aspek kehidupan manusia (*humaniora*), seperti agama, psikologi, sosial, budaya, sejarah, komunikasi, politik dan antropologi; memberikan kontribusi penting dalam mengomunikasikan legenda, sejarah, budaya dan sosio-ekonomi bangsa.
- Melalui teater, peserta didik dibawa ke dalam cerita tentang karakter dari berbagai latar belakang yang bisa dibayangkan. Pertunjukan langsung mengajari peserta didik bagaimana menghargai semua karakterisasi tokoh dan bagaimana menghormati sudut pandang orang lain. Seni Teater mengajarkan manusia untuk bersikap kritis dan mampu memberi solusi untuk menyelesaikan masalah, sehingga melalui Seni Teater, peserta didik mampu memahami berbagai persoalan yang terjadi dalam diri dan lingkungannya.

Pada praktik pengajarannya, Seni Teater menggunakan sejumlah elemen pendekatan sebagai berikut.



Gambar 1. Skema Elemen Capaian Pembelajaran Seni

Elemen	Deskripsi
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik <i>(Thinking Artistically)</i>	Seni Teater memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengelaborasi elemen tata artistik panggung dan keaktoran dan proses penyatuan (<i>unity</i>) semua elemen tersebut ke dalam wujud karya atau produk yang dipresentasikan dalam sebuah pertunjukan. Melalui proses berpikir dan bekerja secara artistik, peserta didik akan menghasilkan, mengembangkan, menciptakan dan mengomunikasikan ide-ide kreatifnya untuk menggunakan alat, media dan teknologi. Berpikir dan bekerja secara artistik menghubungkan hasil proses mengalami, mencipta, dan merefleksi.
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Melalui pendidikan Seni Teater, peserta didik dapat memahami, mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan ragam pengetahuan, gaya dan konsep Seni Teater. Kegiatan mengalami terjadi ketika peserta didik melakukan olah rasa, tubuh, suara, eksplorasi alat, media, atau mengumpulkan informasi melalui observasi dan interaksi dengan seniman untuk memperkaya wawasan dan pengalaman dalam bertheater. Lebih lanjut melalui proses mengalami, memungkinkan peserta didik untuk melangkah ke posisi orang lain dan melihat bentuk lain dari sudut pandang mereka. Ini mengajarkan tentang empati dan relativitas budaya.

<p>Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)</p>	<p>Menciptakan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat menampilkan gambaran dasar karya, yang merupakan penyatuan dari unsur artistik, alat, media, dan teknologi. Melalui pendidikan Seni Teater, peserta didik dapat belajar berkreasi dan mengekspresikan dirinya untuk menggali karakter/tokoh, membuat rangkaian cerita dengan tata artistik panggung, alat, media atau teknologi dalam wujud sebuah produk yang akan dipresentasikan dan dipentaskan. Proses ini dapat mempertajam daya imajinasi dalam penciptaan ragam karya teater, kepekaan terhadap berbagai situasi dan kondisi untuk mencari solusi dalam berkreasi, serta dapat mengembangkan keahlian berimprovisasi sesuai tujuan dan tugas peran yang diberikan.</p>
<p>Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)</p>	<p>Seni teater mampu menggali pengalaman dan ingatan emosi melalui hasil pengamatan, membaca, apresiasi, dan kontak sosial individu dan kelompok. Pengalaman dan ingatan emosi selama atau sesudah proses berseni Teater merupakan pantulan kesadaran yang timbul untuk melakukan evaluasi dan perbaikan atas karya atau produk yang telah dihasilkan melalui proses berpikir dan bekerja secara artistik. Elemen merefleksikan dalam seni teater mencakup proses apresiasi, kritik dan saran atas karya diri sendiri atau orang lain. Terdapat proses berpikir kritis dan kreatif secara simultan.</p>
<p>Berdampak (<i>Impacting</i>)</p>	<p>Seni Teater akan menimbulkan perubahan positif dan berjangka panjang kepada peserta didik. Perubahan ini mencakup cara berpikir, kemampuan dan sikap peserta didik, seperti lebih mandiri, percaya diri, berpikir kritis dan kreatif sehingga pada akhirnya bertujuan untuk menghargai perbedaan, sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Dampak ini akan jelas tercermin dalam proses mengalami, menciptakan, mengevaluasi dan presentasi hasil akhir karya peserta didik.</p>

D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Teater setiap Fase

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

Pada akhir Fase D, peserta didik dapat memahami penggunaan sederhana seluruh elemen pertunjukan teater secara utuh (*unity*) termasuk di dalamnya teknik keaktoran, penyutradaraan dan memahami fungsi elemen artistik seperti kostum, properti, musik, dan tata panggung untuk menyampaikan cerita, terutama yang

berhubungan dengan tema- tema yang bersifat remaja atau faktual. Pada akhir fase ini, selanjutnya peserta didik telah diperkenalkan dengan ragam bentuk teknik dan *genre* teater seperti teater realis, teater komedi, atau teknik *dramatic reading*. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu menyusun skema pertunjukan sederhana secara mandiri dan kemudian menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk naskah dan desain sederhana pertunjukan. Peserta didik mampu mengaplikasikan proses peniruan tokoh atau karakter (*mimesis*) berdasar pada analisis karakter tokoh (fisik, psikologis dan sosiologis) agar mampu menafsir dan menjiwai peran tokoh secara akurat dan meyakinkan.

Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (<i>Thinking Artistically</i>)	Proses dilakukan oleh peserta didik berpikir dan bermain dengan tata artistik panggung, mulai dari mengeksplorasi, merancang, dan memfungsikan tata artistik panggung. Konsep ini dilakukan dengan kerja <i>ansambel</i> untuk melatih peserta didik bertanggung jawab atas peran masing masing dalam pertunjukan.
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Latihan olah tubuh dan vokal merupakan dasar keaktoran yang dilakukan untuk penguasaan gerak tubuh agar mampu memainkan beragam karakter, kemudian penguasaan membaca dialog atau naskah dengan penekanan kuat pada ekspresi wajah, artikulasi dan intonasi. Proses mengalami dilakukan ketika observasi dan mulai fokus dalam konsentrasi dengan mencatat dan merekam tokoh dan perwatakannya berdasar analisis fisik, fisiologis dan sosiologis, mencatat dan merekam hasil investigasi dan riset teknik/ <i>genre</i> teater, serta mencatat dan merekam proses gladi resik,
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Imajinasi adalah proses menciptakan biografi tokoh hasil analisis peran, sekaligus menyusun kembali cerita dan alur pertunjukan, dan menciptakan naskah orisinil (alur permulaan, klimaks dan akhir, tensi, emosi). Proses berikutnya adalah merancang pertunjukan yaitu dengan membuat konsep dan menampilkan sebuah pertunjukan sederhana dengan menggunakan panduan. Secara empirik peserta didik terlibat atau tampil secara mandiri dalam pertunjukan.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Refleksi dalam tahap berikutnya adalah bagaimana peserta didik mampu menggali ingatan emosi dan latar belakang tokoh yang diembannya sekaligus memberikan pembelajaran agar persoalan-persoalan

	<p>yang ada dalam lakon menginspirasi dalam kehidupan. Bentuk apresiasi karya seni dilakukan untuk menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri dan orang lain, proses ini pun dapat memberi saran perbaikan menggunakan terminologi teater sederhana</p>
<p>Berdampak (<i>Impacting</i>)</p>	<p>Proses belajar dan produk akhir mencerminkan Profil Pelajar Pancasila dengan menyusun skema pertunjukan sederhana secara <i>unity</i> (mandiri) dan kemudian menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk naskah dan desain sederhana pertunjukan, juga mengenal teknik dan <i>genre</i> teater (kreatif), memahami cerita sesuai dengan fakta di lingkungannya (kritis), dan mampu menjawab persoalan faktual dalam aturan negara dan agama (beriman dan taqwa pada Tuhan Yang Maha Esa.</p>