

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI TEATER
BAB 2 : PERKENALAN TEKNIK TEATER REALIS

A. IDENTITAS MODUL

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

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah memahami konsep dasar improvisasi dan kerja ensambel dari pembelajaran Bab 1.
- **Minat:** Peserta didik memiliki ketertarikan untuk memerankan karakter, mengamati perilaku orang lain, dan memahami cerita yang mirip dengan kehidupan nyata.
- **Latar Belakang:** Peserta didik memiliki kemampuan observasi dan empati yang bervariasi. Sebagian mungkin sudah terbiasa menonton film atau drama dengan gaya realis.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik belajar dengan mengamati contoh karakter dari gambar dan video, serta demonstrasi akting.
 - **Auditori:** Peserta didik belajar melalui penjelasan konsep (metode Stanislavski), diskusi analisis naskah, dan latihan vokal dalam drama radio.
 - **Kinestetik:** Peserta didik belajar dengan mempraktikkan langsung latihan olah tubuh, ekspresi, dan memerankan karakter dalam berbagai permainan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami konsep teater realis, metode Stanislavski, teknik *magic if*, dan tiga dimensi karakter (fisik, psikologis, sosiologis).
 - **Prosedural:** Menerapkan langkah-langkah untuk menganalisis karakter dari naskah, membangun peran secara meyakinkan, dan menampilkan karakter melalui teknik baca dramatik.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini membantu peserta didik mengembangkan empati dengan mencoba memahami sudut pandang orang lain, meningkatkan kemampuan observasi terhadap lingkungan sekitar, dan mengasah kepekaan sosial.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Konsep teoretis (Stanislavski) mungkin baru bagi peserta didik, namun akan dipraktikkan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik dan relevan dengan pengalaman mereka.
- **Struktur Materi:** Materi diawali dengan pengenalan konsep karakter realis,

dilanjutkan dengan latihan membangun karakter melalui metode *magic if*, kemudian analisis karakter berdasarkan naskah, dan diakhiri dengan pementasan baca dramatik.

- **Integrasi Nilai dan Karakter:**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menunjukkan empati dan menghargai keunikan setiap karakter yang dipelajari.
- **Bernalar Kritis:** Menganalisis naskah secara mendalam untuk memahami motivasi dan latar belakang tokoh.
- **Kreativitas:** Menggunakan imajinasi untuk "menjadi" karakter dan mengekspresikannya melalui suara dan gerak.
- **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis naskah dan menampilkan drama radio yang padu.
- **Kemandirian:** Menggali pengalaman pribadi secara bertanggung jawab untuk membangun emosi karakter.
- **Kepedulian:** Memberikan umpan balik yang suportif dan membangun kepada teman untuk pengembangan bersama.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik belajar memahami kompleksitas manusia melalui karakter yang diperankan, sehingga menumbuhkan rasa empati dan akhlak kepada sesama.
- **Kewargaan:** Peserta didik mengeksplorasi isu-isu sosial yang relevan dalam naskah, membangun kesadaran tentang kehidupan masyarakat di sekitarnya.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik menggunakan nalar untuk membedah naskah, menghubungkan dialog dengan motivasi karakter, dan memberikan justifikasi atas interpretasi peran mereka.
- **Kreativitas:** Peserta didik menghasilkan wujud karakter yang otentik berdasarkan analisis dan imajinasi mereka, tidak hanya meniru.
- **Kolaborasi:** Peserta didik berdiskusi dan menyatukan pemahaman dalam kelompok untuk menghasilkan interpretasi naskah yang koheren.
- **Kemandirian:** Peserta didik bertanggung jawab atas pendalaman karakter masing-masing dan berani menampilkan interpretasinya.
- **Kesehatan:** Peserta didik melatih olah vokal dan pernapasan yang benar untuk menjaga kesehatan organ suara.
- **Komunikasi:** Peserta didik secara intensif melatih penggunaan intonasi, volume, dan artikulasi untuk menyampaikan emosi dan makna karakter secara 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:** Analisis unsur intrinsik karya sastra (penokohan, latar, alur), teknik membaca ekspresif.
- **Sosiologi & Sejarah:** Memahami konteks sosial dan latar belakang zaman dari sebuah naskah untuk pendalaman karakter.
- **Psikologi:** Mempelajari dasar-dasar emosi dan motivasi perilaku manusia untuk membangun karakter yang meyakinkan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menerapkan konsep dasar karakter realis dan teknik *magic if* dalam permainan peran. (4 JP)
- **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu memahami metode Stanislavski secara sederhana dan mengaplikasikannya untuk membangun karakter imajinatif. (4 JP)
- **Pertemuan 5-6:** Peserta didik mampu menelaah dan menganalisis karakter tokoh berdasarkan naskah drama realis secara berkelompok. (4 JP)
- **Pertemuan 7-8:** Peserta didik mampu menampilkan karakter hasil analisis dalam bentuk baca dramatik atau drama radio sebagai asesmen akhir. (4 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Memahami sudut pandang orang lain dalam sebuah konflik. Misalnya, dengan memerankan karakter seorang anak dan orang tua dalam sebuah perdebatan, peserta didik dapat merasakan dan memahami motivasi dari kedua belah pihak.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Inquiry-Based Learning, Cooperative Learning.*
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik melakukan observasi yang cermat terhadap lingkungan dan teman, serta fokus pada detail emosi dan fisik saat membangun karakter.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan analisis karakter dengan pemahaman tentang sifat manusia, empati, dan isu sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih dari sekadar akting.
 - **Joyful Learning:** Proses belajar dikemas melalui permainan-permainan peran yang menantang namun menyenangkan, seperti "Tamu Rahasia" dan "Berburu Harta Karun".
- **Metode Pembelajaran:** Permainan, Diskusi, Analisis Naskah (Bedah Naskah), Demonstrasi, Praktik Kinerja.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan beberapa pilihan naskah pendek atau penggalan naskah dengan tingkat kompleksitas karakter yang berbeda.
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan bimbingan yang berbeda saat analisis naskah; kelompok yang lebih mahir didorong untuk menggali lebih dalam, sementara kelompok yang butuh bantuan diberi pertanyaan pemantik.
 - **Diferensiasi Produk:** Penampilan akhir dalam bentuk drama radio memungkinkan peserta didik yang kurang percaya diri secara fisik untuk tetap bisa berekspresi maksimal melalui suara.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan perpustakaan sekolah untuk mencari referensi naskah drama.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Menonton pertunjukan teater (jika memungkinkan) atau mengundang pegiat teater lokal untuk sesi berbagi.
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform video untuk menonton pementasan drama realis sebagai bahan analisis dan inspirasi.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Ruang kelas ditata ulang untuk memberikan area yang luas untuk bergerak dan berekspresi. Meja dan kursi diatur untuk mendukung kerja kelompok dan diskusi.
- **Ruang Virtual:** Google Classroom digunakan untuk membagikan file naskah digital dan link video referensi.
- **Budaya Belajar:** Menciptakan suasana yang aman bagi peserta didik untuk mengeksplorasi emosi dan karakter tanpa takut dihakimi. Menekankan bahwa empati adalah kunci dalam memahami peran.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses arsip naskah drama daring atau video pementasan teater realis.
- **Forum Diskusi Daring:** Diskusi analisis karakter dapat dilanjutkan di forum daring setelah jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan aplikasi perekam suara di ponsel untuk latihan dan asesmen drama radio.
- **Media Presentasi Digital:** Guru menggunakan presentasi untuk menampilkan gambar-gambar tokoh (Stanislavski) dan poin-poin kunci metode akting.
- **Media Publikasi Digital:** Hasil rekaman drama radio terbaik dapat diunggah ke podcast atau kanal YouTube sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MENGENAL KARAKTER REALIS

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam dan doa.
- **Apersepsi (*Mindful*):** Guru menunjukkan dua gambar (karakter realis dan non-realis) dan memantik diskusi tentang perbedaannya.
- **Pemanasan (*Joyful*):** Peserta didik melakukan permainan "**Observasi Benda**" untuk melatih daya ingat dan kepekaan terhadap detail, sebagai dasar observasi karakter.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Aktivitas 1 (*Kinestetik*):** Peserta didik berpasangan melakukan permainan "**Proyektil**" (saling meniru gerakan) untuk melatih kesadaran tubuh dan responsivitas.
- **Aktivitas 2 (*Meaningful*):** Peserta didik dalam kelompok memainkan "**Tamu Rahasia**". Setiap kelompok secara rahasia memerankan tamu dari daerah/negara tertentu, dan kelompok lain menebak. Ini melatih observasi dan penciptaan karakter berdasarkan ciri fisik dan sosial.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan pilihan peran yang beragam (daerah, profesi) sehingga kelompok dapat memilih sesuai tingkat kepercayaan diri mereka.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Diskusi: "Ciri-ciri apa yang paling menonjol yang kalian tampilkan untuk menggambarkan asal daerah tamu tadi?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa karakter realis dibangun dari observasi detail kehidupan sehari-hari.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : OBSERVASI DAN PENIRUAN KARAKTER

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan peregangan ringan.

- **Review:** Mengingat kembali pentingnya observasi dalam menciptakan karakter.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Aktivitas Utama (*Mindful*):** Peserta didik melakukan "**Observasi Luar Kelas**". Mereka keluar kelas untuk mengamati satu orang secara diam-diam, mencatat perilakunya, lalu kembali ke kelas.
- **Praktik (*Meaningful*):** Secara bergantian, peserta didik mencoba menirukan (menjadi) orang yang telah mereka amati di depan kelas.
- **Pengembangan:** Guru memberikan situasi imajiner (misal: "Orang yang kamu tiru itu sedang terburu-buru mengejar bus"), dan peserta didik harus melanjutkan aktingnya sesuai situasi tersebut. Ini adalah pengenalan awal teknik *magic if*.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang pemalu dapat menampilkan hasil tiruannya dalam kelompok kecil terlebih dahulu sebelum di depan kelas.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Diskusi: "Bagian mana yang paling sulit saat menirukan orang lain? Gerakannya, ekspresinya, atau cara berjalannya?"
- **Rangkuman:** Guru menjelaskan bahwa menjadi seorang aktor realis membutuhkan "perpustakaan" karakter yang kaya dari hasil pengamatan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : METODE STANISLAVSKI DAN "MAGIC IF"

KEGIATAN PENDAHULUAN (20 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam dan doa.
- **Aktivitas Inkuiri (*Joyful*):** Peserta didik bermain "**Berburu Harta Karun**". Guru menyembunyikan potongan-potongan informasi tentang Konstantin Stanislavski (**Kartu Tugas 2.1**). Peserta didik dalam kelompok mencari dan menyusun informasi tersebut untuk menjawab pertanyaan "Siapa dia?".

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Pemanasan (*Joyful*):** Permainan "**Tiru Emotikon**". Peserta didik menirukan ekspresi dari kartu emotikon untuk melatih otot wajah dan kepekaan emosi.
- **Aktivitas Utama (*Meaningful*):** Guru mendemonstrasikan akting singkat menjadi seorang kakek tua, lalu menjelaskan konsep *magic if* dengan bertanya: "Apa yang saya lakukan **JIKA** saya adalah seorang kakek yang kesakitan?".
- **Praktik:** Peserta didik diminta membangun karakter baru dengan panduan (usia, perasaan, masalah) dan menjawab pertanyaan kunci: "Apa yang akan aku lakukan **JIKA** aku adalah tokoh...?"
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Peserta didik bebas memilih jenis karakter yang ingin mereka bangun (anak-anak, remaja, lansia).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik berbagi karakter yang mereka ciptakan dan tantangan saat menggunakan imajinasi *magic if*.
- **Rangkuman:** Guru menekankan bahwa *magic if* adalah jembatan antara

imajinasi aktor dan kenyataan tokoh.

- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : APLIKASI "MAGIC IF" DALAM ADEGAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan pemanasan ekspresi wajah.
- **Review:** Mengulang kembali pertanyaan kunci dari teknik *magic if*.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Aktivitas Utama (*Meaningful*):** Peserta didik dalam kelompok (4-5 orang) membuat adegan di sebuah lokasi (misal: terminal, rumah sakit). Setiap anggota memilih peran dengan karakter dan kepentingan yang berbeda.
- **Praktik:** Kelompok menampilkan adegan singkat mereka. Tujuannya adalah mempraktikkan karakter yang telah dibangun dengan *magic if* dalam sebuah interaksi.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan waktu diskusi yang cukup bagi kelompok untuk merancang adegan dan interaksi antar karakter.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Umpan balik antar kelompok. "Karakter siapa yang paling meyakinkan? Mengapa?"
- **Rangkuman:** Guru memberikan ulasan dan penguatan tentang konsistensi karakter dalam sebuah adegan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : ANALISIS KARAKTER DARI NASKAH

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam dan doa.
- **Pemanasan (*Joyful*):** Permainan "**Gerak Lirik**". Peserta didik bergerak sesuai dengan lirik lagu yang diputarkan untuk menghubungkan kata dengan aksi fisik.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Aktivitas Utama (*Meaningful*):** Guru membagikan naskah "Jam Dinding yang Berdetak". Dalam kelompok, peserta didik melakukan "**Bedah Naskah**" (Tahu Peran).
- **Praktik Analisis (*Mindful*):** Setiap anggota kelompok fokus menganalisis satu karakter dengan menjawab 7 pertanyaan kunci Stanislavski (Siapa aku? Di mana aku? Kapan? Apa inginku? Mengapa? Bagaimana? Apa hambatanku?) menggunakan **LKPD 2.2**.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Pembagian tugas analisis satu karakter per orang memungkinkan setiap peserta didik berkontribusi sesuai kemampuannya dan fokus lebih dalam.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap kelompok mempresentasikan temuan singkat dari analisis karakter mereka.
- **Rangkuman:** Guru menegaskan bahwa semua jawaban untuk membangun karakter terdapat di dalam naskah jika dianalisis dengan teliti.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MENGHIDUPKAN KARAKTER DARI NASKAH

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan pemanasan vokal ringan.
- **Review:** Mengingat kembali hasil analisis karakter dari pertemuan sebelumnya.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Aktivitas 1 (*Meaningful*):** Kelompok melanjutkan kerja dengan naskah. Mereka melakukan *reading* (membaca naskah bersama) dengan mencoba menyuarakan karakter sesuai hasil analisis.
- **Aktivitas 2 (*Joyful*):** Permainan "**Dering Telepon**". Peserta didik tetap dalam karakternya, lalu berimprovisasi merespons panggilan telepon imajiner. Ini melatih penerapan karakter dalam situasi spontan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang kurang percaya diri dapat melakukan "Dering Telepon" secara berpasangan terlebih dahulu.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Diskusi: "Apakah karakter kalian berbicara di telepon dengan cara yang berbeda dari biasanya? Mengapa?"
- **Rangkuman:** Guru menjelaskan pentingnya konsistensi karakter bahkan dalam tindakan kecil sekalipun.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : PERSIAPAN ASESMEN BACA DRAMATIK/DRAMA RADIO

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam dan doa.
- **Pemanasan (*Mindful*):** Peserta didik melakukan latihan **Olah Vokal** berpasangan, melatih artikulasi dan intonasi dari jarak jauh.
- **Penjelasan:** Guru menjelaskan tugas asesmen: menampilkan penggalan naskah dalam format drama radio.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Aktivitas Utama (*Meaningful*):** Dalam kelompok, peserta didik berlatih untuk pementasan drama radio "**On Air**". Mereka menandai naskah mereka (**LKPD 2.3**) untuk volume, irama, dan aksen.
- **Eksplorasi Kreatif:** Kelompok juga diminta untuk memikirkan dan menyiapkan efek suara sederhana (misal: suara pintu, langkah kaki) menggunakan benda-benda di sekitar.

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Produk:** Kelompok dapat memilih adegan dari naskah yang paling mereka minati untuk ditampilkan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Gladi Bersih:** Setiap kelompok mencoba satu atau dua baris dialog mereka dengan format radio.
- **Tindak Lanjut:** Guru mengingatkan persiapan akhir untuk penampilan di pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : PEMENTASAN DAN EVALUASI DRAMA RADIO

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam dan doa.
- **Persiapan Akhir:** Kelompok diberikan waktu 5-10 menit untuk pemanasan vokal dan koordinasi terakhir.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Pementasan (*Joyful*):** Setiap kelompok secara bergiliran tampil di "studio radio" (meja di depan kelas), membacakan naskah mereka secara dramatik, lengkap dengan karakterisasi suara dan efek suara sederhana.
- **Penilaian (*Mindful*):** Guru melakukan penilaian kinerja. Kelompok lain mendengarkan dengan saksama dan mempersiapkan umpan balik.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi (*Meaningful*):** Sesi apresiasi dan umpan balik. Guru memandu diskusi tentang penampilan setiap kelompok, fokus pada kekuatan dan area yang bisa ditingkatkan.
- **Rangkuman:** Guru merangkum perjalanan belajar di Bab 2, dari observasi hingga menjadi karakter yang "hidup" melalui suara.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya: "Menurutmu, apa yang membuat akting seorang aktor terlihat 'nyata' atau 'alami'?"
- **Kuis Singkat:** Permainan "**Ekspresi Berpasangan**" untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam menyampaikan emosi secara kreatif.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Apa tujuan dari teknik *magic if*?"
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati proses diskusi saat analisis naskah, menilai kemampuan peserta didik dalam berargumentasi dan bekerja sama.
- **Latihan Soal/LKPD:** Pengerjaan LKPD 2.1, 2.2, dan 2.3 untuk mengukur pemahaman dan penerapan konsep.
- **Observasi:** Mengamati partisipasi dan perkembangan peserta didik selama permainan "Tamuh Rahasia", "Observasi Luar Kelas", dan "Dering Telepon".

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):** Hasil rekaman audio atau penampilan langsung **Drama Radio** dari naskah yang telah dianalisis.
- **Praktik (Kinerja):** Penilaian kemampuan peserta didik dalam menghidupkan karakter melalui olah vokal (intonasi, artikulasi, emosi) selama pementasan drama radio.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep teater realis dan metode Stanislavski.

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Aliran teater yang menyajikan cerita dan karakter yang menyerupai kehidupan sehari-hari disebut...
 - a. Teater Absurd
 - b. Teater Realis
 - c. Teater Tradisional
 - d. Teater Musikal
 - e. Teater Epik
2. Tokoh asal Rusia yang dikenal sebagai penggagas metode akting realis adalah...
 - a. Anton Chekhov
 - b. William Shakespeare
 - c. Bertolt Brecht
 - d. Konstantin Stanislavski
 - e. Samuel Beckett
3. Teknik seorang aktor membayangkan "Apa yang akan aku lakukan JIKA aku berada dalam situasi tokoh?" disebut...
 - a. Blocking
 - b. Magic If
 - c. Gesture
 - d. Imajinasi
 - e. Observasi
4. Seorang aktor mengamati cara jalan, cara bicara, dan kebiasaan seorang pedagang di pasar untuk membangun perannya. Dimensi karakter yang sedang ia bangun terutama adalah...
 - a. Fisik dan Sosiologis
 - b. Psikologis dan Filosofis
 - c. Internal dan Eksternal
 - d. Imajinatif dan Kreatif
 - e. Verbal dan Non-verbal
5. Dalam drama radio, elemen keaktoran yang paling utama untuk menyampaikan emosi dan karakter adalah...
 - a. Gerak tubuh
 - b. Properti
 - c. Kostum

- d. Olah Vokal
- e. Tata panggung

Esai

1. Jelaskan secara singkat apa yang dimaksud dengan teater realis dan mengapa observasi terhadap kehidupan sehari-hari sangat penting dalam metode ini!
2. Pilih salah satu karakter dari naskah "Jam Dinding yang Berdetak" (misalnya Mama, Papa, atau Benny). Jelaskan bagaimana Anda akan menggunakan teknik *magic if* untuk memahami dan memerankan karakter tersebut dalam satu adegan!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.