MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI TEATER
UNIT: 2 TEATER NON-REALIS

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	**:**	.....
Nama Penyusun	**:**	.....
Mata Pelajaran	**:**	**Seni Teater**
Kelas / Fase /Semester	**:**	**XI/ F / Ganjil**
Alokasi Waktu	**:**	**8 x 45 menit (4 Pertemuan)**
Tahun Pelajaran	**:**	**2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas XI diasumsikan telah memiliki pemahaman dasar tentang seni teater, termasuk jenis-jenis drama sederhana, unsur-unsur pementasan (aktor, naskah, sutradara, panggung), serta pernah mengapresiasi pertunjukan teater baik secara langsung maupun melalui media. Mereka mungkin sudah familiar dengan konsep drama realis dari jenjang sebelumnya. Keterampilan yang dimiliki antara lain kemampuan membaca dan memahami naskah drama sederhana, berdiskusi kelompok, serta mungkin memiliki dasar dalam berekspresi verbal dan non-verbal. Namun, pemahaman mendalam mengenai karakteristik, tujuan, dan teknik pementasan teater non-realis, serta kemampuan untuk menganalisis isu sosial melalui medium teater, merancang karakterisasi yang kompleks, dan mengkomunikasikan ide-ide teater melalui poster dan narasi, masih perlu dikembangkan. Minat terhadap eksplorasi bentuk-bentuk teater yang lebih eksperimental juga perlu distimulasi.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi "Teater Non-Realis" merupakan jenis pengetahuan konseptual, prosedural, dan metakognitif. Peserta didik akan memahami konsep-konsep teater non-realis, mempelajari prosedur analisis dan penciptaan karakter, serta merefleksikan proses kreatif mereka. Relevansi materi dengan kehidupan nyata sangat tinggi karena teater non-realis seringkali digunakan untuk menyampaikan kritik sosial, mengeksplorasi kondisi psikologis manusia, dan memprovokasi pemikiran audiens terhadap isu-isu kontemporer. Tingkat kesulitan materi ini moderat, karena membutuhkan daya imajinasi dan kemampuan berpikir abstrak yang lebih tinggi dibandingkan teater realis. Struktur materi akan disusun secara progresif, dimulai dari pengenalan konsep dasar hingga praktik penciptaan. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada pengembangan empati, berpikir kritis, kreativitas, toleransi, dan tanggung jawab sosial.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik akan mampu menganalisis konsep drama realis dan non-realis, mengevaluasi isu sosial yang diangkat dalam teater, dan menginterpretasikan karakterisasi.

- **Kreativitas:** Peserta didik akan didorong untuk merancang karakterisasi yang unik, menciptakan narasi yang inovatif, dan mendesain poster yang menarik.
- **Kolaborasi:** Peserta didik akan bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis, merancang, dan menyajikan proyek teater mereka.
- **Kemandirian:** Peserta didik akan mengambil inisiatif dalam eksplorasi materi, riset isu sosial, dan pengembangan ide-ide kreatif.
- **Komunikasi:** Peserta didik akan mampu menyampaikan ide dan hasil analisis mereka secara lisan maupun tertulis, serta berinteraksi secara efektif dalam diskusi.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir fase F, peserta didik mampu:

- Menganalisis perbedaan fundamental antara konsep drama realis dan non-realis, termasuk aspek tujuan, gaya pementasan, dan dampak emosional pada penonton.
- Mengeksplorasi dan mengidentifikasi isu-isu sosial kontemporer yang relevan, serta merumuskan bagaimana teater non-realis dapat menjadi medium yang efektif untuk menyampaikan pesan dan memprovokasi pemikiran terhadap isu-isu tersebut.
- Mengembangkan karakterisasi yang mendalam dan kompleks untuk tokoh-tokoh dalam drama non-realis, mencakup aspek psikologis, simbolik, dan hubungan antar-karakter.
- Merancang dan menyajikan poster teater yang secara efektif mengkomunikasikan esensi drama non-realis serta isu sosial yang diangkat, dilengkapi dengan narasi penjelas yang koheren dan persuasif.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Sosiologi:** Membantu dalam mengidentifikasi dan menganalisis isu-isu sosial yang relevan untuk diangkat dalam teater. (Mengacu pada buku "BG 11 - Sosiologi.pdf" dan "BS 11 - Sosiologi.pdf")
- **Seni Rupa/Desain Komunikasi Visual:** Memberikan dasar dalam perancangan poster teater. (Mengacu pada buku "BG 11 - Ekonomi.pdf" dan "BS 11 - Ekonomi.pdf" yang mencantumkan desainer grafis dan ilustrator, menunjukkan relevansi keahlian desain dalam pembuatan visual).
- **Bahasa Indonesia/Sastra:** Memperkuat kemampuan dalam menyusun narasi, pengembangan dialog, dan pemahaman teks drama.
- **Psikologi:** Membantu dalam pengembangan karakterisasi yang mendalam, terutama aspek psikologis tokoh.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Konsep Drama Realis Versus Non-Realis (5 JP)

- Melalui diskusi kelompok dan studi kasus video pementasan, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri utama drama realis dan non-realis dengan akurat (Penalaran Kritis).
- Setelah eksplorasi berbagai contoh pementasan, peserta didik mampu membandingkan tujuan estetis dan pesan yang ingin disampaikan oleh drama realis dan non-realis dengan argumen yang kuat (Penalaran Kritis, Komunikasi).
- Dengan berpartisipasi aktif dalam sesi curah pendapat, peserta didik dapat mengemukakan setidaknya tiga alasan mengapa teater non-realis seringkali digunakan untuk menyampaikan kritik sosial atau ide-ide filosofis (Penalaran Kritis, Komunikasi).

Pertemuan 2: Teater dan Isu Sosial (5 JP)

- Melalui wawancara dengan seniman atau pegiat sosial lokal (jika memungkinkan) atau riset daring, peserta didik dapat mengidentifikasi minimal dua isu sosial

kontemporer yang relevan dengan konteks mereka (Penalaran Kritis, Kemandirian).

- Dengan bimbingan guru dan diskusi kelompok, peserta didik mampu merumuskan satu gagasan pementasan teater non-realis yang secara kreatif mengangkat isu sosial yang telah diidentifikasi (Kreativitas, Kolaborasi).
- Setelah menganalisis beberapa contoh kasus, peserta didik dapat menjelaskan bagaimana elemen-elemen teater non-realis (misalnya simbolisme, absurditas, fragmentasi) dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sosial secara non-literal (Penalaran Kritis).

Pertemuan 3: Karakterisasi (5 JP)

- Berdasarkan naskah drama non-realis sederhana yang diberikan atau naskah yang dikembangkan sendiri, peserta didik dapat merancang profil karakter tokoh utama yang mencakup motivasi tersembunyi dan konflik internal (Kreativitas).
- Melalui praktik simulasi atau latihan improvisasi, peserta didik mampu mendemonstrasikan bagaimana karakter non-realis dapat diekspresikan melalui gerak, vokal, dan ekspresi non-verbal yang simbolik atau metaforis (Kreativitas, Komunikasi).
- Dalam kelompok kecil, peserta didik dapat memberikan umpan balik konstruktif terhadap desain karakterisasi anggota kelompok lain, menunjukkan pemahaman tentang aspek psikologis dan simbolis (Penalaran Kritis, Kolaborasi).

Pertemuan 4: Poster dan Narasi (5 JP)

- Setelah mempelajari prinsip-prinsip desain poster teater, peserta didik dapat merancang sketsa awal poster untuk proyek teater non-realis mereka yang mencerminkan tema dan isu sosial yang diangkat (Kreativitas).
- Dengan memanfaatkan aplikasi desain digital atau manual, peserta didik mampu membuat poster teater final yang visualnya menarik dan memiliki daya provokasi, sesuai dengan konsep teater non-realis (Kreativitas, Kemandirian).
- Secara individu, peserta didik dapat menyusun narasi singkat (maksimal 200 kata) yang menjelaskan konsep pementasan, karakterisasi, dan relevansi isu sosial pada poster teater mereka (Komunikasi).

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran akan berpusat pada eksplorasi "Representasi Isu Sosial Melalui Teater Non-Realis: Dari Konseptualisasi Karakter hingga Visualisasi Poster". Ini akan memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengaplikasikannya dalam konteks penciptaan karya yang relevan dengan lingkungan sekitar mereka.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Berbasis Proyek:** Peserta didik akan mengembangkan sebuah proyek teater non-realis mini (bisa berupa outline pementasan, pengembangan karakter mendalam, dan poster beserta narasi) yang mengangkat isu sosial. Proyek ini akan melibatkan tahapan eksplorasi konsep, riset isu sosial, perancangan karakter, dan visualisasi.
- **Diskusi Kelompok:** Diskusi mendalam akan menjadi tulang punggung pembelajaran, baik untuk membedah konsep, menganalisis isu, maupun memberikan umpan balik antarpeserta didik.

- **Eksplorasi Lapangan (jika memungkinkan):** Kunjungan ke sanggar teater lokal, menonton pementasan teater non-realis (online/offline), atau wawancara dengan seniman/pegiat teater.
- **Wawancara:** Peserta didik dapat melakukan wawancara singkat dengan anggota komunitas, guru, atau orang tua untuk menggali isu-isu sosial yang relevan di lingkungan mereka.
- **Presentasi:** Peserta didik akan mempresentasikan hasil proyek mereka (konsep pementasan, karakterisasi, poster dan narasi) di depan kelas.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru Seni Budaya (khususnya Teater), guru Sosiologi, guru Bahasa Indonesia, dan pustakawan sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Seniman teater lokal, komunitas teater, pegiat isu sosial, atau lembaga seni budaya.
- **Masyarakat:** Orang tua, tokoh masyarakat, atau narasumber yang memahami isu-isu sosial di lingkungan sekitar.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok dan simulasi, laboratorium seni atau aula untuk latihan presentasi dan improvisasi.
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan platform diskusi daring (Google Classroom, forum), akses ke video pementasan teater non-realis, dan sumber daya online untuk riset isu sosial.
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya belajar yang kolaboratif, partisipatif aktif, dan memupuk rasa ingin tahu yang tinggi. Peserta didik didorong untuk bereksperimen, tidak takut salah, dan menghargai keragaman interpretasi.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses jurnal, artikel, atau e-book tentang sejarah teater non-realis dan analisis isu sosial.
- **Forum Diskusi Daring:** Diskusi asinkronus untuk berbagi ide, mengomentari pekerjaan teman, dan memberikan umpan balik.
- **Penilaian Daring:** Pengumpulan tugas melalui Google Classroom, penggunaan rubrik daring, dan umpan balik digital.
- **Kahoot/Mentimeter:** Untuk kuis interaktif atau survei cepat untuk mengukur pemahaman awal atau refleksi akhir.
- **Google Classroom:** Sebagai platform utama untuk berbagi materi, penugasan, dan komunikasi.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN (PRINSIP PEMBELAJARAN BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN - 20 MENIT)

- **Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru memulai dengan pertanyaan pemantik yang mengajak peserta didik merefleksikan pengalaman mereka dengan teater atau isu sosial di sekitar mereka. Contoh: "Pernahkah kalian menonton pertunjukan teater yang membuat kalian merasa aneh atau berbeda? Apa yang membuat kalian merasa seperti itu?" atau "Isu sosial apa yang paling membuat kalian resah belakangan ini?"
- **Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menghubungkan pengalaman personal peserta didik dengan tujuan pembelajaran unit ini, menjelaskan mengapa memahami

teater non-realis dan isu sosial itu penting, tidak hanya untuk seni tetapi juga untuk pemahaman dunia.

- **Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru dapat menampilkan potongan video singkat dari pementasan teater non-realis yang menarik atau memprovokasi tawa/pikiran, lalu meminta peserta didik untuk mengungkapkan kesan pertama mereka. Atau, melakukan permainan singkat "tebak kata" dengan konsep teater.

KEGIATAN INTI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN, MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLEKSI - 100 MENIT)

KEGIATAN 1: KONSEP DRAMA REALIS VERSUS NON-REALIS (PERTEMUAN 1)

- **Memahami:** Guru menyajikan materi tentang drama realis dan non-realis (PowerPoint, video, contoh naskah). Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi perbedaan kunci melalui diskusi dan analisis contoh. (Diferensiasi Konten: Guru dapat menyediakan beragam jenis contoh pementasan/naskah dengan tingkat kompleksitas yang berbeda).
- **Mengaplikasi:** Setiap kelompok memilih satu contoh pementasan (video) dan menganalisis mengapa contoh tersebut termasuk realis atau non-realis, dengan menyoroti ciri-ciri spesifik yang telah dipelajari.
- **Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):** Diskusi kelas tentang "mengapa seorang seniman memilih gaya non-realis untuk karyanya?" atau "Bagaimana pementasan non-realis dapat mengubah cara pandang kita terhadap suatu masalah?"

KEGIATAN 2: TEATER DAN ISU SOSIAL (PERTEMUAN 2)

- **Memahami:** Guru memfasilitasi diskusi tentang isu-isu sosial kontemporer. Peserta didik melakukan riset daring atau wawancara singkat (jika memungkinkan) untuk menggali isu yang diminati. (Diferensiasi Proses: Beberapa kelompok dapat fokus pada riset daring, sementara yang lain melakukan wawancara).
- **Mengaplikasi:** Peserta didik secara individu atau berpasangan memilih satu isu sosial dan mulai merumuskan ide awal pementasan teater non-realis untuk isu tersebut.
- **Merefleksi (Bermakna, Menggembirakan):** Guru mendorong peserta didik untuk berbagi ide-ide kreatif mereka, dengan fokus pada bagaimana teater dapat menjadi alat perubahan sosial. Permainan "tebak isu" berdasarkan ide pementasan awal.

KEGIATAN 3: KARAKTERISASI (PERTEMUAN 3)

- **Memahami:** Guru menjelaskan konsep karakterisasi dalam teater non-realis (simbolik, arketipal, absurd). Guru memberikan contoh naskah pendek atau skenario improvisasi.
- **Mengaplikasi:** Peserta didik dalam kelompok mengembangkan karakter untuk ide pementasan mereka, dengan fokus pada aspek non-realis (misalnya, karakter yang merepresentasikan emosi, ide, atau benda mati). Mereka dapat melakukan improvisasi singkat untuk mengeksplorasi karakter tersebut. (Diferensiasi Produk: Peserta didik dapat memilih format presentasi karakterisasi mereka: tulisan, sketsa, monolog pendek, atau rekaman suara).
- **Merefleksi (Berkesadaran):** Peserta didik saling memberikan umpan balik tentang karakterisasi yang telah dibuat, memperhatikan bagaimana karakter tersebut menyampaikan pesan atau isu tanpa harus secara literal.

KEGIATAN 4: POSTER DAN NARASI (PERTEMUAN 4)

- **Memahami:** Guru menampilkan berbagai contoh poster teater non-realis dan menjelaskan prinsip desain yang relevan.
- **Mengaplikasi:** Peserta didik merancang poster digital/manual untuk proyek teater mereka, memastikan visualnya mendukung konsep non-realis dan isu sosial. Setelah itu, mereka menulis narasi singkat yang mendeskripsikan proyeknya.
- **Merefleksi (Bermakna, Menggembirakan):** Peserta didik memamerkan poster dan narasi mereka, lalu berdiskusi mengenai efektivitas komunikasi visual dan narasi. Guru dapat memberikan apresiasi terhadap karya-karya yang menonjol.

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK KONSTRUKTIF, MENYIMPULKAN PEMBELAJARAN, PERENCANAAN PEMBELAJARAN SELANJUTNYA - 20 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik secara individu dan kelompok terhadap proyek yang telah diselesaikan, menyoroti kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan. Peserta didik juga memberikan umpan balik kepada sesama teman.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru memimpin diskusi untuk merangkum poin-poin penting yang telah dipelajari selama unit ini, menekankan kaitan antara konsep teater non-realis, isu sosial, karakterisasi, dan komunikasi visual.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru bersama peserta didik merencanakan langkah selanjutnya, misalnya pementasan sederhana, eksplorasi gaya teater lain, atau proyek yang lebih besar. Guru dapat menanyakan "Apa lagi yang ingin kalian pelajari atau coba setelah unit ini?"

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN

- **Observasi:** Guru mengamati partisipasi dan interaksi peserta didik dalam diskusi awal tentang teater dan isu sosial.
- **Wawancara (singkat):** Guru bertanya kepada beberapa peserta didik secara acak tentang pengalaman mereka dengan teater atau pemahaman awal tentang drama.
- **Kuesioner:** Peserta didik mengisi kuesioner singkat mengenai preferensi genre teater dan isu-isu sosial yang menarik perhatian mereka.
- **Tes Diagnostik (tidak dinilai):**
  - **Soal 1:** Sebutkan dua perbedaan paling mendasar antara drama realis dan non-realis yang kamu ketahui!
  - **Soal 2:** Menurut pendapatmu, apakah teater memiliki peran dalam menyampaikan pesan sosial? Jelaskan dengan contoh sederhana!
  - **Soal 3:** Apa yang kamu bayangkan ketika mendengar kata "karakter yang tidak biasa" dalam sebuah cerita?
  - **Soal 4:** Pernahkah kamu melihat sebuah poster film atau acara yang membuatmu penasaran meskipun kamu tidak tahu banyak tentang ceritanya? Apa yang membuat poster itu menarik?
  - **Soal 5:** Jika kamu diminta membuat poster tentang masalah lingkungan, ide apa yang pertama kali muncul di benakmu?

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN

- **Tugas Harian:**
  - **Soal 1 (Pertemuan 1):** Deskripsikan satu contoh pementasan teater (boleh film atau drama TV yang memiliki unsur teater) yang kamu anggap "non-realis". Jelaskan mengapa kamu menganggapnya demikian, dengan menyebutkan minimal dua ciri non-realis yang terlihat.
  - **Soal 2 (Pertemuan 2):** Pilih satu isu sosial yang sedang hangat diperbincangkan. Tuliskan tiga ide bagaimana isu tersebut bisa disampaikan melalui pementasan teater non-realis secara simbolis atau metaforis.
  - **Soal 3 (Pertemuan 3):** Rancanglah sebuah karakter untuk sebuah drama non-realis yang memiliki konflik batin. Jelaskan bagaimana konflik tersebut dapat diwujudkan secara non-verbal melalui gerak atau ekspresi.
- **Diskusi Kelompok:** Penilaian rubrik berdasarkan partisipasi, kualitas argumen, dan kemampuan mendengarkan aktif.
- **Presentasi (konsep ide):** Penilaian terhadap kejelasan ide, kekompakan kelompok, dan kemampuan menjawab pertanyaan.

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN

- **Jurnal Reflektif:**
  - **Soal 1:** Apa konsep baru yang paling berkesan bagimu dari unit Teater Non-Realis ini? Bagaimana konsep tersebut mengubah atau memperkaya pandanganmu tentang seni teater? Berikan contoh konkret dari pengalaman belajarmu. (Tujuan Pembelajaran 2.1)
  - **Soal 2:** Apa tantangan terbesar yang kamu hadapi saat mencoba mengaitkan teater non-realis dengan isu sosial? Bagaimana kamu mengatasi tantangan tersebut, dan apa yang kamu pelajari dari proses ini? (Tujuan Pembelajaran 2.2)
- **Tes** Tertulis**:** Esai atau soal analisis kasus singkat.
  - **Soal 3:** Analisislah sebuah contoh pementasan teater (boleh yang pernah kamu tonton atau yang diberikan guru) yang menggunakan elemen non-realis untuk mengkritisi isu sosial. Jelaskan bagaimana elemen non-realis tersebut (misalnya properti, dialog, tata artistik) berkontribusi dalam menyampaikan pesan kritiknya. (Tujuan Pembelajaran 2.1, 2.2, Dimensi Penalaran Kritis)
- **Tugas Akhir/Proyek (Puncak dari pembelajaran, mengintegrasikan semua tujuan pembelajaran):**
  - **Soal 4 (Tugas Akhir Proyek):** Rancanglah sebuah proyek teater non-realis mini (pilih salah satu: skenario pendek 5-10 menit, presentasi konsep pementasan lengkap, atau portofolio desain karakter) yang mengangkat satu isu sosial pilihanmu. Proyek harus mencakup: (a) Deskripsi singkat konsep pementasan, (b) Pengembangan dua karakter utama (termasuk aspek psikologis/simbolis), (c) Desain poster digital/manual yang efektif, dan (d) Narasi penjelas (maksimal 200 kata) yang menguraikan konsep, karakter, dan relevansi isu sosial. Sampaikan hasil proyekmu di depan kelas. (Tujuan Pembelajaran 2.1-2.4, Dimensi Penalaran Kritis, Kreativitas, Kemandirian)
- **Presentasi Proyek Akhir:**
  - **Soal 5:** Setelah presentasi proyek, jawablah pertanyaan berikut: "Bagaimana

proses kolaborasi dalam kelompokmu (jika berkelompok) berkontribusi pada hasil akhir proyek ini? Sebutkan satu hal yang paling kamu pelajari dari anggota kelompokmu tentang teater non-realis atau isu sosial." (Tujuan Pembelajaran 2.5, Dimensi Kolaborasi, Komunikasi)