# MODUL AJAR DEEP LEARNING

**MATA PELAJARAN : SENI TARI**

**BAB 4 : PERTUNJUKAN TARI KREASI**

### A. IDENTITAS MODUL

### Nama Sekolah : …………………………………………………..

### Nama Penyusun : …………………………………………………..

### Mata Pelajaran : Seni Tari

### Kelas / Fase / Semester : IX / D / Genap

### Alokasi Waktu : 16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP / 80 Menit)

### Tahun Pelajaran : 20... / 20...

### B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

* **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki produk karya tari kreasi kelompok yang utuh, lengkap dengan konsep gerak, iringan, properti, dan busana dari pembelajaran di Bab 3.
* **Minat** : Minat peserta didik bervariasi dalam manajemen pertunjukan. Sebagian mungkin tertarik pada aspek artistik (dekorasi, tata cahaya), teknis (tata suara, dokumentasi), atau manajerial (penyusunan acara, kepemimpinan).
* **Latar Belakang** : Peserta didik memiliki pengalaman berorganisasi atau bekerja dalam tim di berbagai kegiatan sekolah, yang menjadi modal untuk membentuk kepanitiaan pertunjukan.
* **Kebutuhan Belajar** :
  + **Visual**: Belajar dengan mengamati denah panggung, sketsa dekorasi, dan contoh video manajemen pertunjukan.
  + **Auditori**: Belajar melalui diskusi perencanaan, rapat koordinasi, dan instruksi lisan dalam latihan gabungan.
  + **Kinestetik**: Belajar melalui praktik langsung menata panggung, mengatur peralatan, dan melakukan simulasi pertunjukan (gladi bersih).

### C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

* **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
  + **Konseptual**: Memahami konsep pergelaran seni, fungsi dan jenis tempat pertunjukan, serta peran setiap komponen pertunjukan (panggung, dekorasi, tata cahaya, tata suara).
  + **Prosedural**: Menguasai langkah-langkah merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi sebuah pertunjukan tari skala kecil (kelas).
* **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi ini memberikan pengalaman nyata dalam manajemen acara (*event management*), melatih kepemimpinan, kerja sama tim, komunikasi, dan tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama.
* **Tingkat Kesulitan**: Tinggi. Materi ini menuntut keterampilan organisasi, manajerial, dan teknis di samping keterampilan artistik, serta kemampuan bekerja di bawah tekanan untuk menyukseskan sebuah acara.
* **Struktur Materi**: Materi disusun mengikuti alur model *Project-Based Learning* (PjBL), mulai dari perencanaan, perancangan, pembagian tugas, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek pergelaran tari.
* **Integrasi Nilai dan Karakter**:
  + **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Berdoa bersama untuk kelancaran acara dan menunjukkan sikap sportif serta saling mendukung.
  + **Bernalar Kritis**: Memecahkan masalah yang muncul selama persiapan pertunjukan, seperti keterbatasan alat atau jadwal yang bentrok.
  + **Kreativitas**: Merancang konsep pertunjukan yang unik dan menciptakan solusi kreatif untuk mengatasi keterbatasan sumber daya.
  + **Kolaborasi/Bergotong Royong**: Bekerja dalam sebuah struktur kepanitiaan, di mana keberhasilan pertunjukan bergantung pada kerja sama dan kontribusi setiap anggota.
  + **Kemandirian**: Melaksanakan tugas sesuai dengan tanggung jawab di dalam kepanitiaan dengan inisiatif dan proaktif.
  + **Kepedulian**: Menjaga kebersihan dan keamanan tempat pertunjukan serta memastikan semua anggota tim merasa dihargai.

### D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

* **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Menunjukkan rasa syukur atas keberhasilan proyek bersama dan menjaga etika selama proses persiapan dan pelaksanaan pertunjukan.
* **Kewargaan**: Berpartisipasi aktif dalam kegiatan seni di lingkungan sekolah sebagai wujud kontribusi positif terhadap komunitas.
* **Penalaran Kritis**: Mampu mengidentifikasi potensi masalah dalam sebuah rencana pertunjukan dan merancang solusi yang efektif.
* **Kreativitas**: Menghasilkan sebuah acara pergelaran yang kohesif, menarik, dan terorganisir dengan baik dari awal hingga akhir.
* **Kolaborasi**: Mampu bekerja secara efektif dalam sistem kepanitiaan, menghargai hierarki tugas, dan berkomunikasi antar seksi untuk kelancaran acara.
* **Kemandirian**: Menjalankan peran dan tanggung jawab dalam kepanitiaan secara proaktif tanpa harus selalu diawasi.
* **Kesehatan**: Menjaga stamina dan kesehatan fisik selama periode persiapan pertunjukan yang mungkin menguras tenaga.
* **Komunikasi**: Mampu berkomunikasi dengan jelas dan efektif, baik dalam rapat perencanaan, koordinasi saat acara, maupun saat menjadi pembawa acara.

## DESAIN PEMBELAJARAN

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

* **Mengalami (*Experiencing*)**

Mengamati latar belakang, jenis, fungsi, dan nilai tari dalam konteks budaya.

* **Merefleksikan (*Reflecting*)**

Mengelompokkan jenis, fungsi, dan nilai tari berdasarkan latar belakang budaya serta mengukur hasil pencapaian karya tari.

* **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**

Merancang konsep tari kreasi yang merefleksikan jenis, fungsi, dan nilai dari tari tradisi dengan mempertimbangkan unsur utama dan pendukung tari.

* **Menciptakan (*Creating*)**

Membuat gerak tari kreasi berdasarkan jenis dan fungsi dari tari tradisi dengan menerapkan desain lantai dan level.

* **Berdampak (*Impacting*)**

Menghargai dan mengajak orang lain untuk mencintai dan bangga terhadap tari tradisi melalui proses kreatif yang dilakukan.

### B. LINTAS DISIPLIN ILMU

* **Manajemen/Kewirausahaan**: Belajar dasar-dasar manajemen acara, perencanaan, pengorganisasian, dan evaluasi.
* **Desain Komunikasi Visual (DKV)**: Merancang materi publikasi sederhana seperti poster atau undangan digital.
* **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**: Mengelola tata suara (playlist musik) dan tata cahaya sederhana, serta melakukan dokumentasi (foto/video).
* **Bahasa Indonesia**: Menyusun naskah untuk pembawa acara (MC) dan kata sambutan.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

* **Pertemuan 1**: Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar dan unsur-unsur pokok dalam sebuah pergelaran seni tari. (2 JP)
* **Pertemuan 2**: Peserta didik mampu merumuskan tema besar dan konsep pertunjukan kelas secara kolaboratif. (2 JP)
* **Pertemuan 3**: Peserta didik mampu merancang tata letak panggung (blocking/stage plan) dan konsep dekorasi sederhana. (2 JP)
* **Pertemuan 4**: Peserta didik mampu merancang konsep tata cahaya dan tata suara sederhana untuk mendukung pertunjukan. (2 JP)
* **Pertemuan 5**: Peserta didik mampu membentuk struktur kepanitiaan pertunjukan dan menyusun jadwal kerja proyek. (2 JP)
* **Pertemuan 6**: Peserta didik mampu melakukan latihan gabungan (blocking panggung) dan simulasi teknis (sound & light check). (2 JP)
* **Pertemuan 7**: Peserta didik mampu melaksanakan gladi bersih pertunjukan secara menyeluruh dari awal hingga akhir. (2 JP)
* **Pertemuan 8**: Peserta didik mampu melaksanakan pergelaran tari kreasi kelas dan melakukan evaluasi terhadap keseluruhan proses dan hasil proyek. (2 JP)

### D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

**Dari Ruang Latih ke Atas Panggung**: Mengubah karya seni yang bersifat personal menjadi sebuah tontonan yang dapat dinikmati oleh orang lain melalui proses perencanaan, pengorganisasian, dan eksekusi sebuah pergelaran seni.

### E. KERANGKA PEMBELAJARAN

#### PRAKTIK PEDAGOGIK

* **Model Pembelajaran**: **Project-Based Learning (PjBL)**
* **Pendekatan**: *Deep Learning* (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
  + **Mindful Learning**: Peserta didik secara sadar memperhatikan setiap detail teknis pertunjukan, mulai dari urutan acara, transisi antar penampil, hingga respon penonton.
  + **Meaningful Learning**: Peserta didik merasakan secara langsung bahwa sebuah pertunjukan yang sukses bukan hanya tentang tarian yang bagus, tetapi juga tentang kerja tim dan manajemen yang solid di belakang panggung.
  + **Joyful Learning**: Menikmati euforia dan kebersamaan dalam menyelenggarakan sebuah acara, serta merasakan kebanggaan saat pertunjukan berhasil dilaksanakan.
* **Metode Pembelajaran**: Diskusi, Simulasi, Proyek Kelompok, Latihan, Unjuk Kerja, Refleksi dan Evaluasi.
* **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
  + **Diferensiasi Konten**: Peserta didik dapat memilih peran dalam kepanitiaan sesuai dengan minat dan keahlian mereka (misal: seksi acara, seksi dekorasi, seksi teknis, seksi dokumentasi).
  + **Diferensiasi Proses**: Setiap seksi dalam kepanitiaan akan memiliki alur kerja dan tantangan yang berbeda, memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan perannya.
  + **Diferensiasi Produk**: Selain produk utama berupa pertunjukan, setiap seksi juga menghasilkan produk turunan (misal: desain panggung, daftar lagu, poster acara, laporan evaluasi).

#### KEMITRAAN PEMBELAJARAN

* **Lingkungan Sekolah**: Bekerja sama dengan OSIS untuk publikasi acara, meminjam peralatan dari unit lain (misal: sound system dari ruang serbaguna), dan mengundang guru serta kelas lain sebagai penonton.
* **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat**: -
* **Mitra Digital**: Menggunakan aplikasi desain grafis gratis (seperti Canva) untuk membuat poster dan undangan digital.

#### LINGKUNGAN BELAJAR

* **Ruang Fisik**:
  + Pemanfaatan ruang kelas, aula, atau lapangan sekolah sebagai lokasi pertunjukan.
  + Pengaturan ruang yang menyerupai panggung pertunjukan (area panggung, area belakang panggung, area penonton).
* **Ruang Virtual**:
  + Grup chat khusus panitia untuk koordinasi yang cepat dan efektif.
  + Penyimpanan dokumen perencanaan (konsep, jadwal, susunan acara) di folder online bersama.
* **Budaya Belajar**:
  + Membangun budaya profesionalisme: disiplin waktu, komunikasi yang jelas, dan penyelesaian tugas sesuai tanggung jawab.
  + Menumbuhkan sikap proaktif dan solutif dalam menghadapi tantangan teknis dan non-teknis.

#### PEMANFAATAN DIGITAL

* **Perpustakaan Digital/Sumber Daring**: Menonton video "behind the scenes" pertunjukan di YouTube untuk belajar tentang manajemen panggung.
* **Forum Diskusi Daring**: Grup panitia di WhatsApp atau platform lain.
* **Penilaian Daring**: Menggunakan Google Forms untuk survei evaluasi acara dari penonton atau dari sesama panitia.
* **Media Presentasi Digital**: Panitia mempresentasikan rencana kerja mereka menggunakan Google Slides atau PowerPoint.
* **Media Publikasi Digital**: Menyebarkan poster dan undangan digital melalui media sosial sekolah atau grup komunikasi orang tua.

### F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

#### PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : KONSEP DASAR PERGELARAN SENI

**KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

* **Orientasi & Doa**.
* **Apersepsi**: Guru menampilkan karya tari kelompok dari Bab 3. Guru bertanya, "Karya hebat ini sudah jadi. Langkah selanjutnya apa? Bagaimana cara agar orang lain bisa menikmati karya kalian?"
* **Penyampaian Tujuan**: Menjelaskan tujuan untuk memahami konsep dan unsur-unsur sebuah pertunjukan.

**KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

* **Mengamati (Mindful Learning)**: Peserta didik menonton video pertunjukan tari yang direkam dengan baik, memperhatikan tidak hanya tariannya, tetapi juga panggung, lampu, suara, dan alur acaranya.
* **Diskusi Terpandu (Meaningful Learning)**: Guru memandu diskusi untuk mengidentifikasi unsur-unsur pertunjukan dari video:
  + Ada apa saja selain penari? (Panggung, dekorasi, lampu)
  + Siapa saja yang terlibat selain penari? (Pemain musik, teknisi, panitia)
  + Bagaimana bentuk panggungnya? (Proscenium, arena, dsb.)
* **Mencatat Konsep**: Peserta didik secara individu atau kelompok membuat peta konsep sederhana tentang "Apa itu Pergelaran Tari?".

**KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

* **Refleksi**: "Menurutmu, apa unsur non-tari yang paling penting dalam sebuah pertunjukan?"
* **Rangkuman**: Guru merangkum unsur-unsur pokok pergelaran: tempat/panggung, dekorasi, tata cahaya, dan tata suara.
* **Tindak Lanjut**: Meminta peserta didik memikirkan satu tema besar yang bisa menyatukan semua tarian kelompok di kelas.
* **Penutup**: Salam dan doa.

#### PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MERANCANG KONSEP PERTUNJUKAN KELAS

**KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

* **Orientasi & Doa**.
* **Apersepsi**: Guru menampilkan kembali judul-judul tarian dari setiap kelompok (misal: Tari Petani, Tari Nelayan, Tari Pembatik). Guru bertanya, "Adakah benang merah yang bisa menyatukan semua tema ini?"
* **Penyampaian Tujuan**: Menjelaskan tujuan untuk merumuskan tema dan konsep pertunjukan.

**KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

* **Brainstorming Tema (Joyful & Collaborative Learning)**: Seluruh kelas melakukan curah pendapat untuk menentukan tema besar pertunjukan. Contoh tema: "Nusantaraku Bekerja", "Harmoni dalam Karya", "Profesi Anak Bangsa".
* **Diskusi Konsep**: Setelah tema disepakati, kelas dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan konsep turunan:
  + Judul Acara: Apa nama pertunjukan kita?
  + Alur Cerita: Bagaimana urutan penampilan agar menarik?
  + Suasana: Apa suasana umum yang ingin kita bangun? (Ceria, khidmat, semangat?)
* **Presentasi Konsep**: Setiap kelompok mempresentasikan idenya, lalu kelas melakukan voting atau musyawarah untuk menentukan konsep final.

**KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

* **Refleksi**: "Apakah kamu setuju dengan tema dan konsep yang kita pilih bersama? Mengapa?"
* **Rangkuman**: Guru menuliskan di papan tulis tema dan konsep final yang telah disepakati bersama.
* **Tindak Lanjut**: Menginformasikan bahwa pertemuan berikutnya akan merancang wujud fisik dari konsep tersebut (panggung).
* **Penutup**: Salam dan doa.

#### PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MERANCANG TATA PANGGUNG DAN DEKORASI

**KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

* **Orientasi & Doa**.
* **Apersepsi**: Guru menunjukkan beberapa gambar desain panggung yang berbeda (minimalis, realistis, abstrak). "Bagaimana dekorasi ini membantu menceritakan isi tarian?"
* **Penyampaian Tujuan**: Menjelaskan tujuan untuk merancang tata panggung dan dekorasi.

**KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

* **Analisis Ruang**: Peserta didik bersama-sama menganalisis lokasi yang akan digunakan untuk pertunjukan (misal: aula sekolah). Mereka mengukur dan mengidentifikasi area panggung, pintu masuk/keluar, dan area penonton.
* **Kerja Kelompok Desain (Creative Learning)**: Kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok desain. Setiap kelompok membuat sketsa tata panggung dan dekorasi berdasarkan tema yang telah disepakati.
* **Presentasi Desain**: Setiap kelompok mempresentasikan sketsanya, menjelaskan elemen dekorasi dan alasannya. (Misal: "Kami menggunakan jaring ikan sebagai latar belakang untuk menyatukan tema nelayan dan petani").
* **Memilih Desain Final**: Kelas memilih desain terbaik atau menggabungkan ide-ide terbaik dari beberapa desain menjadi satu konsep final.

**KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

* **Refleksi**: "Apa kesulitan dalam merancang dekorasi dengan bahan yang sederhana dan mudah didapat?"
* **Rangkuman**: Guru merangkum konsep desain panggung dan dekorasi yang telah disepakati.
* **Tindak Lanjut**: Menginformasikan pertemuan berikutnya akan membahas elemen tak terlihat: cahaya dan suara.
* **Penutup**: Salam dan doa.

#### PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MERANCANG TATA CAHAYA DAN TATA SUARA

**KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

* **Orientasi & Doa**.
* **Apersepsi**: Guru memutar satu lagu dengan dua pencahayaan berbeda (terang benderang vs. remang-remang dengan sorotan). "Suasana apa yang kalian rasakan berbeda hanya karena perubahan cahaya?"
* **Penyampaian Tujuan**: Menjelaskan tujuan untuk merancang konsep tata cahaya dan suara.

**KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

* **Diskusi Konsep Suara**: Peserta didik (dalam kelompok teknis) menyusun daftar putar (*playlist*) lagu/iringan untuk keseluruhan acara, termasuk musik pembuka, musik transisi antar penampil, dan musik penutup.
* **Diskusi Konsep Cahaya**: Kelompok yang sama mendiskusikan kebutuhan pencahayaan. Jika menggunakan peralatan sederhana (lampu sorot biasa), mereka merencanakan: Kapan lampu dinyalakan/dimatikan? Warna apa (jika bisa) yang akan digunakan untuk tarian tertentu?
* **Simulasi Sederhana**: Jika memungkinkan, lakukan simulasi sederhana di lokasi pertunjukan untuk mencoba efek cahaya dan suara.
* **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  + **Proses**: Peserta didik yang lebih tertarik pada musik bisa fokus pada tata suara, sementara yang lebih visual bisa fokus pada tata cahaya.

**KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

* **Refleksi**: "Menurutmu, seberapa besar pengaruh suara dan cahaya terhadap keberhasilan sebuah pertunjukan?"
* **Rangkuman**: Guru merangkum rencana teknis tata cahaya dan suara.
* **Tindak Lanjut**: Menginformasikan bahwa pertemuan berikutnya adalah pembentukan tim kerja.
* **Penutup**: Salam dan doa.

#### PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : PEMBENTUKAN KEPANITIAAN DAN JADWAL KERJA

**KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

* **Orientasi & Doa**.
* **Apersepsi**: "Sebuah pertunjukan besar tidak bisa dikerjakan sendiri. Kita butuh tim yang solid. Siapa saja yang biasanya ada dalam sebuah tim acara?"
* **Penyampaian Tujuan**: Menjelaskan tujuan untuk membentuk kepanitiaan dan menyusun jadwal.

**KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

* **Pembentukan Kepanitiaan (Meaningful Learning)**: Guru menjelaskan peran-peran penting dalam kepanitiaan (Ketua, Seksi Acara/Stage Manager, Seksi Dekorasi, Seksi Teknis Suara & Cahaya, Seksi Dokumentasi, dll.). Peserta didik memilih seksi yang mereka minati.
* **Rapat Kerja Pertama**: Setiap seksi berkumpul untuk pertama kalinya, dipimpin oleh ketua pelaksana (bisa dipilih atau ditunjuk). Mereka membuat daftar tugas (*job description*) dan kebutuhan masing-masing.
* **Menyusun Jadwal Kerja (Timeline)**: Secara bersama-sama, seluruh panitia menyusun jadwal kerja mundur dari hari-H pertunjukan. Kapan dekorasi harus selesai? Kapan latihan gabungan?
* **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  + **Proses**: Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih peran sesuai minatnya adalah bentuk diferensiasi yang kuat.

**KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

* **Refleksi**: "Apa tanggung jawab terbesarmu dalam kepanitiaan ini?"
* **Rangkuman**: Guru menampilkan struktur panitia dan jadwal kerja final di papan tulis.
* **Tindak Lanjut**: Menugaskan setiap seksi untuk mulai bekerja sesuai jadwal.
* **Penutup**: Salam dan doa.

#### PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : LATIHAN GABUNGAN DAN SIMULASI TEKNIS

**KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

* **Orientasi & Pemanasan**.
* **Apersepsi**: Ketua panitia/Seksi Acara mengambil alih untuk memberikan arahan singkat. "Selamat datang di latihan gabungan pertama. Hari ini kita akan fokus pada alur acara dan penempatan posisi di panggung."
* **Penyampaian Tujuan**: Melaksanakan latihan blocking dan simulasi teknis.

**KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

* **Latihan Blocking**: Semua kelompok penari mencoba masuk dan keluar panggung sesuai urutan acara. Seksi Acara (*Stage Manager*) mengatur alur.
* **Simulasi Teknis**: Seksi Teknis mencoba memutar musik sesuai urutan dan menyalakan/mematikan lampu sesuai rencana.
* **Rapat Evaluasi Singkat**: Di tengah atau akhir latihan, seluruh panitia berkumpul untuk membahas masalah yang muncul. "Musik penampil kedua telat diputar." atau "Posisi kelompok ketiga terlalu ke belakang."
* **Kerja Seksi**: Di sela-sela latihan, Seksi Dekorasi mulai memasang elemen-elemen dekorasi.

**KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

* **Refleksi**: "Apa masalah terbesar yang kita temukan hari ini dan bagaimana cara menyelesaikannya?"
* **Rangkuman**: Seksi Acara merangkum poin-poin perbaikan untuk gladi bersih.
* **Tindak Lanjut**: Mengingatkan semua panitia dan penampil untuk mempersiapkan segalanya untuk gladi bersih.
* **Penutup**: Pendinginan dan doa.

#### PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : GLADI BERSIH

**KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

* **Briefing Akhir**: Ketua panitia dan guru memberikan arahan dan semangat terakhir. "Anggap ini sudah pertunjukan sungguhan. Lakukan yang terbaik, fokus, dan saling bantu."
* **Penyampaian Tujuan**: Melaksanakan gladi bersih tanpa jeda.

**KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

* **Pelaksanaan Gladi Bersih**: Pertunjukan dijalankan dari awal hingga akhir persis seperti rencana, tanpa berhenti kecuali ada masalah teknis yang fatal. MC berlatih, musik diputar sesuai urutan, lampu dioperasikan, dan semua kelompok tampil.
* **Observasi dan Catatan**: Guru dan ketua panitia membuat catatan terakhir tentang hal-hal kecil yang perlu diperbaiki untuk hari-H.
* **Kerja Tim**: Seluruh panitia bekerja sesuai perannya masing-masing secara simultan.

**KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

* **Rapat Evaluasi Final**: Rapat singkat untuk membahas catatan-catatan dari gladi bersih.
* **Penyemangatan**: Guru memberikan apresiasi atas kerja keras tim dan memberikan motivasi untuk penampilan puncak.
* **Tindak Lanjut**: Memastikan semua siap untuk pergelaran di pertemuan terakhir.
* **Penutup**: Salam dan doa.

#### PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : PERGELARAN DAN EVALUASI

**KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

* **Persiapan Final**: Seluruh panitia dan penampil menempati posisi masing-masing. Guru memberikan doa dan dukungan terakhir dari belakang panggung.

**KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

* **Pelaksanaan Pergelaran (Puncak PjBL)**: Pertunjukan tari kreasi kelas dilaksanakan. Penonton (bisa dari kelas lain, guru, atau orang tua jika memungkinkan) diundang untuk menyaksikan.
* **Dokumentasi**: Seksi Dokumentasi bertugas mengambil foto dan merekam video selama acara berlangsung.
* **Setelah Acara**: Setelah pertunjukan selesai dan penonton pulang, seluruh panitia bekerja sama membersihkan dan merapikan kembali lokasi.
* **Evaluasi Proyek**: Di sisa waktu, seluruh peserta didik berkumpul dalam lingkaran untuk melakukan evaluasi dan refleksi bersama. Guru memandu dengan pertanyaan: "Apa yang berjalan sangat baik?", "Apa yang bisa kita perbaiki jika membuat acara lagi?", "Pelajaran apa yang kamu dapat dari pengalaman ini?".

**KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

* **Refleksi Akhir**: Setiap peserta didik menyebutkan satu kata yang mewakili perasaannya setelah menyelesaikan proyek besar ini.
* **Apresiasi dan Perayaan**: Guru memberikan apresiasi setinggi-tingginya kepada seluruh kelas atas keberhasilan mereka. Ini adalah momen perayaan bersama.
* **Penutup**: Proyek ditutup secara resmi dengan ucapan syukur, doa, dan foto bersama.

### G. ASESMEN PEMBELAJARAN

#### ASESMEN DIAGNOSTIK

* **Tanya Jawab**: Di awal bab, bertanya "Jika kita akan membuat sebuah pertunjukan tari, apa saja yang perlu kita siapkan selain tariannya?"

#### ASESMEN FORMATIF

* **Observasi**: Mengamati keaktifan peserta didik dalam rapat, kerja sama dalam seksi, dan kemampuan memecahkan masalah.
* **Produk (Proses)**: Menilai produk-produk dari setiap seksi, seperti: konsep dan tema pertunjukan, sketsa desain panggung, susunan acara, dan jadwal kerja.
* **Ceklis Keterlaksanaan**: Guru menggunakan ceklis untuk memantau kemajuan kerja setiap seksi sesuai jadwal.

#### ASESMEN SUMATIF

* **Produk (Proyek)**:
  + **Keterlaksanaan Pertunjukan**: Penilaian utama adalah keberhasilan penyelenggaraan acara pergelaran itu sendiri.
  + **Kriteria**: Kelancaran acara, kesesuaian eksekusi dengan perencanaan, kreativitas konsep pertunjukan secara keseluruhan.
* **Praktik (Kinerja)**:
  + **Kinerja Kepanitiaan**: Penilaian terhadap kinerja individu dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya di dalam kepanitiaan. Ini bisa dilakukan melalui observasi guru dan penilaian antarteman.
  + **Kriteria**: Tanggung jawab, inisiatif, kerja sama, dan komunikasi.
* **Laporan Evaluasi**:
  + Setiap seksi atau seluruh kelas membuat laporan evaluasi singkat yang berisi refleksi, keberhasilan, tantangan, dan pembelajaran yang didapat dari proyek.

**Contoh Tes Tertulis :**

**Pilihan Ganda**

1. Kegiatan mempertunjukkan sebuah karya seni kepada khalayak ramai di tempat tertentu disebut...  
   a. Latihan  
   b. Gladi bersih  
   c. Pergelaran  
   d. Apresiasi  
   e. Koreografi
2. Panggung yang dikelilingi oleh penonton di semua sisinya disebut panggung...  
   a. Proscenium  
   b. Bentuk U  
   c. Arena atau melingkar  
   d. Terbuka  
   e. Tapal kuda
3. Dalam sebuah kepanitiaan pertunjukan, seksi yang bertanggung jawab mengatur urutan penampil dan kelancaran alur acara di atas dan di belakang panggung adalah...  
   a. Seksi Dekorasi  
   b. Seksi Konsumsi  
   c. Seksi Acara / Stage Manager  
   d. Seksi Dokumentasi  
   e. Seksi Keamanan
4. Tujuan utama diadakannya gladi bersih sebelum pertunjukan adalah...  
   a. Untuk mengundang penonton pertama  
   b. Untuk mencoba kostum baru  
   c. Untuk melakukan latihan terakhir tanpa kesalahan sama sekali  
   d. Untuk mensimulasikan jalannya acara secara keseluruhan dan mengidentifikasi masalah teknis terakhir  
   e. Untuk membatalkan acara jika tidak siap
5. Berikut ini yang BUKAN termasuk unsur pendukung dalam sebuah pergelaran tari adalah...  
   a. Tata panggung dan dekorasi  
   b. Tata cahaya  
   c. Konsep gerak tari penampil  
   d. Tata suara  
   e. Kepanitiaan

**Essay**

1. Jelaskan mengapa kerja sama tim dalam sebuah kepanitiaan sangat penting untuk keberhasilan sebuah pergelaran tari! Berikan contoh masalah yang mungkin timbul jika tidak ada komunikasi yang baik antara Seksi Acara dan Seksi Teknis (Suara/Lampu)!
2. Setelah melaksanakan sebuah pergelaran, mengapa tahap evaluasi menjadi sangat penting? Aspek apa saja yang perlu dievaluasi oleh panitia setelah acara selesai?

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Sekolah  **..........................................**  NIP. ................................ | ..........., ......................... 20..  Guru Mata Pelajaran  **..........................................**  NIP. ................................ |