



BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2022

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran

# Seni Budaya (Seni Teater) Fase A – Fase F

Untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB

## Tentang Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Untuk mata pelajaran Seni Budaya (Seni Teater), capaian yang ditargetkan dimulai sejak Fase A dan berakhir di Fase F (lihat Tabel 1 untuk fase-fase mata pelajaran Seni Budaya (Seni Teater)).

Tabel 1. Pembagian Fase Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Teater)

Fase	Kelas dan Jenjang pada Umumnya
A	Kelas I - II SDLB (Usia Mental $\leq$ 7 Tahun)
B	Kelas III - IV SDLB (Usia Mental $\pm$ 8 Tahun)
C	Kelas V - VI SDLB (Usia Mental $\pm$ 8 Tahun)
D	Kelas VII - IX SMPLB (Usia Mental $\pm$ 9 Tahun)
E	Kelas X SMALB (Usia Mental $\pm$ 10 Tahun)
F	Kelas XI - XII SMALB (Usia Mental $\pm$ 10 Tahun)

CP menjadi acuan untuk pembelajaran intrakurikuler. Sementara itu, kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila tidak perlu merujuk pada CP, karena lebih diutamakan untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirancang utamanya untuk mengembangkan dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila yang diatur dalam Keputusan Kepala BSKAP tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, CP digunakan untuk intrakurikuler, sementara dimensi profil pelajar Pancasila untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Sebagai acuan untuk pembelajaran intrakurikuler, CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Seni Budaya (Seni Teater) tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, cukup mengacu pada CP. Untuk Pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk setiap mata pelajaran. Bagi peserta didik berkebutuhan khusus dengan

hambatan intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Peserta didik berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual menggunakan CP reguler ini dengan menerapkan prinsip modifikasi kurikulum dan pembelajaran.

Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang ditargetkan. Namun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai setiap peserta didik, CP tidak cukup konkret untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu pengembang kurikulum operasional ataupun pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler, yang dikenal dengan istilah alur tujuan pembelajaran. Pengembangan alur tujuan pembelajaran dijelaskan lebih terperinci dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen.



Gambar 1. Proses Perancangan Pembelajaran dan Asesmen

Memahami CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran dan asesmen (lihat Gambar 1 yang diambil dari [Panduan Pembelajaran dan Asesmen](#)). Untuk dapat merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Seni Budaya (Seni Teater) dengan baik, CP mata pelajaran Seni Budaya (Seni Teater) perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari mata pelajaran Seni Budaya (Seni Teater). Dokumen ini dirancang untuk membantu pendidik pengampu mata pelajaran Seni Budaya (Seni Teater) memahami CP mata pelajaran ini. Untuk itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan untuk berpikir reflektif setelah membaca setiap bagian dari CP mata pelajaran Seni Budaya (Seni Teater).

- i Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen CP secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase. Pendidik di SMPLB, misalnya, perlu juga mengetahui CP untuk fase-fase sebelumnya (Fase A sampai C di SDLB) dan juga CP untuk fase-fase berikutnya (Fase E dan F di SMALB) untuk mengetahui perkembangan yang telah dan akan dialami oleh peserta didik. Begitu juga pendidik di fase-fase lainnya.

## Rasional Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Teater)

Mata pelajaran Seni Teater dikembangkan sesuai dengan tantangan abad ke-21. Penguasaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian dari pembelajaran. Untuk itu, kemampuan penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi faktor penting agar seni dapat disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran yang mampu menjawab tantangan abad ke-21. Selain penggunaan dan pemanfaatan teknologi, pembelajaran seni menjawab tantangan abad ke-21 yang memperhatikan kebutuhan daerah dan peserta didik. Mata pelajaran ini dapat menjadi filter dari masuknya budaya asing sekaligus mendorong peserta didik untuk memiliki kearifan terhadap budaya lokal atau budaya masyarakat setempat.

Mata pelajaran Seni Teater memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran, dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam seni budaya. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Seni teater menawarkan berbagai sarana untuk pengembangan diri peserta didik. Pengembangan yang dimaksud ialah dalam hal daya kreasi, dengan terlibat langsung dalam proses kreativitas seni pemeranan. Di dalam dunia pendidikan, seni teater memiliki peranan besar untuk memotivasi, melatih proses sensorik,

motorik, pengendalian emosi dan membangkitkan rasa percaya diri peserta didik dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Hal ini dapat dicapai melalui ragam kegiatan permainan teater yang menyenangkan dan bermakna, dalam kelompok kecil atau besar. Secara tidak sadar, kegiatan seni teater dapat membantu peserta didik mengasah daya pikir dan imajinasi mengenal potensi diri. Pada akhirnya, memberikan ruang untuk mencipta yang merupakan kompetensi tertinggi yang peserta didik mampu raih dalam pembelajaran.

Seni teater dalam dunia pendidikan memiliki manfaat, yaitu setiap peserta didik memiliki kesempatan dan hak yang sama untuk merasakan tanpa membedakan asal usul, sarana maupun fisik seseorang, termasuk di antaranya peserta didik dengan kebutuhan khusus. Seni teater dapat menjawab tantangan para guru untuk membantu peserta didik melatih kesadaran motorik dan spasial dalam bersosialisasi agar peserta didik dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar dengan rasa percaya diri.

Seni teater merupakan salah satu media terapi bagi peserta didik untuk menumbuhkan keberanian, berinteraksi, dan beradaptasi dengan lingkungan. Dengan demikian, peserta didik memiliki rasa percaya diri, beraktivitas kesenian, mendorong munculnya ide, bekerja sama, dan berkolaborasi. Hal tersebut tertuang berdasarkan Perdirjen Dikdasmen Nomor 10/D/KR/2017 untuk Ketunaan A, B, C, D, dan autis dengan hambatan lainnya. Peserta didik adalah bagian dari komunitas sosial yang dapat memberikan kontribusi dalam masyarakat. Seni teater akan memberikan jalan kepada peserta didik untuk menjadi lebih mandiri, mampu menggunakan kelebihan, dan mengatasi kekurangannya untuk berkarya.

- ❓ Setelah membaca bagian Rasional Mata Pelajaran, apakah dapat dipahami mengapa mata pelajaran ini penting? Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

## Tujuan Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Teater)

Tujuan mata pelajaran Seni Teater adalah agar peserta didik mampu:

1. bersosialisasi di dalam kelompok kecil dan kelompok besar seperti pengenalan aturan main dan kedisiplinan secara sederhana sehingga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyalurkan energinya dengan positif;
2. mengomunikasikan gagasan sederhana;
3. mampu berkonsentrasi untuk mengamati, melibatkan diri, meniru, dan menciptakan karya;
4. mengekspresikan emosi dan perasaan melalui sebuah karya;
5. menggunakan semua pancaindra untuk berkomunikasi secara visual dan aural, untuk mengasah kepekaannya terhadap potensi diri sendiri (dan kemungkinan orang lain);
6. menggunakan semua pancaindra untuk mengenali fungsi dan kemudian menggunakan properti panggung, musik, media gambar, dan *blocking* panggung sederhana untuk membangkitkan imajinasi;
7. meningkatkan interaksi/komunikasi dengan baik bersama teman-temannya;
8. meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik;
9. menumbuhkan rasa kerja sama dengan peserta didik lain.

❓ Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada profil pelajar Pancasila? Sejauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut?

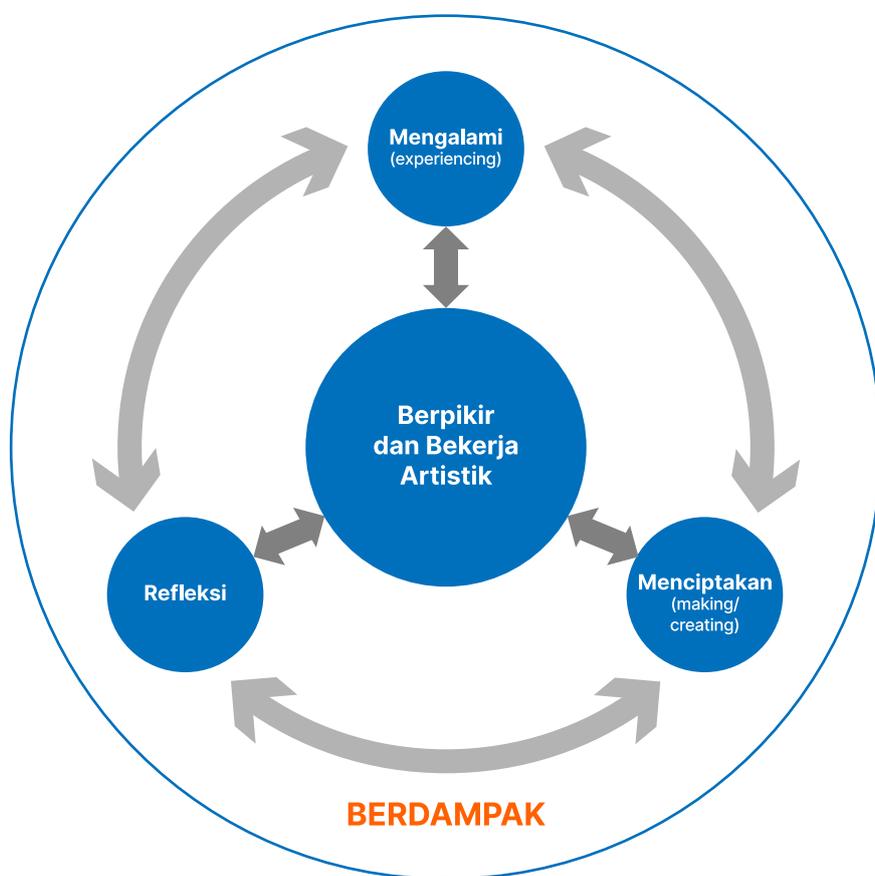
## Karakteristik Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Teater)

Pelajaran Seni Teater memiliki karakter sebagai berikut.

1. Memberikan ruang kreativitas bagi peserta didik untuk dapat mengenali dan kemudian menyalurkan, selanjutnya mengendalikan emosi dan energinya melalui pengalaman bermain peran di atas panggung.
2. Memberikan ruang berkomunikasi kepada peserta didik untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain melalui seni peran sederhana.
3. Memberikan ruang bermain bagi peserta didik untuk menikmati replika kehidupan sehari-hari atau fiksi sederhana melalui kegiatan bermain peran, berdongeng atau bernyanyi.

4. Memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengenal lingkungan sekitarnya dengan kegiatan bermain peran dengan tema kehidupan sehari-hari.
5. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal dan memfungsikan properti yang dimainkan.
6. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami alur cerita yang dimainkan.

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



Elemen	Deskripsi
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Meniru, memahami, merasakan, merespons, dan sedikit bereksperimen dengan contoh situasi rekaan atau peristiwa dalam aneka permainan teater. Kegiatan mengalami terjadi ketika peserta didik melakukan olah tubuh, suara, eksplorasi ruang, dan alat sederhana. Ini mengajarkan tentang penyaluran emosi dan energi ke arah yang positif dan taat kepada aturan permainan, serta belajar berinteraksi sesuai dengan perannya masing-masing.
Menciptakan ( <i>Making/creating</i> )	Menciptakan, memberikan kesempatan peserta didik untuk dapat menampilkan gambaran dasar sebuah karya, yang merupakan penyatuan unsur lokomotor dan nonlokomotor, <i>blocking</i> , bunyi/ suara dan penggunaan properti. Melalui proses penciptaan, peserta didik dapat belajar untuk berimajinasi, mengomunikasikan emosi dan gagasan, dengan meniru, menambahkan, dan menyusun kembali cerita sederhana, berdasarkan pengalaman sehari-hari ( <i>real</i> ) atau khayal.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Melalui elemen merefleksikan, peserta didik belajar untuk membentuk ingatan jangka panjang sederhana tentang alur cerita, karakter, <i>blocking</i> sesuai dengan perannya masing-masing. Seni teater mengajarkan peserta didik untuk melakukan apresiasi secara sederhana atas karya diri orang lain. Dari proses merefleksikan ini, peserta didik mampu meningkatkan daya ingatan emosi atas proses pembelajaran mengalami, menciptakan, dan berpikir secara artistik secara simultan.

Elemen	Deskripsi
Berpikir dan bekerja secara artistik ( <i>Thinking and Working Artistically</i> )	Seni teater memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk; memakai dan merancang secara sederhana unsur artistik panggung (kostum, rias, properti, multimedia) untuk menunjang penampilan, sesuai dengan perannya masing-masing. Melalui proses berpikir dan bekerja secara artistik, peserta didik mampu memahami fungsi tata artistik panggung secara sederhana dan penggunaannya dalam sebuah pertunjukan.
Berdampak bagi diri sendiri dan orang lain ( <i>Impacting</i> )	Seni teater akan menimbulkan perubahan positif kepada peserta didik. Peserta didik akan tampil lebih percaya diri untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya atau kelompok, dan terutama menyalurkan emosi dan energi peserta didik ke arah yang lebih positif, sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Dampak ini tercermin dalam proses dan hasil karya akhir peserta didik.

- ❓ Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan peserta didik dari fase ke fase?  
Sejauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen-elemen mata pelajaran ini?

## Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Teater) Setiap Fase

- i** Capaian Pembelajaran disampaikan dalam dua bentuk, yaitu (1) rangkuman keseluruhan elemen dalam setiap fase dan (2) capaian untuk setiap elemen pada setiap fase yang lebih terperinci. Saat membaca CP, gunakan beberapa pertanyaan berikut untuk memahami CP:
- Kompetensi apa saja yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase?
  - Bagaimana kompetensi tersebut dapat dicapai?
  - Adakah ide-ide pembelajaran dan asesmen yang dapat dilakukan untuk mencapai dan memantau ketercapaian kompetensi tersebut?

### Capaian Pembelajaran Setiap Fase

#### ► Fase A (Usia Mental $\leq$ 7 Tahun, Umumnya untuk kelas I dan II SDLB)

Pada akhir Fase A, peserta didik mampu terlibat dalam kegiatan bermain teater sederhana untuk melatih dan mengendalikan gerakan nonlokomotor. Kegiatan ini dilakukan dengan cara peniruan dan pengulangan gerakan-gerakan sederhana seperti menggerakkan satu sampai dua anggota tubuh secara bergantian dan mengikuti ritme bunyi dengan bimbingan. Peserta didik memahami pengalaman berteater sebagai cara untuk belajar berekspresi melalui eksplorasi gerakan nonlokomotor dan mimesis (peniruan) benda atau karakter lingkungan sekitar, secara *real* atau khayali. Melalui pengalaman ini, peserta didik mulai mengenali peran masing-masing dalam sebuah cerita atau pertunjukan kecil di kelas.

#### ► Fase B (Usia Mental $\pm$ 8 Tahun, Umumnya untuk kelas III dan IV SDLB)

Pada akhir Fase B, peserta didik mampu terlibat dalam ragam kegiatan bermain berteater yang berfokus untuk melatih dan mengendalikan gerakan lokomotor dan nonlokomotor. Kegiatan ini dilakukan dengan meniru dan mengulang gerakan-gerakan yang lebih bervariasi seperti menggerakkan kombinasi anggota tubuh

secara bergantian, mengikuti ritme bunyi dan musik dengan bimbingan. Peserta didik memahami pengalaman berteater sebagai cara untuk menyampaikan cerita melalui: eksplorasi gerakan nonlokomotor, lokomotor, dan mimesis (peniruan) benda-benda atau karakter lingkungan sekitar secara *real* atau khayali. Melalui pengalaman ini, peserta didik mulai mengenali peran masing-masing dalam sebuah cerita atau pertunjukan kecil di kelas.

### ► **Fase C (Usia Mental ± 8 Tahun, Umumnya untuk kelas V dan VI SDLB)**

Pada akhir Fase C, peserta didik mampu terlibat dalam ragam kegiatan bermain teater untuk memulai bekerja sama dalam kelompok kecil dengan bimbingan. Peserta didik mulai memahami ilmu bermain teater sederhana. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi dan mengingat kembali karakter/tokoh atau benda lingkungan sekitar yang diamati, dan kemudian memainkan gerakan-gerakan penokohan tersebut dengan sedikit variasi improvisasi tanpa bimbingan. Pada akhir fase ini, peserta didik mampu berinteraksi dengan mengingat dialog dan merespons percakapan singkat dalam pertunjukan sederhana. Melalui pengalaman ini, peserta didik mulai mengenali konsep bermain teater secara utuh menurut karakter dan alur cerita.

### ► **Fase D (Usia Mental ± 9 Tahun, Umumnya untuk kelas VII, VIII dan IX SMPLB)**

Pada akhir Fase D, peserta didik mampu bekerja sama dan memahami ilmu teater. Kegiatan ini dilakukan dengan cara terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain pantomim dan improvisasi, untuk mengolah tubuh menjadi karakter/tokoh atau objek apa saja sesuai dengan pengamatan dan mengeksplorasi *blocking* panggung sesuai tema. Selanjutnya, peserta didik mulai belajar bermain peran dengan penghayatan melalui *dramatic reading* dan menyampaikannya kembali secara utuh dan runut. Melalui keterampilan tersebut, peserta didik memahami bahwa setiap tokoh yang dimainkannya memiliki karakteristik gerak-gerik tubuh dan ekspresi wajah untuk mencerminkan pesan dalam sebuah cerita. Melalui pengalaman ini, peserta didik memahami konsep bermain teater secara utuh menurut karakter, pesan, dan alur cerita.

### ► **Fase E (Usia Mental ± 10 Tahun, Umumnya untuk kelas X SMALB)**

Pada akhir Fase E, peserta didik sudah memahami ilmu bermain teater (seni peran) sebagai cara mengelola diri sendiri (tubuh dan suara) untuk bermain peran dengan

tema kehidupan sehari-hari. Peserta didik mulai memahami bahwa mimik wajah, suara dan gerak tubuh menjadi cara untuk menyampaikan pesan atau emosi, melalui serangkaian latihan dasar berteatr pantomim, gerakan menari atau olah vokal. Selanjutnya, peserta didik dengan panduan melakukan kegiatan berinovasi bedah naskah untuk kemudian dimainkan kembali. Melalui pengalaman ini, peserta didik mulai memperkaya diri dengan wawasan tentang diri sendiri, orang lain, dan lingkungan melalui tema cerita yang dibawakan dan mengenali konsep bermain teater secara utuh menurut karakter, pesan, dan alur cerita.

### ► Fase F (Usia Mental ± 10 Tahun, Umumnya untuk kelas XI dan XII SMALB)

Pada akhir Fase F, peserta didik telah mampu mengekspresikan diri melalui bentuk dan teknik dasar teater. Kegiatan yang dilakukan seperti pantomim, *dramatic reading*, dan drama audio dengan mimesis (peniruan) berdasarkan observasi tokoh (secara fisik) melalui serangkaian latihan dasar olah tubuh serta suara dan penguasaan alat bantu untuk dapat menjiwai peran. Peserta didik dapat mengaktualisasi diri secara spontan atau terstruktur dalam ragam kegiatan improvisasi teater dan pertunjukan singkat di kelas dengan mandiri dan percaya diri. Pada akhir fase ini, peserta didik telah memahami fungsi teater dan penggunaan seluruh unsur tata artistik pemanggungan dalam pertunjukan secara utuh (*unity*).

- ❓ Setelah membaca CP di atas, menurut Anda, apakah capaian pada fase tersebut dapat dicapai apabila peserta didik tidak berhasil menuntaskan fase-fase sebelumnya? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di Fase yang lebih tinggi?

## Capaian Pembelajaran Setiap Fase Berdasarkan Elemen

- 💡 Saat membaca CP per elemen berikut ini, hal yang dapat kita pelajari adalah:
- Apakah ada elemen yang tidak dicapai pada suatu fase, ataukah semua elemen perlu dicapai pada setiap fase?

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Mengalami	Pada fase ini, peserta didik mampu mengenal teater (tokoh, gerak, dialog), dan pantomim (gerak tubuh, ekspresi wajah) melalui pengamatan langsung dan tidak langsung pertunjukan sederhana dengan bimbingan.	Pada fase ini, peserta didik mampu mengenal teater (tokoh, gerak, dialog) dan pantomim (gerak tubuh, ekspresi wajah) melalui pengamatan langsung dan tidak langsung pertunjukan sederhana dengan bimbingan.	Pada fase ini, peserta didik mampu mengidentifikasi teater (tokoh, gerak, dialog), juga pantomim (gerak tubuh, ekspresi wajah) melalui pengamatan langsung dan tidak langsung pertunjukan sederhana dengan bimbingan.
Menciptakan	Pada fase ini, peserta didik mampu meniru teater (tokoh, gerak, dialog), dan pantomim (gerak tubuh, ekspresi wajah) yang sangat sederhana dengan bimbingan.	Pada fase ini, peserta didik mampu meniru teater (tokoh, gerak, dialog), dan pantomim (gerak tubuh, ekspresi wajah) yang sangat sederhana dengan bimbingan.	Pada fase ini, peserta didik mampu memainkan, meniru teater (tokoh, gerak, dialog), dan pantomim (gerak tubuh, ekspresi wajah), melalui pertunjukan yang sangat sederhana dengan bimbingan.
Merefleksikan	Pada fase ini, peserta didik mampu menemukan, menilai teater (tokoh), dan pantomim (gerak tubuh, ekspresi wajah) yang sudah dimaiinkan dengan bimbingan.	Pada fase ini, peserta didik mampu menemukan, menilai teater (peran) dan pantomim (gerak tubuh, ekspresi wajah) yang sudah dimaiinkan dengan bimbingan.	Pada fase ini, peserta didik mampu menemukan, menilai (peran) dalam teater, pantomim yang sudah dimainkan dengan bimbingan.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Pada fase ini, peserta didik mampu menunjukkan kostum, riasan, dan <i>hands props</i> dengan bantuan.	Pada fase ini, peserta didik mampu menunjukkan, menggunakan kostum, riasan, dan <i>hands props</i> dengan bantuan.	Pada fase ini, peserta didik mampu menggunakan kostum, riasan, dan <i>hands props</i> dengan bantuan.
Berdampak	Pada fase ini, peserta didik mampu menumbuhkan keingintahuan dan menunjukkan antusias saat proses pembelajaran teater, pantomim.	Pada fase ini, peserta didik mampu menumbuh kan rasa cinta pada teater yang berdampak pada proses pembelajaran teater, dan pantomim.	Pada fase ini, peserta didik mampu menumbuhkan kreativitas dan rasa cinta pada teater juga pantomim.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Mengalami	Pada fase ini, peserta didik mampu menganalisis teater (tokoh, karakter, gerak, dan dialog), pantomim (gerak tubuh, ekspresi wajah), dan dramatik reading (bedah naskah) melalui pengamatan langsung dan tidak langsung dengan bimbingan.	Pada fase ini, peserta didik mampu menganalisis teater (tokoh, karakter, gerak, dialog), drama audio (naskah, dialog), dan pantomim (gerak tubuh, ekspresi wajah) melalui pengamatan langsung dan tidak langsung.	Pada fase ini, peserta didik mampu menganalisis teater (tokoh, karakter, gerak, dialog), drama audio (naskah, dialog), pantomim (gerak tubuh, ekspresi wajah), melalui pengamatan langsung dan tidak langsung.
Menciptakan	Pada fase ini, peserta didik mampu memainkan teater dan pantomim melalui pertunjukan yang sangat sederhana dengan tema kehidupan sehari-hari, menceritakan isi naskah dengan benar dan utuh disertai bimbingan.	Pada fase ini, peserta didik mampu memainkan, merancang pertunjukan teater, drama audio, dan pantomim melalui pertunjukan yang sederhana dan berdurasi singkat.	Pada fase ini, peserta didik mampu memainkan, merancang pertunjukan teater, drama audio, pantomim, melalui pertunjukan yang sederhana dan berdurasi singkat.
Merefleksikan	Pada fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi teater, dramatik reading, dan pantomim, yang sudah dimainkan dengan kosakata sederhana dan bimbingan.	Pada fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi pertunjukan teater, drama audio, dan pantomim, yang sudah dimainkan dengan kosakata sederhana.	Pada fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi pertunjukan teater, drama audio, pantomim, yang sudah dimainkan dengan kosakata sederhana.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Pada fase ini, peserta didik mampu mengenal fungsi, menggunakan kostum, riasan dan properti dengan bantuan.	Pada fase ini, peserta didik mampu merancang dan menggunakan kostum, riasan, properti, dan multimedia secara sederhana dengan mandiri.	Pada fase ini, peserta didik mampu merancang dan menggunakan kostum, riasan, properti, multimedia secara sederhana, dengan mandiri.
Berdampak	Pada fase ini, peserta didik mampu mengaktualisasikan diri dalam sebuah pertunjukan teater, <i>dramatic reading</i> , dan pantomim dengan mandiri dan percaya diri.	Pada fase ini, peserta didik mampu mengaktualisasikan diri dalam sebuah pertunjukan teater, drama audio, pantomim dengan mandiri, percaya diri, dan bekerja sama.	Pada fase ini, peserta didik mampu mengaktualisasikan diri dalam sebuah pertunjukan teater, drama audio, pantomim dengan mandiri, percaya diri, dan bekerja sama.

- ❓ Setelah membaca CP, dapatkah Anda memahami: Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki peserta didik sebelum ia masuk pada fase yang lebih tinggi? Bagaimana pendidik dapat mengetahui apakah peserta didik memiliki kompetensi untuk belajar di suatu fase? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di fase tersebut?

## Refleksi Pendidik

Memahami CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dan asesmen. Setiap pendidik perlu memahami apa yang perlu mereka ajarkan, terlepas dari apakah mereka akan mengembangkan kurikulum, alur tujuan pembelajaran, atau silabusnya sendiri ataupun tidak.

Beberapa contoh pertanyaan reflektif yang dapat digunakan untuk memandu guru dalam memahami CP, antara lain:

- Kata-kata kunci apa yang penting dalam CP?
- Apakah capaian yang ditargetkan sudah biasa saya ajarkan?
- Apakah ada hal-hal yang sulit saya pahami? Bagaimana saya mencari tahu dan mempelajari hal tersebut? Dengan siapa saya sebaiknya mendiskusikan hal tersebut?
- Sejauh mana saya dapat mengidentifikasi kompetensi yang diharapkan dalam CP ini?
- Dukungan apa yang saya butuhkan agar dapat memahami CP dengan lebih baik? Mengapa?

Selain untuk mengenal lebih mendalam mata pelajaran yang diajarkan, memahami CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai peserta didik?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh peserta didik untuk mencapai CP?
  - Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan peserta didik untuk mencapai CP?
  - Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas? Seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian guru dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan monitoring dan evaluasi Kemendikbudristek, bagi sebagian guru CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

1. Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
2. Dalam lampiran Ketetapan Menteri mengenai Kurikulum Merdeka dinyatakan bahwa pendidik tidak wajib membuat alur tujuan pembelajaran, salah satunya adalah karena penyusunan alur tersebut membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang CP dan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.