

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebagai segala komponen yang menyalurkan pesan edukatif dari sumber (guru) kepada penerima (siswa), dengan tujuan utama, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga memfasilitasi terjadinya proses belajar yang optimal. menekankan bahwa media tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual pelengkap.¹⁵ Sebaliknya, media merupakan bagian integral dan esensial dari sistem pembelajaran yang berfungsi secara fundamental untuk meningkatkan efektivitas komunikasi edukatif antara pendidik dan siswa.

Sementara itu, Sadiman dkk. mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang baik.¹⁶ Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat bantu seperti buku atau papan tulis, tetapi juga mencakup teknologi seperti komputer, video, animasi, hingga internet. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi.

¹⁵ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019).

¹⁶ Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009).

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis , tergantung pada karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kondisi siswa dan lingkungan belajar. Media pembelajaran berdasarkan bentuk dan cara penggunaannya menurut Sadiman dkk. Yaitu:

a. Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang hanya melibatkan indera penglihatan dalam proses penyampaian informasi. Media ini digunakan untuk menyampaikan ide, konsep, atau informasi melalui bentuk-bentuk visual yang dapat dilihat, seperti gambar, grafik, diagram, peta, poster, dan ilustrasi lainnya. Media visual bersifat statis (tidak bergerak) ataupun dinamis (bergerak seperti animasi tanpa suara). Dalam proses pembelajaran, media visual sangat membantu dalam memperjelas penyampaian informasi dan mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak.

b. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran. Media ini menyampaikan informasi secara auditif, penggunaannya. Siswa dapat mendengarkan sambil melakukan aktivitas lain, dan dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan. Selain itu, media ini membantu mengembangkan keterampilan mendengar secara aktif dan meningkatkan pemahaman terhadap intonasi, pengucapan, dan pelafalan.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan kombinasi antara unsur visual dan

audio. Media ini menyampaikan informasi melalui penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Contohnya adalah video pembelajaran, film edukatif, animasi multimedia, atau program televisi pendidikan.

d. Media Cetak

Media cetak adalah media yang menyampaikan informasi melalui bahan-bahan tertulis atau tercetak. Bentuknya bisa berupa buku teks, modul, handout, brosur, leaflet, maupun worksheet. Media ini bersifat statis dan membutuhkan keterampilan membaca dari siswa. Media cetak memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri karena informasi disusun secara sistematis. Selain itu, media ini dapat digunakan kapan saja dan tidak memerlukan perangkat tambahan untuk mengaksesnya.

e. Media Berbasis Teknologi

Media berbasis teknologi adalah media pembelajaran yang menggunakan perangkat digital atau elektronik, seperti komputer, smartphone, internet, dan aplikasi pembelajaran. Contohnya termasuk platform *e-learning* (*Moodle*, *Google Classroom*), video interaktif, aplikasi edukasi, pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR), serta pembelajaran melalui media sosial.

3. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran merupakan tingkat kesesuaian suatu media untuk digunakan dalam proses pembelajaran ditinjau dari aspek isi/materi, desain media, bahasa, kepraktisan, dan kebermanfaatannya bagi peserta didik. Media dikatakan layak apabila memenuhi kriteria valid

secara teoritis, praktis digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷

Menurut Arsyad, media pembelajaran yang layak harus memenuhi unsur kejelasan pesan, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kemudahan penggunaan dalam konteks kelas.¹⁸ Dengan demikian, kelayakan media tidak hanya dinilai dari bentuk fisik, tetapi juga dari fungsi pedagogisnya.

4. Manfaat Media Pembelajaran

- a. **Meningkatkan perhatian siswa**, karena media dapat menampilkan informasi dalam bentuk menarik.¹⁹
- b. **Meningkatkan pemahaman konsep**, terutama bagi siswa usia sekolah dasar yang berpikir secara konkret.
- c. **Membantu retensi memori siswa**, karena informasi disajikan melalui pengalaman visual dan praktik langsung.²⁰
- d. **Menumbuhkan partisipasi aktif siswa**, sebab mereka tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga terlibat dalam kegiatan belajar.

Dalam konteks pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD), efektivitas media pembelajaran ditentukan oleh kriteria kesederhanaan, daya tarik, dan kesesuaian dengan tahap perkembangan kognitif anak. Media visual, seperti gambar, kartu ekspresi, atau papan permainan, terbukti memiliki potensi signifikan dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022).

¹⁸ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019).

¹⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Satu Nusa, 2016).

²⁰ Riyana Cepi, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2017): 99–108.

pelajaran, baik yang bersifat konkret maupun yang abstrak. Media-media tersebut berfungsi sebagai jembatan yang memudahkan siswa dalam menginternalisasi konsep yang disajikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar bukan hanya sekadar alat bantu guru, melainkan komponen integral yang berperan langsung dalam membentuk pengalaman belajar yang efektif dan berkelanjutan. Semakin tepat pemilihan dan penggunaan media, semakin besar pula peluang terjadinya peningkatan hasil belajar siswa.

B. Kartu Ekspresi

1. Pengertian Kartu Ekspresi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang. Sedangkan kata adalah sebuah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa.²¹ Kartu ekspresi adalah salah satu bentuk media visual yang menampilkan berbagai ekspresi wajah manusia, seperti senang, sedih, marah, takut, dan terkejut, yang digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam memahami dan mengekspresikan perasaan atau karakter tertentu.²² Dalam pembelajaran seni teater, kartu ekspresi digunakan untuk membantu siswa mengenali serta menirukan ekspresi wajah tokoh yang akan diperankan.

Menurut Lestari (2020), kartu ekspresi merupakan media yang efektif

²¹ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005).

²² Lestari A, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ekspresi Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Ekspresi Siswa Dalam Bermain Drama" (Universitas Negeri Semarang, 2020).

untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghayati karakter dan mengekspresikan emosi melalui mimik wajah dan gerak tubuh. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana latihan ekspresi dalam bermain peran. Menurut Lestari (2020: 45), media kartu ekspresi adalah media berbentuk kartu yang menampilkan berbagai macam ekspresi wajah manusia yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan emosi dan peran karakter. Kartu ekspresi dapat membantu siswa memahami berbagai jenis ekspresi dan melatih keterampilan bermain peran secara nyata.

Berdasarkan beberapa teori diatas kartu ekspresi adalah media pembelajaran visual berbentuk kartu yang menampilkan berbagai ekspresi wajah manusia dan digunakan untuk membantu siswa memahami serta mengekspresikan emosi atau karakter dalam seni teater. Media ini berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana latihan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghayati karakter dan bermain peran.

2. Karakteristik Kartu Ekspresi

a. Kejelasan visual

Gambar atau simbol pada kartu sederhana, mudah dikenali, dengan kontras dan komposisi yang mendukung identifikasi ekspresi secara cepat.²³

b. Keterkaitan konteks pedagogis (*pedagogical relevance*)

²³ Galang Mario, Ali Ahmad Muhdy, dan Abd Aziz Ahmad, "Media Pembelajaran Infografis dengan Materi Unsur dan Prinsip Seni Rupa," Jurnal Imajinasi 5, no. 2 (2021): 95–103,

Desain kartu relevan dengan tujuan pembelajaran (mis. aspek bermain peran yang ingin dilatih seperti pengenalan emosi, intensitas ekspresi, atau pemakaian gesture).²⁴

c. Interaktivitas dan fleksibilitas pemakaian (*interactivity & versatility*)

Kartu dapat dipakai dalam berbagai aktivitas: permainan pengenalan, pasangan latihan, improvisasi terbimbing, penilaian formatif, dan refleksi.²⁵

Media pembelajaran Kartu Ekspresi memiliki karakteristik yang mendukung efektivitas proses pembelajaran Seni Teater. Dari aspek **kejelasan visual**, penggunaan gambar atau simbol yang sederhana, mudah dikenali, serta memiliki kontras yang baik dapat membantu peserta didik mengidentifikasi berbagai ekspresi secara cepat dan tepat. Dari aspek **keterkaitan konteks pedagogis**, desain kartu telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, khususnya dalam melatih kemampuan mengenali emosi, mengekspresikan perasaan, serta menggunakan gesture dalam kegiatan bermain peran. Selain itu, dari aspek **interaktivitas dan fleksibilitas pemakaian**, media Kartu Ekspresi dapat digunakan dalam berbagai bentuk aktivitas pembelajaran, seperti permainan edukatif, latihan berpasangan, improvisasi terbimbing, penilaian formatif, dan refleksi pembelajaran. Dengan demikian, media Kartu Ekspresi dapat menjadi sarana

²⁴ Fuja Fujiawati, Saida Ulfa, dan Henry Praherdhiono, "Pendekatan Design Thinking dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile 'Teater Tradisional Indonesia, no. 1 (2023): 1–9

²⁵ Ratih Asmarani dkk., "Card Dance Inovasi Media Pembelajaran Seni Tari Sebagai Wujud Pengenalan Budaya Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar,"(2023): 2145–2150

pembelajaran yang menarik, relevan, dan mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran Seni Teater.

3. Fungsi Kartu Ekspresi

- a. Sebagai **alat bantu visual** yang konkret untuk memahami berbagai jenis ekspresi tokoh dalam drama.
- b. Sebagai **stimulus latihan** bagi siswa untuk meniru dan mengembangkan ekspresi wajah dalam kegiatan bermain peran. Sebagai **media interaktif** yang memotivasi siswa untuk lebih berani tampil dan berimprovisasi di depan teman-teman.²⁶
- c. Kelebihan dan kekurangan kartu ekspresi

Media kartu ekspresi memiliki beberapa kelebihan, antara lain, Mudah dibuat dan digunakan dalam berbagai kondisi kelas. Dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi aktif, Membantu siswa belajar melalui pengalaman visual dan emosional. Namun, media ini juga memiliki keterbatasan, seperti: Tidak dapat menampilkan gerak tubuh secara utuh (hanya ekspresi wajah). Membutuhkan kreativitas guru untuk mengaitkan ekspresi dengan konteks naskah drama.

C. Kemampuan Bermain Peran

1. Pengertian Kemampuan Bermain Peran

Bermain peran (*role playing*) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan tokoh tertentu dengan tujuan memahami peran sosial, mengekspresikan perasaan, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan empati. Menurut Djamarah (2010:87),

²⁶ Ningsih S, "Pengembangan Media Kartu Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama Pada Siswa SD Kelas V", Universitas Negeri Yogyakarta.

bermain peran adalah metode pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa mengekspresikan ide, emosi, dan pemahaman terhadap suatu situasi melalui penghayatan peran yang dimainkan.

Bermain peran (*role playing*) merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu dengan tujuan memahami peran sosial, mengekspresikan perasaan, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan empati.²⁷ Menurut Djamarah (2010:87), bermain peran adalah metode pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa mengekspresikan ide, emosi, dan pemahaman terhadap suatu situasi melalui penghayatan peran yang dimainkan.²⁸

2. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Bermain Peran

- a. Faktor internal yaitu meliputi,kepercayaan diri motivasi siswa,keterampilan verbal dan kemampuan berekspresi.penguasaan emosi dan imajinasi individu.
- b. Faktor eksternal yaitu meliputi, Dukungan guru dalam memberikan bimbingan dan umpan balik,Ketersediaan media pembelajaran seperti kartu ekspresi atau alat peraga,Lingkungan belajar yang kondusif dan kolaboratif. Dukungan teman sebaya dalam proses latihan dan pementasan.

3. Tujuan Kemampuan Bermaian Peran

Tujuan utama kegiatan bermain peran di sekolah dasar adalah untuk

²⁷ Djamarah and Syaiful Bahri, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

²⁸ Joyce B and Weil M, *Models of Teachin* (Boston: Allyn and Bacon, 2009).

mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa, sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi yaitu.²⁹

- a. Mengembangkan kemampuan berbicara dan berkomunikasi.
- b. Melatih keberanian dan kepercayaan diri.
- c. Menumbuhkan empati dan kemampuan memahami peran orang lain.
- d. Menanamkan nilai-nilai moral dan sosial melalui pengalaman langsung.

4. Indikator Bermain peran

- a. Pemahaman Peran

Siswa mampu memahami karakter tokoh yang diperankan (sifat, latar belakang, dan tujuan tokoh). Siswa mengetahui alur cerita dan hubungan antar tokoh dalam naskah.³⁰

- b. Ekspresi Wajah

Siswa dapat menampilkan ekspresi wajah yang sesuai dengan emosi atau suasana adegan. Ekspresi wajah mampu mendukung penghayatan karakter.³¹

- c. Intonasi dan Artikulasi Suara

Siswa berbicara dengan intonasi yang tepat sesuai situasi dan karakter. Suara terdengar jelas dan mudah dipahami oleh penonton.³²

- d. Gerak dan Bahasa Tubuh

Siswa menampilkan gerak tubuh yang sesuai dengan karakter dan situasi dalam naskah. Gestur dan posisi tubuh mendukung penjiwaan

²⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013).

³⁰ *An Actor Prepares*, terj. Elizabeth Reynolds Hapgood (New York: Theatre Arts Books, 1989), hlm. 13–35

³¹ Rendra, *Tentang Bermain Drama* (Jakarta: Pustaka Jaya, 1988), hlm. 45–52.

³² Sumaryanto T, *Pendidikan Seni Teater Di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: UNY Press, 2013).

tokoh.³³

e. Penghayatan atau Penjiwaan

Siswa mampu menjiwai peran sehingga terlihat alami dan meyakinkan. Dapat menyesuaikan emosi dengan situasi dalam cerita.

f. Kerjasama dalam Tim

Siswa mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan pemain lain di atas panggung. Menunjukkan kemampuan mendukung alur cerita melalui dialog dan reaksi terhadap pemain lain.³⁴

g. Kreativitas dalam Improvisasi

Siswa mampu berimprovisasi jika terjadi kesalahan atau perubahan saat pementasan. Menunjukkan inisiatif dalam menambah daya tarik peran tanpa keluar dari karakter.³⁵

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan bermain peran dapat membantu siswa lebih cepat memahami karakter, mengontrol ekspresi, dan mengasah keterampilan komunikasi. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan kemampuan bermain peran siswa secara menyeluruh.

D. Pembelajaran Seni Budaya

1. Pengertian Pembelajaran Seni Budaya

Seni Budaya merupakan bagian penting dari pendidikan yang berfungsi

³³ Konstantin Stanislavski, *Building a Character* (New York: Theatre Arts Books, 1989), hlm. 147–170.

³⁴ Drama Structures (Portsmouth: Heinemann, 1982), hlm. 10–25

³⁵ Viola Spolin, *Improvisation for the Theater* (Evanston: Northwestern University Press, 1999), hlm. 3–18

mengembangkan aspek rasa, karsa, dan karya manusia. Seni adalah hasil ekspresi manusia terhadap keindahan melalui berbagai media, seperti gerak, bunyi, rupa, dan peran. Sedangkan budaya merupakan keseluruhan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia dalam kehidupan bermasyarakat.³⁶ Dengan demikian, Seni Budaya dapat dipahami sebagai ekspresi keindahan yang berpadu dengan nilai-nilai kehidupan dan kebiasaan masyarakat. Pembelajaran seni budaya di sekolah dasar memuat kompetensi dasar yang mendorong siswa untuk mengekspresikan diri melalui seni, termasuk teater. Kegiatan bermain peran, mendalami karakter tokoh, dan menampilkan drama sederhana merupakan bagian dari capaian pembelajaran seni teater yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal siswa.³⁷

Pembelajaran Seni Budaya merupakan sarana pendidikan nilai, karakter, dan kepribadian melalui kegiatan berkesenian yang mendidik kepekaan rasa dan kreativitas peserta didik.³⁸ Pembelajaran ini menjadi wadah penting untuk membangun kesadaran budaya sekaligus menghargai keragaman seni yang ada di lingkungan sekitar.

2. Fungsi Pembelajaran Seni Budaya

Pembelajaran Seni Budaya memiliki beberapa fungsi dalam pendidikan, baik secara psikologis, sosial, maupun kultural. Menurut Ki Hadjar Dewantara (1962), pendidikan seni berperan dalam menumbuhkan budi

³⁶ Nurhadi, *Pendidikan Seni Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2017).

³⁷ Haryadi, *Metode Pembelajaran Seni Teater* (Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, 2019).

³⁸ Sumaryanti, *Teater Dalam Pendidikan Seni* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Kesenian, 2015).

pekerti dan memperhalus rasa manusia melalui kegiatan yang penuh nilai estetika.³⁹ Fungsi seni budaya dalam pendidikan yaitu:

- a. **Sebagai sarana ekspresi diri**, siswa dapat menyalurkan perasaan gagasan melalui karya seni.
- b. **Sebagai sarana pengembangan kreatifitas**, kegiatan seni mendorong siswa berpikir imajinatif dan inovatif.
- c. **Sebagai media pembentukan karakter**, melalui seni, siswa belajar nilai-nilai disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab.
- d. **Sebagai alat pelestarian budaya bangsa**, pembelajaran seni mengenalkan nilai-nilai dan tradisi lokal yang membentuk identitas nasional.⁴⁰

3. Tujuan Pembelajaran Seni Budaya

Pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui kegiatan seni.⁴¹ Tujuan utamanya meliputi:

- a. Mengembangkan kepekaan terhadap keindahan dan estetika.
- b. Mengembangkan kepekaan terhadap keindahan dan estetika.
- c. Menumbuhkan kreativitas dan imajinasi dalam berkarya.
- d. Melatih keterampilan motorik melalui kegiatan seni.

³⁹ Ki Hadjar Dewantara, *Pendidikan*, (Yogyakarta: Taman Siswa, 196), 55..

⁴⁰ Musfiroh T, *Pendidikan Seni Di Sekolah Dasar: Teori Dan Praktik* (Yogyakarta: UNY Press, 2018), 32.

⁴¹ Depdikbud, *Panduan Pembelajaran Seni Teater Sekolah Dasar* (Jakarta: Kemendikbud, 2020).

- e. Menanamkan nilai-nilai moral dan budaya melalui apresiasi karya seni.
- f. Membentuk kepribadian yang berkarakter dan berbudaya.⁴²

Dalam pelajaran seni budaya di sekolah dasar mencakup empat cabang utama yaitu:

- a. **Seni rupa**, yang meliputi kegiatan menggambar, melukis, membuat kerajinan, dan apresiasi terhadap karya visual.
- b. **Seni musik**, yang meliputi kegiatan bernyanyi, bermain alat musik, mendengarkan dan mengapresiasi karya musik.
- c. **Seni tari**, yang meliputi gerak tubuh yang diiringi irama untuk mengekspresikan perasaan dan ide.

- d. **Seni teater**, yang meliputi kegiatan bermain peran, berdialog, serta pementasan sederhana yang menumbuhkan keberanian dan kerja sama

Keempat cabang tersebut saling melengkapi dalam pembentukan kepribadian siswa yang kreatif, ekspresif, dan berbudaya. Melalui pembelajaran Seni Budaya, siswa tidak hanya mengenal teknik berkarya, tetapi juga mengerti makna, nilai, dan konteks sosial dari setiap karya seni.

Dari penjelasan keempat cabang utama seni budaya peneliti mengambil salah satu yaitu **Seni Teater**, Seni teater merupakan salah satu cabang seni budaya yang memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta

didik, khususnya dalam aspek ekspresi, komunikasi, dan kreativitas.

Menurut Endraswara, seni teater merupakan bentuk seni yang memadukan unsur gerak, suara, ekspresi, dan dialog dalam suatu pertunjukan untuk menggambarkan kehidupan manusia. Dalam konteks pendidikan dasar,

⁴² Sari D, "Tujuan Dan Fungsi Pendidikan Seni Budaya Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Seni* 4, no. 1 (2018): 41–49.

pembelajaran seni teater menjadi sarana bagi siswa untuk menyalurkan imajinasi, melatih keberanian, serta mengembangkan keterampilan sosial.⁴³

4. Pengertian Seni Teater

Secara etimologis, kata *teater* berasal dari bahasa Yunani *theatron* yang berarti “tempat untuk menonton” atau “pementasan.”⁴⁴, seni teater memiliki fungsi penting untuk melatih kemampuan ekspresi, komunikasi, kerja sama, dan empati siswa, khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya di sekolah dasar. Seni teater adalah ekspresi jiwa manusia yang diwujudkan melalui peran, gerak, dan ucapan untuk menggambarkan kehidupan dan watak manusia.⁴⁵ Sementara itu, Waluyo (2003) mendefinisikan teater sebagai seni pertunjukan yang memadukan aspek verbal (bahasa dan dialog) serta nonverbal (gerak, ekspresi, dan gestur tubuh).⁴⁶ Dengan demikian, seni teater tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga untuk menyampaikan pesan moral, sosial, dan emosional kepada penonton.

a. Unsur Pembelajaran Seni Teater

Dalam pembelajaran seni teater, terdapat beberapa unsur utama yang harus dipahami siswa yaitu:

- 1) **Pemain (aktor/aktris)** berperan sebagai tokoh yang memerankan karakter sesuai naskah.

⁴³ Suwardi Endraswara, *Metodologi Penelitian Teater* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2011).

⁴⁴ Sumaryanti, *Teater Dalam Pendidikan Seni*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Kesenian, 2015), 9.

⁴⁵ Jakob Soemardjo, *Dasar-Dasar Teater* (Bandung: STSI Press, 2000).

⁴⁶ Waluyo J, *Drama Dan Teater Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2003).

- 2) **Naskah atau sekenario** berisi cerita ,dialog, dan petunjuk tindakan.
- 3) **Sutradara** yaitu yang bertanggung jawab mengatur jalannya pementasan agar sesuai konsep.
- 4) **Panggung dan tata artistik** yaitu meliputi tata rias,kostu, cahaya,dan properti yang mendukung suasana.
- 5) **Penonton** unsur penting dalam seni teater karena interaksi antara pemain dan penonton menciptakan makna dramatik⁴⁷

Dalam pembelajaran seni teater ,unsur-unsur dapat di sederhanakan menjadi latihan ekspresi, dialog, penghayatan karakter, dan kerja sama kelompok.⁴⁸ Melalui kegiatan bermain peran, siswa belajar mengontrol emosi, berkomunikasi serta memahami karakter orang lain secara empatik.

b. Manfaat Pembelajaran Seni Teater

Seni teater di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan teknik bermain peran, tetapi juga menekankan pada proses pembentukan sikap, keterampilan berbahasa, serta kerja sama antar siswa. Nurhadi menyatakan bahwa kegiatan bermain peran dalam teater membantu siswa memahami emosi, karakter, dan perasaan orang lain sehingga meningkatkan empati dan keterampilan interpersonal.⁴⁹

⁴⁷ Mulyana A, "Unsur-Unsur Dasar Dalam Seni Teater," *Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya* 4, no. 2 (2016): 43–49.

⁴⁸ Rahmawati L, "Pembelajaran Seni Teater Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 5, no. 1 (2017): 19–27.

⁴⁹ Nurhadi, *Pendidikan Seni Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2017).

Pembelajaran seni teater juga membantu perkembangan emosional anak, karena kegiatan ekspresif seperti berbicara, bergerak, dan berimajinasi dapat menyalurkan emosi secara positif. Oleh sebab itu, seni teater tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter di sekolah dasar.

c. Kelayakan Media Kartu Ekspresi Dari Pembelajaran Seni Teater

Pembelajaran seni teater di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kemampuan ekspresi, imajinasi, penghayatan peran, dan kerja sama. Bermain peran merupakan kompetensi utama yang menuntut siswa mampu menampilkan mimik wajah, gerak tubuh, dan dialog sesuai karakter.⁵⁰

Kartu ekspresi dinilai layak sebagai media pembelajaran seni teater karena: 1) Membantu siswa mengenali dan membedakan berbagai ekspresi emosi, 2) Menjadi stimulus awal sebelum siswa melakukan improvisasi peran, 3) Mempermudah guru dalam mengajarkan ekspresi dasar secara sistematis.

Menurut teori pembelajaran drama, latihan ekspresi merupakan tahap awal yang sangat penting sebelum siswa memasuki pementasan atau permainan peran.⁵¹ Dengan demikian, kartu ekspresi mendukung tahapan pembelajaran teater secara pedagogis.

⁵⁰ Depdiknas, *Panduan Pembelajaran Seni Budaya Sekolah Dasar* (Jakarta: Kemendikbud, 2013).

⁵¹ Rendra W.S, *Tentang Bermain Drama* (Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 2013).

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Seni**Teater Kelas IV**

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pada Fase B, capaian pembelajaran seni teater diarahkan pada penguasaan kemampuan dasar pemeranan yang diperoleh melalui proses mimesis, eksplorasi gerak, serta pengolahan suara atau vokal sesuai dengan karakter yang dimainkan. Melalui proses tersebut, peserta didik diharapkan mampu menampilkan peran secara lebih ekspresif dan sesuai dengan tuntutan tokoh.	• Peserta didik diharapkan mampu mengenali teknik dasar akting melalui kegiatan meniru dan eksplorasi gerak tubuh, serta memahami inti cerita. • Peserta didik mampu menganalisis unsur-unsur penting dalam naskah, termasuk mengidentifikasi gagasan utama cerita serta membedakan karakter dan peran yang dimiliki oleh setiap tokoh. • Peserta didik mampu menirukan gerak dan ekspresi tokoh melalui kegiatan mimesis sesuai dengan karakter yang di perankan.

(Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI, *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024*, bagian Capaian Pembelajaran Seni Teater Fase B

E. Karakteristik Kelas IV SD/MI

Peserta didik sekolah dasar umumnya berada pada Biasanya, antara 6 hingga 12 tahun. Rentang usia tersebut merupakan fase perkembangan yang berfungsi sebagai menuju masa remaja awal. Guru harus memahami karakteristik siswanya agar proses belajar dan pencapaian tujuan bisa berjalan dengan efektif. Pada usia ini, anak-anak cenderung suka bermain, bergerak, suka bereksperimen, dan senang mencoba hal baru.

Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif anak berlangsung melalui beberapa tahapan yang menunjukkan perubahan cara berpikir seiring bertambahnya usia. Pada rentang usia 7–11 tahun, anak berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika mereka mulai mampu menggunakan penalaran logis untuk memahami berbagai situasi dan pengalaman nyata atau

konkret. Pada fase ini, pola pikir anak tidak lagi terbatas pada persepsi yang sederhana, melainkan mulai berkembang menjadi lebih sistematis dan rasional. Selain itu, anak semakin mampu mengolah informasi yang diperoleh dari lingkungannya untuk membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri. Lebih lanjut, Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif manusia berlangsung melalui empat tahapan utama, yaitu tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal.

1. Tahap Sensorimotor (0 -1,5 tahun) Pada tahap awal perkembangan kognitif yang ditandai dengan kemampuan bayi dalam mengoordinasikan pengalaman yang diperoleh melalui indera, seperti penglihatan dan pendengaran, dengan kemampuan melakukan aktivitas fisik, seperti menyentuh, meraih, dan menggenggam. Pada tahap ini, bayi mulai memahami bahwa objek dan peristiwa di sekitarnya dapat dipengaruhi oleh tindakan yang mereka lakukan, sehingga pengetahuan tentang lingkungan dibangun melalui interaksi langsung dengan dunia sekitar.
2. Tahap Pra-Operasional (1,5 - 6 tahun) Pada tahap ini, anak mulai mampu menggunakan simbol-simbol, seperti kata, gambar, dan benda, untuk objek atau peristiwa di sekitarnya. Pada tahap ini, kemampuan berpikir anak berkembang melampaui pengalaman langsung yang mereka alami. Namun, pola pikir mereka masih bersifat intuitif dan belum terorganisasi secara sistematis. Anak cenderung memahami dunia berdasarkan persepsi dan simbol yang digunakan, sehingga penalarannya sering kali belum logis, belum konsisten, dan masih sulit memahami hubungan sebab akibat secara rasional.

3. Tahap Operasional Konkrit (6 – 12 tahun) pada tahap operasional konkret ini, anak mulai mampu menggunakan kemampuan berpikir logis dalam memahami dan menyelesaikan berbagai masalah yang berkaitan dengan objek atau situasi yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung. Pada tahap operasional konkret ini, anak mulai mampu menggunakan kemampuan berpikir logis dalam memahami dan menyelesaikan berbagai masalah yang berkaitan dengan objek atau situasi yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung. Pada tahap operasional konkret, anak telah mampu melakukan klasifikasi, pengurutan, serta memahami hubungan sebab-akibat secara lebih logis dan terstruktur. Namun, kemampuan berpikir mereka masih bergantung pada objek atau peristiwa yang nyata sehingga pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, anak pada tahap ini cenderung lebih mudah memahami informasi yang dapat diamati atau dialami secara langsung dibandingkan dengan konsep yang bersifat teoritis.
4. Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas) Di tahap ini, anak telah mampu menggunakan pengalaman dan pengetahuan konkret yang dimilikinya untuk membentuk konsep-konsep yang lebih kompleks. Pada tahap ini, kemampuan berpikir berkembang menjadi lebih abstrak, sistematis, dan logis. Individu tidak lagi bergantung sepenuhnya pada objek atau peristiwa yang nyata dalam proses berpikir, melainkan sudah mampu menganalisis berbagai kemungkinan, menyusun hipotesis, serta memecahkan masalah yang bersifat abstrak dan hipotetis.⁵²

⁵² Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif, Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 27.

F. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

