

TEKS DRAMA GAME

Modul Bahan Ajar Kelas XI Fase F



Penulis:

1. Anis Windyastuti
2. Fitri Merawati

Informasi

Umum

Bahasa Indonesia Fase F

Tujuan Pembelajaran (TP) :

11.7 Peserta didik menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam pementasan drama.

Elemen :

Membaca dan Memirsa

Pengetahuan/Keterampilan :

Membaca dan Memirsa Teks Drama

Profil Pelajar Pancasila :

Bernalar Kritis, yang ditunjukkan melalui menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain dalam drama.

Model Pembelajaran :

Pertemuan 1 : Discovery Learning

Pertemuan 2 : Project Based Learning

Asesmen :

Sumatif

Perangkat :

Laptop/Ponsel

Proyektor

MATERI AJAR



Materi Ajar

- Membaca dan memirsa buku fiksi *game* *Menggapai Matahari* buatan Enternal Dream dan Niji Games.
- Mengidentifikasi unsur pembangun buku fiksi *game*.
- Memberikan ulasan tentang buku fiksi *game* *Menggapai Matahari*.
- Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh dalam *game*.

Kompetensi Awal

1. Pengetahuan/Keterampilan

- Peserta didik sudah mengenal *game* sebagai buku fiksi.
- Peserta didik sudah mengetahui unsur pembangun buku fiksi dalam *game* *Menggapai Matahari* buatan Enternal Dream dan Niji Games.
- Memberikan ulasan tentang buku fiksi dalam *game* *Menggapai Matahari* buatan Enternal Dream dan Niji Games.
- Peserta didik mampu menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh dalam *game*.

2. Ukuran Kedalaman Modul

Modul untuk diberikan kepada peserta didik kelas XI fase F dengan materi yang meliputi unsur-unsur pembangun buku fiksi dalam *game* *Menggapai Matahari* buatan Enternal Dream dan Niji Games

MATERI AJAR



Kompetensi Inti

Tujuan Pembelajaran (TP) :

11.7 Peserta didik menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam pementasan drama.

Pemahaman Bermakna

Peserta didik lebih memahami dan dapat menyajikan informasi cara melakukan sesuatu berdasarkan informasi yang mereka dapat dari lingkungan sekitar.

Pertanyaan Pematik

1. Apa yang kalian ketahui tentang teks fiksi *game*?
2. Apa yang kalian ketahui tentang unsur pembangun teks fiksi *game*?
3. Apakah kalian dapat memberikan ulasan tentang buku fiksi *game*?

Pertanyaan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan materi pembelajaran tentang unsur pembangun teks fiksi *game*.
2. Guru menyiapkan materi mengenai ulasan teks fiksi *game*.
3. Guru menyiapkan materi mengenai menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik dalam teks fiksi *game*.
4. Guru menyiapkan LKPD.
5. Guru menyiapkan Assesmen.

MATERI AJAR



Tujuan Pembelajaran

11.7 Peserta didik menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam pementasan drama.

Pertemuan Pertama

Peserta didik secara individu mencermati pengetahuan teks fiksi dan unsur pembangun teks fiksi dalam *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.

Pertemuan Kedua

Peserta didik secara individu memberikan ulasan, serta menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh yang terkandung dalam *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.

Urutan Kegiatan

Peserta didik dapat memahami pengertian teks fiksi *game*

- Mengidentifikasi unsur pembangun teks fiksi *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.
- Memberikan ulasan tentang *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.
- Menulis kesimpulan perasaan dan sifat tokoh dari *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.

LANGKAH KEGIATAN PERTEMUAN 1



Pendahuluan (10 Menit)

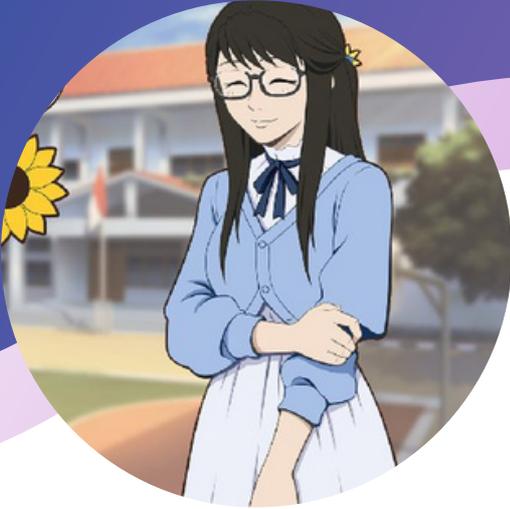
1. Guru membuka pembelajaran, peserta didik bersama guru melakukan doa bersama guru melakukan doa bersama setelah itu guru memeriksa kehadiran peserta didik.
2. Peserta didik bertanya dengan guru mengenai materi yang akan dipelajari.
3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.
4. Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran, indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
5. Merujuk dengan dimensi profil pelajar Pancasila, guru menyampaikan butir karakter yang hendak dikemukakan selain yang terkait materi.

Kegiatan Inti (60 Menit)

Orientasi siswa pada masalah:

1. Peserta didik mengamati materi dalam pembelajaran ini yang ditampilkan oleh guru.
2. Peserta didik mengamati materi teks fiksi *webtoon* berupa pengertian dan unsur pembangun yang terdapat dalam game Menggapai Matahari buatan Eternal Dream dan Niji Games.

LANGKAH KEGIATAN PERTEMUAN 1



Mengorganisasi siswa untuk belajar

1. Peserta didik secara individu mengidentifikasi teks fiksi *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games untuk menemukan unsur pembangun teks tersebut.

Membimbing Penyelidikan

1. Peserta didik mendiskusikan bersama guru tentang temuan unsur pembangun yang terdapat dalam *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.
2. Setelah menemukan unsur pembangun dalam *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games. Kemudian peserta didik diminta untuk menuliskan pada lembar kerja yang sudah disediakan.

Penutup (10 Menit)

1. Peserta didik bersama guru merefleksi hasil pembelajaran mengenai unsur pembangun dalam *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.
2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan unsur pembangun dalam *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.
3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik.

LANGKAH KEGIATAN PERTEMUAN 2



Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru membuka pembelajaran, peserta didik bersama guru melakukan doa bersama guru melakukan doa bersama setelah itu guru memeriksa kehadiran peserta didik.
2. Peserta didik bertanya dengan guru mengenai materi yang akan dipelajari.
3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.
4. Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran, indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
5. Merujuk dengan dimensi profil pelajar Pancasila, guru menyampaikan butir karakter yang hendak dikemukakan selain yang terkait materi.

Kegiatan Inti (60 Menit)

Orientasi siswa pada masalah:

1. Peserta didik membaca cakupan materi mengenai kegiatan memberi ulasan, serta memberi kesimpulan dan rangkuman dalam *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.
2. Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru mengenai materi sebelumnya dan dikaitkan dengan materi pertemuan saat ini.
3. Peserta didik secara individu memberikan ulasan, serta menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh teks fiksi *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.

LANGKAH KEGIATAN PERTEMUAN 2



Mengorganisasi siswa untuk belajar

1. Peserta didik diminta untuk menulis ulasan, serta kesimpulan perasaan dan sifat tokoh yang didapat pada *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.
2. Setelah menulis, peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya dan peserta didik lain menanggapi hasil presentasi peserta didik yang sedang presentasi.

Penutup (10 Menit)

1. Peserta didik bersama guru merefleksi hasil pembelajaran memberikan ulasan, serta kesimpulan perasaan dan sifat tokoh pada *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games yang telah dipelajari.
2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari pada hari ini.
3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik.



Asesment

1. Sikap (Profil Pelajar Pancasila) berupa observasi.
2. Pengetahuan (Tugas tertulis).
3. Keterampilan (Presentasi).

Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian tinggi dalam menganalisis unsur pembangun, memberikan ulasan, memberikan kesimpulan perasaan dan sifat tokoh dari teks fiksi *game*.
2. Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum memahami dan membutuhkan bimbingan untuk memahami materi dengan mengulang atau memperbaiki analisis unsur pembangun, serta memberikan ulasan dari teks fiksi *game* yang telah dipelajari.



Refleksi Siswa

1. Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian yang tinggi, apakah materi yang disampaikan dapat dipahami?
2. Apakah materi pembelajaran pada hari ini menyenangkan?
3. Apa saran dari kalian agar pembelajaran selanjutnya lebih menyenangkan?

Refleksi Guru

1. Apakah peserta didik mengerjakan tugas sesuai dengan tujuan pembelajaran?
2. Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam melaksanakan tugas? Bagaimana cara guru agar peserta didik dapat mengerjakan tugas yang diberikan secara maksimal?
3. Apakah peserta didik merasa senang saat mengikuti pembelajaran dan bagaimana cara untuk membuat pembelajaran lebih menarik?

Lampiran

1. LKPD
2. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik
3. Daftar Pustaka

LKPD



Pada LKPD terdapat lampiran:

1. Rubik Penilaian
2. LKPD

Rubrik Penilaian Karakter Pelajar Pancasila

1. **Kritis** : Mampu mengidentifikasi unsur pembangun teks fiksi *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.
2. **Kreatif** : Mampu memberikan ulasan, serta kesimpulan perasaan dan sifat tokoh teks fiksi *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.

LKPD 1



Nama :

Kelas :

Tujuan

Peserta didik dapat menjelaskan dan menunjukkan unsur pembangun dalam *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.

Petunjuk Kerja

1. Peserta didik mengamati materi dalam pembelajaran ini yang disampaikan oleh guru.
2. Peserta didik mengamati materi teks fiksi berupa unsur pembangun dalam *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.
3. Peserta didik menuliskan hasil analisisnya ke dalam lembar kerja yang sudah disediakan.

LKPD 2



Nama :.....

Kelas :.....

Tujuan

Peserta didik dapat memberikan ulasan, serta memberikan kesimpulan perasaan dan sifat tokoh dalam *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.

Petunjuk Kerja

1. Peserta didik mengamati materi dalam pembelajaran ini yang disampaikan oleh guru.
2. Peserta didik memberikan ulasan, kesimpulan perasaan dan sifat tokoh dalam *game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games.
3. Peserta didik menuliskan hasil analisisnya ke dalam lembar kerja yang sudah disediakan.

RUBIK PENILAIAN 1



No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Peserta didik dapat menjelaskan dan menunjukkan unsur pembangun dalam <i>game Menggapai Matahari</i> buatan Eternal Dream dan Niji Games dengan sangat baik.	10
2.	Peserta didik dapat menjelaskan dan menunjukkan unsur pembangun dalam <i>game Menggapai Matahari</i> buatan Eternal Dream dan Niji Games dengan baik.	7
3.	Peserta didik dapat menjelaskan dan menunjukkan unsur pembangun dalam <i>game Menggapai Matahari</i> buatan Eternal Dream dan Niji Games dengan kurang tepat.	3
Jumlah		20

Keterangan :

Nilai = $\frac{\text{Jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{Jumlah kriteria}}$

Jumlah kriteria

Contoh :

Nilai = $\frac{20 \times 100}{20}$

20

= 100

RUBIK PENILAIAN 2



No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Peserta didik dapat memberikan ulasan, serta kesimpulan dan rangkuman dalam <i>game Menggapai Matahari</i> buatan Eternal Dream dan Niji Games dengan sangat baik.	10
2.	Peserta didik dapat memberikan ulasan, serta kesimpulan dan rangkuman dalam <i>game Menggapai Matahari</i> buatan Eternal Dream dan Niji Games dengan baik.	7
3.	Peserta didik dapat memberikan ulasan, serta kesimpulan dan rangkuman dalam <i>game Menggapai Matahari</i> buatan Eternal Dream dan Niji Games dengan kurang tepat.	3
Jumlah		20

Keterangan :

Nilai = $\frac{\text{Jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{Jumlah kriteria}}$

Contoh :

Nilai = $\frac{20 \times 100}{20}$

= 100

MATERI BACAAN



Pengertian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) teks fiksi merupakan cerita rekaan atau tidak berdasarkan kenyataan atau berdasarkan khayalan atau pikiran pengarangnya. Jadi teks fiksi adalah teks yang berisi cerita rekaan, khayalan atau tidak berdasarkan kenyataan. Teks fiksi biasanya menargetkan emosi pembaca dan memiliki amanat atau pesan moral tertentu.

Unsur Pembangun

1. Unsur Intrinsik

- Tema merupakan gagasan atau ide utama dari sebuah cerita.
- Alur merupakan gambaran keseluruhan dari sebuah cerita.
- Tokoh merupakan pelaku yang memerankan peristiwa dalam sebuah cerita. Tokoh dapat terdiri atas satu orang atau lebih. Tokoh-tokoh dalam cerita ini memiliki fungsi penting sehingga suatu cerita dapat terjalin secara utuh.
- Latar atau setting meliputi waktu, tempat, dan suasana dalam cerita. Latar berfungsi untuk memperkuat situasi terhadap jalannya sebuah cerita.
- Sudut pandang merupakan posisi pengarang dalam menyampaikan cerita. Sudut pandang pengarang terdiri tiga, yaitu sudut pandang orang pertama, kedua, dan ketiga.
- Amanat merupakan pesan yang disampaikan oleh pengarang. Biasanya amanat mengandung nasihat atau pesan moral yang bertujuan untuk direnungkan kembali oleh pembaca.

2. Unsur Ekstrinsik

- Latar belakang masyarakat biasanya mencakup kondisi sosial, budaya, ekonomi masyarakat di dalam teks.
- Latar belakang pengarang merupakan faktor dari diri pengarang yang mempengaruhi atau mewarnai isi teks.
- Nilai norma yang berlaku, agar karya sastra tersebut dapat diterima masyarakat, pengarang tidak akan menghasilkan teks fiksi yang bertentangan dari norma-norma yang berlaku di masyarakat.

KUNCI JAWABAN



Unsur Intrinsik :

1. Tema : kesehatan mental
2. Alur : Alur campuran
3. Tokoh : Mentari, Kirana, Ayu, Putri, Sasha, Alex, Aditya, Donny, Ayah, Siswi Populer, Siswi Anggun, Siswi Tomboy, Siswi Kaya, Siswi Modis.
4. Latar :
 - Latar Tempat : Sekolah, rumah, rumah sakit
 - Latar Waktu : Pagi, siang, dan malam hari
 - Latar Suasana : Sedih, takut, cemas, marah.
5. Sudut Pandang : sudut pandang orang pertama.
6. Amanat : Janganlah kalian melakukan kekerasan, kekerasan fisik maupun kekerasan batin sekalipun.

Kesimpulan dan Ulasan

Game Menggapai Matahari buatan Eternal Dream dan Niji Games menceritakan tentang Mentari, korban *bullying* di sekolah lamanya, sehingga menderita penyakit PTSD yang pindah ke sebuah sekolah swasta di Jakarta untuk memulihkan kondisinya. Dengan kondisi tersebut, Mentari menjadi sosok yang tidak percaya diri dan berpikiran negatif. Akan tetapi, dia tetap berupaya menjalani kesehariannya di sekolah baru, SMA Yayasan Regina. Mentari bertemu dengan teman baru yang mendukungnya dan juga memiliki masalahnya sendiri-sendiri. Hingga akhirnya Mentari berhasil bangkit dari keterpurukannya dan menjadi seorang penulis novel yang sukses serta dapat memotivasi orang lain yang memiliki posisi seperti Mentari dahulu.

Game Menggapai Matahari buatan Eternal Dream dan Niji Games benar-benar mempresentasikan tentang kesehatan mental. Perlakuan dan imajinasi yang digambarkan oleh pengarang dalam *game* ini dapat membuat pembaca seolah-olah merasakan ketakutan yang dirasakan Mentari. Serta perundungan dan kekerasan fisiologis yang dilakukan oleh anak sekolah lamanya secara terus-menerus dapat membuat pembaca merasakan emosi. *Game Menggapai Matahari* buatan Eternal Dream dan Niji Games memiliki kekuarangan yang ada di dalamnya, karena *game* ini memiliki alur yang lumayan rumit dari segi pemaparan kasus dan saat memainkannya akan terjeda oleh iklan.

DAFTAR PUSTAKA



Menggapai Matahari. (2021). Eternal Dream Studio dan Niji Games. Diunduh pada tanggal 5 November 2022

Dewayani, Sofie. 2021. *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Gramedia.com. 2022. *Cerita Fiksi: Pengertian, Unsur, Jenis, Struktur dan Contoh*. Diakses pada 10 November 2023.