## ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN SENI TEATERI DI SEKOLAH DASAR FASE A ( KELAS 1 SD )

## KELAS I PERMAINAN

Konsep: Ekspresi anak, gerak, dan vokal

<u>Kompetensi</u>: Mampu mengenal bentuk-bentuk ekspresi wajah (sedih, senang, marah, takut), memahami gerak sesuai irama, mampu berdialog dengan percaya diri dalam permainan

Pertanyaan pemantik: "Apa itu permainan?", "Bagaimana permainan dapat merangsang gagasan kreatif saat pertunjukkan?"

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami ekspresi wajah, gerak tubuh, dan olah vokal dengan permainan secara ekspresif.

Alur Berpikir: Mengenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal sesuai jenis permainan.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	ELEMEN DAN LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN,	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.  Olah Tubuh dan vokal Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan	1.1. Peserta didik mampu memeragakan ekspresi wajah, suara, dan fungsi anggota tubuh melalui permainan dengan ekspresif.  1.1.1. Memeragakan pengenalan diri	I.1 Mengalami: Peserta didik mengenal gerak tubuh mengikuti irama musik melalui kegiatan permainan, dengan kreatif.  I.2 Menciptakan: Peserta didik memeragakan ekspresi wajah, suara, dan fungsi anggota tubuh sesuai irama musik dalam	Profil Pancasila:  Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan)  Kreatif	Penilaian pengetahuan Lisan, saat menyebutkan komponen pengenalan diri, kebiasaan diri dan pengalaman diri berdasarkan catatan	560 menit	Kata Kunci:  Respon terhadap bunyi Perilaku gerak yang muncul akibat adanya rangsangan (bunyi) yang diterima oleh panca indera.

<u>Ingatan</u> Menggali suasana hati		dengan ekspresi anggota tubuh	mengenalkan diri melalui permainan dengan ekspresif	(Terlihat pada elemen mencintakan	Penilaian	Bermain     gerakan     sederhana
	1.1.2.	anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif.	ekspresif.  I.3 Merefleksikan: Peserta didik menggali secara lisan cara melakukan ekspresi, gerak, vokal pengenalan diri dengan teman sebayanya dengan santun.  I.4 Berpikir dan bekerja secara artistik: Peserta didik mengkreasikan gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai karakter diri melalui latihan dengan permainan secara kreatif.	menciptakan dan merefleksikan)  Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)	Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan yang diminta saat permainan secara individu atau berpasangan dengan durasi 3-5 menit.	sederhana Segala bentuk permainan yang menyenangkan untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara. • Estafet Melanjutkan gerakan orang lain.  Sarpras: 1. Peralatan untuk permainan. 2. Komputer/labto p untuk PJJ. 3. Kamera atau HP untuk merekam setiap sesi. 4. Buku catatan anekdot. 5. Ruang yang cukup saat offline. 6. Jika diperlukan ada handprop untuk dibawa



## KELAS I EKSPLORASI EKSPRESI

Konsep: Bermain gerakan sederhana, mimesis (peniruan)

<u>Kompetensi</u>: Mampu menirukan bentuk dan karakter, mempunyai kemampuan berpikir kreatif, dan tablo dengan peran profesi tokoh

Pertanyaan pemantik: "Dasar teater apa yang dipelajari saat eksplorasi ekspresi?" "Apa itu tablo?", "Bagaimana peran profesi tokoh dapat merangsang imajinasi dan ide-ide kreatif saat pementasan tablo?"

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami peniruan gerakan dengan tablo Alur Berpikir: Meniru, menampilkan ekspresi, dan gerakan dengan tablo

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	ELEMEN DAN LANGKAH-IANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan konsentrasi	2.1. Peserta didik mampu	II.1 Mengalami : Peserta didik meniru	Profil Pancasila:	Di akhir unit 2	280 menit	Kata Kunci: ● Akting
Melihat dan	melakukan	ekspresi wajah dan gerak		Penilaian		Kegiatan yang
mencatat kebiasaan diri	ekspresi wajah	tubuh hewan dan tokoh	Mandiri	pengetahuan		dilakukan dalam
sendiri.	dan gerak tubuh	profesi dengan baik.	(Terlihat pada	Penilaian		memerankan satu
	dengan tablo	# 0 Managintalana	elemen	pengetahuan		karakter yang
Olah Tubuh dan	melalui peniruan gerak hewan dan	II.2 Menciptakan : Peserta didik	mengalami dan	Lisan, saat menyebutkan		diadaptasi dari sebuah skenario.
vokal Mengenal fungsi	tokoh profesi	memeragakan ekspresi	menciptakan)	komponen ciri		• Respon
gerak tubuh,	secara ekspresif.	wajah dan gerak tubuh dari	monospianany	hewan dan atribut		perilaku yang
Ekspresi wajah		hewan dan tokoh profesi	Kreatif	profesi tokoh.		muncul dikarenakan
dan pernafasan	2.1.1. Menirukan	dengan tablo secara	(Terlihat pada			adanya rangsang
<u>Ingatan</u>	ekspresi wajah	ekspresif.	elemen	Penilaian		dari lingkungan.
Menggali suasana	hewan dengan	# 0 Manager   1 ma	menciptakan	Keterampilan		• Tablo
hati	tablo. 2.1.2. Mempraktekka	II.3 Merefleksikan : Peserta didik mengingat	dan merefleksikan	Diberikan situasi, peserta didik		Menampilkan gerak atau tarian tanpa
	n gerakan	gerak yang ditiru olehnya	)	menciptakan		suara, lebih
<u>Imajinasi</u> Memainkan dan	gerak tubuh	dengan tablo dan	<b>'</b>	gerakan hewan		

Menirukan tokoh	1	hewan dengan	menyampaikan kepada	Bernalar	dan tokoh profesi	<u> </u>	mengedepankan
Wieriirukari tokori		tablo bersama	teman berkelompok	Kritis	yang diminta		gambar hidup.
Merancang		kelompok.	dengan santun.	(Terlihat pada	dengan tablo		Kerjasama
<u>Pertunjukkan</u>	2.1.3.	Menirukan	dengan santun.	elemen	secara		Menampilkan gerak
Terlibat dalam	2.1.3.	ekspresi wajah	II.4 Berpikir dan bekerja	merefleksikan	berkelompok		dengan melakukan
Sebuah		tokoh profesi	secara artistik :	dan berpikir	dengan durasi		kerja saling terikat
pertunjukkan		dengan tablo.	Peserta didik	dan bekerja	3-5 menit.		satu sama lain
dengan bimbingan	2.1.4.	Mempraktekka	mengkreasikan ekspresi	artistik)	o o mome.		dengan teman main
Kerja Ensembel		n gerakan	wajah dan gerak tubuh	artiotity			untuk tujuan
Mengenalkan		gerak tubuh	sesuai karakter hewan	Bergotong			bersama.
dan Melatih cara		tokoh profesi	melalui latihan tablo	royong			
bekerjasama		dengan tablo	dengan kreatif dan	(Terlihat pada			Sarpras:
dengan orang lain		bersama	ekspresif.	elemen			Peralatan untuk
Ammaniani		kelompok.		merefleksikan			tablo.
Apresiasi Menggali				)			2. Komputer/labtop
kelebihan dan							untuk PJJ.
kekurangan karya							3. Kamera/ HP untuk
sendiri							merekam setiap
							sesi.
							4. Buku catatan
							anekdot.
							5. Ruang yang cukup
							saat offline.
							6. Jika diperlukan ada
							handprop untuk
							peserta didik.



## KELAS I EKSPRESI TUBUH

Konsep: Mengolah Imajinasi, konsep bersama.

Kompetensi: Mengenal teater, mempunyai kemampuan berpikir kreatif, dan mampu memainkan peran bersama-sama.

Pertanyaan pemantik: "Apa itu ekspresi tubuh dalam pantomim?", "Bagaimana peran hewan dapat merangsang imajinasi dan ide-ide kreatif saat pertunjukkan pantomim?"

**Tujuan Umum Pembelajaran**: Peserta didik mampu memahami gerakan sederhana dan peniruan gerakan berdasarkan pantomim **Alur Berpikir**: Mengenal, meniru, menampilkan ekspresi wajah, bahasa isyarat, dan gerakan tubuh sesuai gerakan pantomim.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	ELEMEN DAN LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.  Olah Tubuh dan vokal Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan  Ingatan	3.1. Peserta didik mampu mempraktekka n bahasa isyarat dan gerak tubuh hewan serta tokoh profesi melalui pantomim dengan iringan musik secara ekspresif.	III.1 Mengalami: Peserta didik mengenal kerjasama kelompok kecil dalam peran ringan pertunjukkan pantomim melalui latihan dengan baik.  III.2 Menciptakan: Peserta didik mempraktekkan bahasa isyarat dan gerak tubuh hewan serta profesi tokoh melalui pantomim dengan	Profil Pancasila:  Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan)  Kreatif (Terlihat pada elemen	Di akhir unit 3  Penilaian pengetahuan Lisan, saat menceritakan kembali isi cerita fabel pantomim yang dimainkan.  Penilaian Keterampilan	280 menit	Kata Kunci:  Akting Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario.  Respon Perilaku yang muncul dikarenakan

			T	1	1 _	Г
Menggali suasana			iringan musik secara	menciptakan	Peserta didik	adanya
hati		Managana	ekspresif.	dan	menyelenggarak	rangsang dari
<u>Imajinasi</u>	3.1.1.	3	III O Manafiatasilaan	merefleksikan)	an pementasan	lingkungan.
Memainkan dan		hewan dengan	III.3 Merefleksikan:	Bernalar	pantomim cerita	Pantomim     Carekan
Menirukan tokoh		pantomim	Peserta didik mengingat	Bernalar   Kritis	fabel bersama	Gerakan
		melalui babak.	kerja kelompok peran pantomim dan	(Terlihat pada	kelompok dengan durasi	isyarat tanpa kata dalam
Merancang	3.1.2.	Mengikuti ritme	mengungkapkan	elemen	10-15 menit.	bentuk
Pertunjukkan Terlibat dalam		musik saat	perasaannya dengan	merefleksikan	10-13 mem.	mimik wajah
Sebuah		berpantomim.	santun.	dan berpikir		atau gerak
pertunjukkan	3.1.3.	Membuat	Januarii Januarii	dan bekerja		tubuh.
dengan bimbingan	0	properti peran	II.4 Berpikir dan bekerja	artistik)		
		hewan dari	secara artistik :	,		
Kerja Ensembel		bahan bekas	Peserta didik	Bergotong		Sarpras:
Mengenalkan dan Melatih cara			mengkreasikan	royong		1. Peralatan untuk
bekerjasama		dengan kreatif.	pertunjukkan ekspresi	(Terlihat pada		tablo.
dengan orang lain	3.1.4.	Memeragakan	wajah, bahasa isyarat, dan	elemen		2. Komputer/labto
		cerita fabel	gerakan tubuh sesuai	merefleksikan)		p untuk PJJ.
Bermain dengan		dengan	karakter hewan dan profesi			3. Kamera/ HP
tata artistik		pantomim	tokoh melalui latihan			untuk merekam
panggung Mengenal bentuk		melalui iringan	pantomim dengan kreatif			setiap sesi.
dan fungsi tata		musik.	dan ekspresif.			4. Buku catatan anekdot.
Artistic panggung						5. Ruang yang
						cukup saat
<u>Apresiasi</u>						offline.
Menggali kelebihan dan						6. Jika diperlukan
kekurangan karya						ada handprop
sendiri						untuk peserta
						didik.