

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

KELAS I PERMAINAN

Konsep: Ekspresi anak, gerak, dan vokal

Kompetensi: 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 : Mengetahui, 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
<p>Observasi dan konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.</p> <p>Olah Tubuh dan vokal Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan</p>	<p>1.1. Peserta didik mampu memeragakan ekspresi wajah, suara, dan fungsi anggota tubuh melalui permainan dengan ekspresif.</p> <p>1.1.1. Memeragakan pengenalan diri</p>	<p>1.1 Mengalami : Peserta didik mengenal gerak tubuh mengikuti irama musik melalui kegiatan permainan, dengan kreatif.</p> <p>1.2 Menciptakan : Peserta didik memeragakan ekspresi wajah, suara, dan fungsi anggota tubuh sesuai irama musik dalam</p>	<p>Profil Pancasila:</p> <p>Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan)</p> <p>Kreatif</p>	<p>Di akhir unit 1</p> <p>Penilaian pengetahuan Lisan, saat menyebutkan komponen pengenalan diri, kebiasaan diri dan pengalaman diri berdasarkan catatan</p>	560 menit	<p>Kata Kunci:</p> <ul style="list-style-type: none"> Respon terhadap bunyi Perilaku gerak yang muncul akibat adanya rangsangan (bunyi) yang diterima oleh panca indera.

<p><u>Ingatan</u> Menggali suasana hati</p> <p><u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh</p> <p><u>Merancang Pertunjukkan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan</p> <p><u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri</p>	<p>dengan ekspresi anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif.</p> <p>1.1.2. Memeragakan kebiasaan diri dengan ekspresi anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif.</p> <p>1.1.3. Memeragakan pengalaman diri dengan ekspresi anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif.</p>	<p>mengenalkan diri melalui permainan dengan ekspresif.</p> <p><i>1.3 Merefleksikan :</i> Peserta didik menggali secara lisan cara melakukan ekspresi, gerak, vokal pengenalan diri dengan teman sebayanya dengan santun.</p> <p><i>1.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</i> Peserta didik mengkreasikan gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai karakter diri melalui latihan dengan permainan secara kreatif.</p>	<p>(Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)</p> <p>Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)</p>	<p>Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan yang diminta saat permainan secara individu atau berpasangan dengan durasi 3-5 menit.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Bermain gerakan sederhana Segala bentuk permainan yang menyenangkan untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara. ● Estafet Melanjutkan gerakan orang lain. <p>Sarpras:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peralatan untuk permainan. 2. Komputer/labtop 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 peserta didik.
--	--	---	--	--	--	--

UNIT 2

KELAS I EKSPLORASI EKSPRESI

Konsep: Bermain gerakan sederhana, mimesis (peniruan)

Kompetensi: 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-LANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<p><u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.</p> <p><u>Olah Tubuh dan vokal</u> Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan</p> <p><u>Ingatan</u> Menggali suasana hati</p> <p><u>Imajinasi</u> Memainkan dan</p>	<p>2.1. Peserta didik mampu melakukan ekspresi wajah dan gerak tubuh dengan tablo melalui peniruan gerak hewan dan tokoh profesi secara ekspresif.</p> <p>2.1.1. Menirukan ekspresi wajah hewan dengan tablo.</p> <p>2.1.2. Mempraktekkan gerakan gerak tubuh</p>	<p><u>II.1 Mengalami :</u> Peserta didik meniru ekspresi wajah dan gerak tubuh hewan dan tokoh profesi dengan baik.</p> <p><u>II.2 Menciptakan :</u> Peserta didik memeragakan ekspresi wajah dan gerak tubuh dari hewan dan tokoh profesi dengan tablo secara ekspresif.</p> <p><u>II.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik mengingat gerak yang ditiru olehnya dengan tablo dan</p>	<p>Profil Pancasila:</p> <p>Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan)</p> <p>Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)</p>	<p>Di akhir unit 2</p> <p>Penilaian pengetahuan Penilaian pengetahuan Lisan, saat menyebutkan komponen ciri hewan dan atribut profesi tokoh.</p> <p>Penilaian Keterampilan Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan hewan</p>	<p>280 menit</p>	<p>Kata Kunci:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Akting Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario. ● Respon perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan. ● Tablo Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih

<p>Menirukan tokoh</p> <p><u>Merancang Pertunjukkan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan</p> <p><u>Kerja Ensemble</u> Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain</p> <p><u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri</p>	<p>hewan dengan tablo bersama kelompok.</p> <p>2.1.3. Menirukan ekspresi wajah tokoh profesi dengan tablo.</p> <p>2.1.4. Mempraktekkan gerakan gerak tubuh tokoh profesi dengan tablo bersama kelompok.</p>	<p>menyampaikan kepada teman berkelompok dengan santun.</p> <p><u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan ekspresi wajah dan gerak tubuh sesuai karakter hewan melalui latihan tablo dengan kreatif dan ekspresif.</p>	<p>Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)</p> <p>Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)</p>	<p>dan tokoh profesi yang diminta dengan tablo secara berkelompok dengan durasi 3-5 menit.</p>		<p>mengedepankan gambar hidup.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kerjasama Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan teman main untuk tujuan bersama. <p>Sarpras:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peralatan untuk tablo. 2. Komputer/labtop untuk PJJ. 3. Kamera/ HP untuk merekam setiap sesi. 4. Buku catatan anekdot. 5. Ruang yang cukup saat offline. 6. Jika diperlukan ada handprop untuk peserta didik.
--	---	---	---	--	--	---

UNIT 3

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
<p><u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.</p> <p><u>Olah Tubuh dan vokal</u> Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan</p> <p><u>Ingatan</u></p>	<p>3.1. Peserta didik mampu mempraktekkan bahasa isyarat dan gerak tubuh hewan serta tokoh profesi melalui pantomim dengan iringan musik secara ekspresif.</p>	<p><u>III.1 Mengalami :</u> Peserta didik mengenal kerjasama kelompok kecil dalam peran ringan pertunjukkan pantomim melalui latihan dengan baik.</p> <p><u>III.2 Menciptakan :</u> Peserta didik mempraktekkan bahasa isyarat dan gerak tubuh hewan serta profesi tokoh melalui pantomim dengan</p>	<p>Profil Pancasila:</p> <p>Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan)</p> <p>Kreatif (Terlihat pada elemen</p>	<p>Di akhir unit 3</p> <p>Penilaian pengetahuan Lisan, saat menceritakan kembali isi cerita fabel pantomim yang dimainkan.</p> <p>Penilaian Keterampilan</p>	<p>280 menit</p>	<p>Kata Kunci:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akting Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario. • Respon Perilaku yang muncul dikarenakan

<p>Menggali suasana hati</p> <p><u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh</p> <p><u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan</p> <p><u>Kerja Ensemble</u> Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain</p> <p><u>Bermain dengan tata artistik panggung</u> Mengenal bentuk dan fungsi tata Artistic panggung</p> <p><u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri</p>	<p>3.1.1. Memeragakan hewan dengan pantomim melalui babak.</p> <p>3.1.2. Mengikuti ritme musik saat berpantomim.</p> <p>3.1.3. Membuat properti peran hewan dari bahan bekas dengan kreatif.</p> <p>3.1.4. Memeragakan cerita fabel dengan pantomim melalui iringan musik.</p>	<p>iringan musik secara ekspresif.</p> <p><u>III.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik mengingat kerja kelompok peran pantomim dan mengungkapkan perasaannya dengan santun.</p> <p><u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan pertunjukkan ekspresi wajah, bahasa isyarat, dan gerakan tubuh sesuai karakter hewan dan profesi tokoh melalui latihan pantomim dengan kreatif dan ekspresif.</p>	<p>menciptakan dan merefleksikan)</p> <p>Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)</p> <p>Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)</p>	<p>Peserta didik menyelenggarakan pementasan pantomim cerita fabel bersama kelompok dengan durasi 10-15 menit.</p>		<p>adanya rangsang dari lingkungan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pantomim Gerakan isyarat tanpa kata dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh. <p>Sarpras:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peralatan untuk tablo. 2. Komputer/labtop untuk PJJ. 3. Kamera/ HP untuk merekam setiap sesi. 4. Buku catatan anekdot. 5. Ruang yang cukup saat offline. 6. Jika diperlukan ada handprop untuk peserta didik.
--	--	---	--	--	--	--