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

KELAS I
PERMAINAN

<u>Konsep</u>: 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
<u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. **<u>Olah Tubuh dan vokal</u>** 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**	**Di akhir unit 1** **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 **<u>Imajinasi</u>** Memainkan dan Menirukan tokoh **<u>Merancang Pertunjukkan</u>** Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan **<u>Apresiasi</u>** Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	dengan ekspresi anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif. 1.1.2. Memeragakan kebisasaan diri dengan ekspresi anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif. 1.1.3. Memeragakan pengalaman diri dengan ekspresi anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif.	mengenalkan diri melalui permainan dengan 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.	(Terlihat pada elemen 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.		● **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. **Sarpras:** 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

<u>Konsep</u>: 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
<u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. **<u>Olah Tubuh dan vokal</u>** Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan **<u>Ingatan</u>** Menggali suasana hati **<u>Imajinasi</u>** Memainkan dan	2.1. Peserta didik mampu melakukan ekspresi wajah dan gerak tubuh dengan tablo melalui peniruan gerak hewan dan tokoh profesi secara ekspresif. 2.1.1. Menirukan ekspresi wajah hewan dengan tablo. 2.1.2. Mempraktekkan gerakan gerak tubuh	***<u>II.1 Mengalami :</u>*** Peserta didik meniru ekspresi wajah dan gerak tubuh hewan dan tokoh profesi dengan baik. ***<u>II.2 Menciptakan :</u>*** Peserta didik memeragakan ekspresi wajah dan gerak tubuh dari hewan dan tokoh profesi dengan tablo secara ekspresif. ***<u>II.3 Merefleksikan :</u>*** Peserta didik mengingat gerak yang ditiru olehnya dengan tablo dan	**Profil Pancasila:** **Mandiri** (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) **Kreatif** (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)	**Di akhir unit 2** **Penilaian pengetahuan** **Penilaian pengetahuan** Lisan, saat menyebutkan komponen ciri hewan dan atribut profesi tokoh. **Penilaian Keterampilan** Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan hewan	**280 menit**	**Kata Kunci:** • **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

Menirukan tokoh **<u>Merancang Pertunjukkan</u>** Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan **<u>Kerja Ensembel</u>** Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain **<u>Apresiasi</u>** Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	hewan dengan tablo bersama kelompok. 2.1.3. Menirukan ekspresi wajah tokoh profesi dengan tablo. 2.1.4. Mempraktekkan gerakan gerak tubuh tokoh profesi dengan tablo bersama kelompok.	menyampaikan kepada teman berkelompok dengan santun. ***<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.	**Bernalar Kritis** (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) **Bergotong royong** (Terlihat pada elemen merefleksikan)	dan tokoh profesi yang diminta dengan tablo secara berkelompok dengan durasi 3-5 menit.		mengedepankan gambar hidup. ● **Kerjasama** Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan teman main untuk tujuan bersama. **Sarpras:** 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

<u>Konsep</u>: Mengolah Imajinasi, konsep bersama.

<u>Kompetensi:</u> 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
<u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. **<u>Olah Tubuh dan vokal</u>** Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan **<u>Ingatan</u>**	3.1. Peserta didik mampu mempraktekkan bahasa isyarat dan gerak tubuh hewan serta tokoh profesi melalui pantomim dengan iringan musik secara ekspresif.	***<u>III.1 Mengalami :</u>*** Peserta didik mengenal kerjasama kelompok kecil dalam peran ringan pertunjukkan pantomim melalui latihan dengan baik. ***<u>III.2 Menciptakan :</u>*** 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

Menggali suasana hati **<u>Imajinasi</u>** Memainkan dan Menirukan tokoh **<u>Merancang Pertunjukkan</u>** Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan **<u>Kerja Ensembel</u>** Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain **<u>Bermain dengan tata artistik panggung</u>** Mengenal bentuk dan fungsi tata Artistic panggung **<u>Apresiasi</u>** Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	3.1.1. Memeragakan hewan dengan pantomim melalui babak. 3.1.2. Mengikuti ritme musik saat berpantomim. 3.1.3. Membuat properti peran hewan dari bahan bekas dengan kreatif. 3.1.4. Memeragakan cerita fabel dengan pantomim melalui iringan musik.	iringan musik secara ekspresif. ***<u>III.3 Merefleksikan :</u>*** Peserta didik mengingat kerja kelompok peran pantomim dan mengungkapkan perasaannya dengan santun. ***<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.	menciptakan dan merefleksikan) **Bernalar Kritis** (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) **Bergotong royong** (Terlihat pada elemen merefleksikan)	Peserta didik menyelenggarakan pementasan pantomim cerita fabel bersama kelompok dengan durasi 10-15 menit.		adanya rangsang dari lingkungan. ● **Pantomim** Gerakan isyarat tanpa kata dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh. **Sarpras:** 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.