

**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**

# *Seni Budaya-Seni Teater*

**SD**



Dewi Sri Handayani Nuswantari, S



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Badan Penelitian dan Pengembangan dan P  
Pusat Asesmen dan Pembelajaran  
2021

## **KATA PENGANTAR**

Pengembangan Alur Tujuan Pembelajaran yang disusun dalam panduan ini merupakan suatu bentuk rancangan yang disajikan sebagai contoh pilihan bagi satuan pendidikan untuk mengembangkan Alur Tujuan Pembelajaran yang akan dilaksanakan di sekolah masing-masing. Guru pengajar pada bidang Seni Budaya khususnya Seni Teater di tingkat Sekolah Dasar dapat mengembangkan dengan cara atau model lain sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan di sekolah dengan berbasis kontekstual. Tentunya guru lebih memahami kebutuhan pembelajaran di sekolah dan kemampuan dari input peserta didiknya.

Hasil tulisan ini tentu masih belum sempurna, namun setidaknya dapat membantu guru-guru pada tingkat satuan pendidikan untuk menetapkan Alur Tujuan Pembelajaran yang sesuai pada tingkat Sekolah Dasar.

Jakarta, 25 Maret 2021

Penulis

## **ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SENI**

### **BUDAYA SENI TEATER JENJANG SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Dewi Sri Handayani Nuswantari, S.Pd*

#### **A. Rasional**

Mata pelajaran seni budaya atau kesenian di jenjang Sekolah Dasar disajikan dalam materi tematik yang bersifat keterhubungan dengan mata pelajaran lain. Seni Teater di jenjang Sekolah Dasar pun baru diberlakukan pada kurikulum ini. Mengapa pembelajaran teater perlu dilaksanakan di Sekolah Dasar? Tujuan dari pengajaran teater adalah bahwa teater dapat digunakan untuk tujuan mengajarkan seni drama dan/atau memotivasi dan memperluas pembelajaran di dalam bidang lainnya. Partisipasi dalam teater pada jenjang sekolah dasar mempunyai kekuatan untuk mengembangkan bahasa dan komunikasi yang dibutuhkan dalam masa tumbuh kembang literasi peserta didik, membangun gerak hati peserta didik untuk memerankan watak manusia di dunia dan layak untuk dipahaminya. Teater membutuhkan pikiran berdasarkan logika dan intuisi, membuat pengetahuan, dan menghasilkan kesenangan yang bersifat estetik.

Selain memiliki keterkaitan secara khusus dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan kemampuan bersastra, teater juga memiliki peran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik antara lain; kebahasaan baik dalam hal menyimak, membaca, menulis, maupun berbicara. Dalam lingkup yang lebih luas kemampuan dasar berteater pada jenjang sekolah dasar merupakan model pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dalam kelas yang dikenal dengan istilah model bermain peran dan sosiodrama.

Seni Teater dalam mata pelajaran seni budaya merupakan aspek yang kompleks karena Peserta didik akan mempelajari keempat aspek seni budaya dalam satu kali pementasan. Dalam seni teater ada gerak yang merupakan seni tari, ada musik dan lagu yang mengiringi peran, dan ada rupa yang merupakan properti pentas, bahkan ada dialog yang merupakan kemampuan aspek bahasa.

Pada keseluruhan Fase A-C teater dapat disajikan dengan beberapa cara dan disesuaikan untuk beberapa tingkatan umur dan pengaturan instruksional. Ini merupakan perpaduan latihan perasaaan dan pantomim serta improvisasi.

Pada akhir Fase A peserta didik dapat mengenal aktivitas latihan perasaan. Melalui seluruh indera, peserta didik dapat berlatih sentuhan, pengecapan, penglihatan, dan suara. Hal ini dapat dikembangkan dengan permainan mereka yang spontan, kemampuan berkonsentrasi, berkomunikasi melalui nonverbal dengan cara ekspresi wajah dan gerak tubuh. Di fase ini dilakukan kegiatan bernyanyi atau pun dongeng tentang *fable* (imajinasi/dongeng tentang hewan). Kondisi yang dibangun saat ini adalah pengalaman peran untuk membawa peserta didik ke situasi drama yang sesungguhnya. Keterampilan teater yang dapat dipraktikkan adalah permainan, tablo, mimesis, dan pantomim.

Di akhir Fase B peserta didik dapat berlatih perasaan, dimulai dengan yang sederhana untuk memberikan mereka kepercayaan diri menunjukkan kemampuan mereka untuk menggunakan tubuhnya dalam mengungkapkan perasaan dan ide serta untuk menggunakan beberapa bentuk bahasa melalui teater. Di fase ini dilakukan pembacaan naskah, dapat berupa karya sastra puisi, sajak, dan cerita rakyat. Keterampilan teater yang dapat dipraktikkan adalah pantomim, bercerita/dongeng, dan improvisasi.

Sedangkan di akhir Fase C peserta didik akan mengembangkan kesadaran terhadap dirinya sendiri sebagai individu seperti kepekaan terhadap orang lain dalam peristiwa berkomunikasi. Maka pada fase ini peserta didik dapat mulai menulis naskah cerita yang diambil dari berbagai literatur dan menyelenggarakan pementasan. Keterampilan teater yang dipraktikkan adalah improvisasi dan pertunjukkan sederhana.

## **B. Sintak Alur Tujuan Pembelajaran Seni Budaya - Seni Teater Pada Jenjang Sekolah Dasar**

Pada penyederhanaan kurikulum ini, satuan pendidikan diharapkan dapat mengembangkan alur dan tujuan pembelajaran sesuai potensi masing-masing. Merujuk dari tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang disusun oleh guru seni budaya (seni teater), dapat ditentukan pembuatan perangkat pembelajarannya.



*Gambar 1. Sintaks Pengembangan Alur Pembelajaran Seni Teater Jenjang SD*

### C. Capaian Pembelajaran dalam masing-masing Fase

#### 1. Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Pada akhir fase A, peserta didik memahami elemen-elemen dasar akting melalui proses bermain seperti gerakan-gerakan sederhana, respon terhadap sumber bunyi dan suara, serta cerita atau kejadian sehari-hari dengan cara penyampaian melalui

proses peniruan (mimesis). Melalui pengalaman ini, peserta didik mulai memperkaya diri dengan wawasan tentang mengenal diri sendiri, orang lain dan lingkungan melalui eksplorasi mimik, suara dan gerak tubuh. Pada akhir fase ini, peserta didik mulai mengenali secara sadar dan kemudian mengekspresikan ragam emosi, belajar berdisiplin dalam mengikuti instruksi permainan teater.

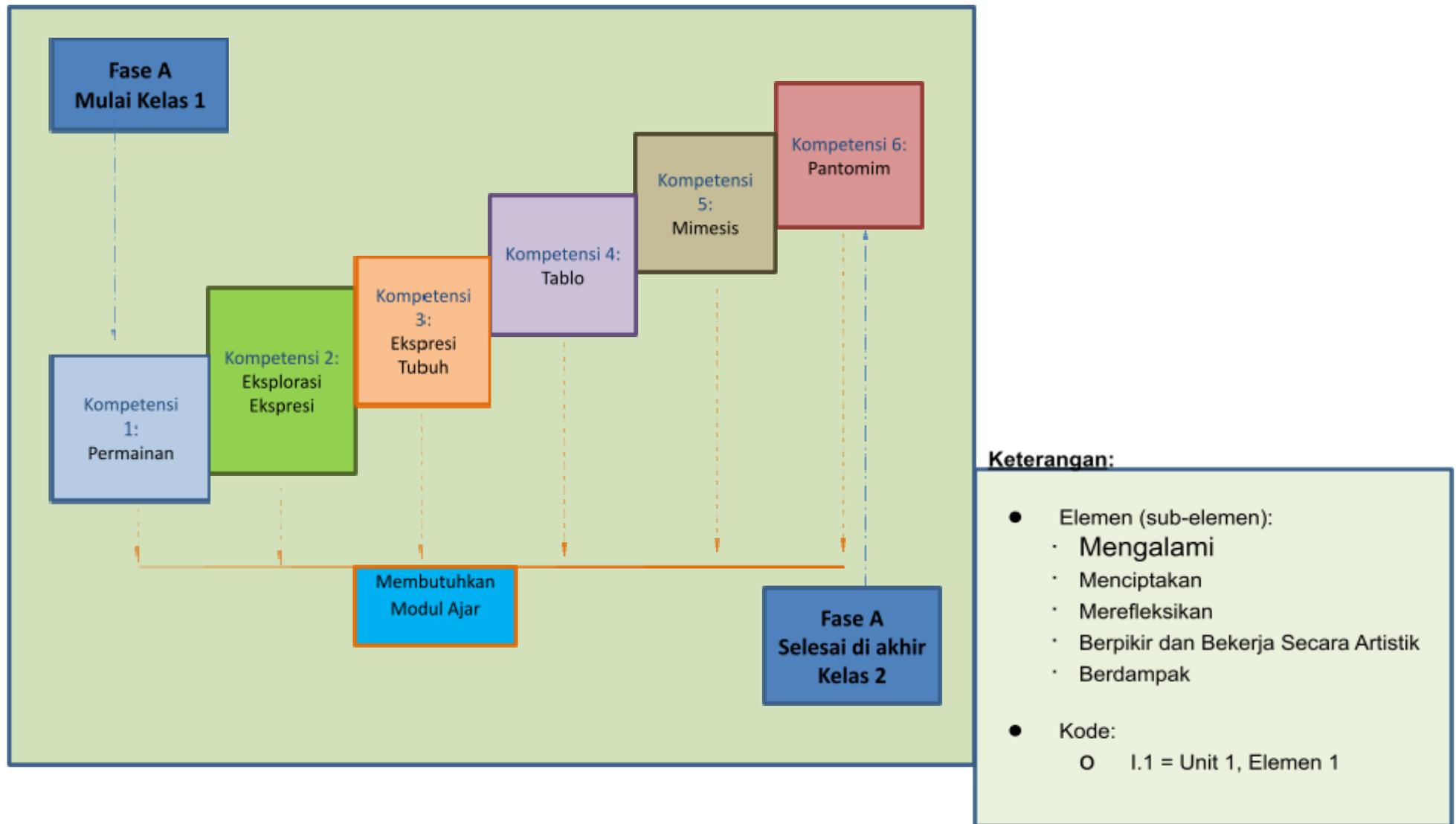
### **Alur konten Fase A :**

#### **Kelas 1**

- Pengenalan tubuh dan suara melalui permainan-permainan
- Pengalaman mengenalkan bentuk permainan untuk pemanasan dan berekspresi (membuat berbagai ekspresi wajah dan melatih keberanian siswa dalam mengungkapkan ekspresi diri)
- Penyampaian cerita dan situasi dalam bentuk gerak yang sederhana (tablo dan pantomim)
- Respon terhadap bunyi untuk melatih gerak koordinasi tubuh dan emosi melalui iringan lagu
- Berlatih menirukan gerak dan bicara sebuah tokoh dengan sederhana

#### **Kelas 2**

- Latihan-latihan gerak tubuh dan vocal untuk menyampaikan cerita melalui permainan yang lebih berkembang
- Pengalaman bermain dalam kelompok-kelompok kecil.
- Menceritakan kembali kehidupan sehari-hari atau cerita dengan gerak tubuh.
- Berlatih membuat adegan singkat (skit) dengan menggunakan topik sederhana dengan mengkombinasi gerak tablo, pantomim, bunyi, dan dialog sederhana.
- Merespon permainan teman sebaya.



Gambar 2. Peta konsep Fase A (kelas 1-2)



## UNIT 1

### 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 :** Mengenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal sesuai jenis permainan.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	ELEME N DAN LANGKAH-LANGKA H PEMBELAJARAN,	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<b>Observasi dan konsentrasi</b> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.	1.1. Peserta didik mampu memeragakan ekspresi wajah, suara, dan fungsi anggota tubuh	<b>I.1 Mengalami :</b> Peserta didik mengenal gerak tubuh mengikuti irama musik melalui kegiatan permainan, dengan kreatif.	<b>Profil Pancasila:</b>  <b>Mandiri</b> (Terlihat pada elemen	<b>Di akhir unit 1</b>  <b>Penilaian pengetahuan</b> Lisan, saat menyebutkan	560 menit	<b>Kata Kunci:</b> • <b>Respon terhadap bunyi</b>

<p><b><u>Olah Tubuh dan vokal</u></b> Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan</p> <p><b><u>Ingatan</u></b> Menggali suasana hati</p> <p><b><u>Imajinasi</u></b> Memainkan dan Menirukan tokoh</p> <p><b><u>Merancang Pertunjukan</u></b> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan</p> <p><b><u>Apresiasi</u></b> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri</p>	<p>melalui permainan dengan ekspresif.</p> <p>1.1.1. Memeragakan pengenalan diri 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>1.2 <b><i>Menciptakan :</i></b> Peserta didik memeragakan ekspresi wajah, suara, dan fungsi anggota tubuh sesuai irama musik dalam mengenalkan diri melalui permainan dengan ekspresif.</p> <p>1.3 <b><i>Merefleksikan :</i></b> Peserta didik menggali secara lisan cara melakukan ekspresi, gerak, vokal pengenalan diri dengan teman sebayanya dengan santun.</p> <p>1.4 <b><i>Berpikir dan bekerja secara artistik</i></b> : Peserta didik mengkreasikan gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai karakter diri melalui latihan dengan permainan secara kreatif.</p>	<p>mengalami dan menciptakan)</p> <p><b>Kreatif</b> (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)</p> <p><b>Bernalar Kritis</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)</p>	<p>komponen pengenalan diri, kebiasaan diri dan pengalaman diri berdasarkan catatan</p> <p><b>Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan</b> Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan yang diminta saat permainan secara individu atau berpasangan dengan durasi 3-5 menit.</p>		<p>Perilaku gerak yang muncul akibat adanya rangsangan (bunyi) yang diterima oleh panca indera.</p> <p>● <b>Bermain gerakan sederhana</b></p> <p>Segala bentuk permainan yang menyenangkan untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara.</p> <p>● <b>Estafet</b></p> <p>Melanjutkan gerakan orang lain.</p> <p><b>Sarpras:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peralatan untuk permainan.</li> <li>2. Komputer/labtop untuk PJJ.</li> </ol>
---	--	--	---	--	--	---

						<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Kamera atau HP untuk merekam setiap sesi.</li> <li>4. Buku catatan anekdot.</li> <li>5. Ruang yang cukup saat offline.</li> <li>6. Jika diperlukan ada handprop untuk dibawa peserta didik.</li> </ol>
--	--	--	--	--	--	--



## 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	ELEME N DAN LANGKAH-IANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<p><b><u>Observasi dan konsentrasi</u></b> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.</p> <p><b><u>Olah Tubuh dan vokal</u></b> Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan</p> <p><b><u>Ingatan</u></b> Menggali suasana hati</p> <p><b><u>Imajinasi</u></b> Memainkan dan Menirukan tokoh</p> <p><b><u>Merancang Pertunjukkan</u></b> Terlibat dalam</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 hewan dengan tablo bersama kelompok.</p>	<p><b><u>II.1 Mengalami :</u></b> Peserta didik meniru ekspresi wajah dan gerak tubuh hewan dan tokoh profesi dengan baik.</p> <p><b><u>II.2 Menciptakan :</u></b> Peserta didik memeragakan ekspresi wajah dan gerak tubuh dari hewan dan tokoh profesi dengan tablo secara ekspresif.</p> <p><b><u>II.3 Merefleksikan :</u></b> Peserta didik mengingat gerak yang ditiru olehnya dengan tablo dan menyampaikan kepada teman berkelompok dengan santun.</p> <p><b><u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u></b></p>	<p><b>Profil Pancasila:</b></p> <p><b>Mandiri</b> (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan)</p> <p><b>Kreatif</b> (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan )</p> <p><b>Bernalar Kritis</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir</p>	<p><b>Di akhir unit 2</b></p> <p><b>Penilaian pengetahuan</b> <b>Penilaian pengetahuan</b> Lisan, saat menyebutkan komponen ciri hewan dan atribut profesi tokoh.</p> <p><b>Penilaian Keterampilan</b> Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan hewan dan tokoh profesi yang diminta dengan tablo secara berkelompok</p>	<p><b>280 menit</b></p>	<p><b>Kata Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Akting</b> Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario.</li> <li>● <b>Respon</b> perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan.</li> <li>● <b>Tablo</b>  Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih mengedepankan gambar hidup.</li> <li>● <b>Kerjasama</b></li> </ul>

<p>Sebuah pertunjukan dengan bimbingan</p> <p><b><u>Kerja Ensemble</u></b> Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain</p> <p><b><u>Apresiasi</u></b> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri</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>Peserta didik mengkreasikan ekspresi wajah dan gerak tubuh sesuai karakter hewan melalui latihan tablo dengan kreatif dan ekspresif.</p>	<p>dan bekerja artistik)</p> <p><b>Bergotong royong</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan )</p>	<p>dengan durasi 3-5 menit.</p>		<p>Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan teman main untuk tujuan bersama.</p> <p><b>Sarpras:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peralatan untuk tablo.</li> <li>2. Komputer/labtop untuk PJJ.</li> <li>3. Kamera/ HP untuk merekam setiap sesi.</li> <li>4. Buku catatan anekdot.</li> <li>5. Ruang yang cukup saat offline.</li> <li>6. Jika diperlukan ada handprop untuk peserta didik.</li> </ol>
--	---	---	---	---------------------------------	--	--



### 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	ELEME N DAN LANGKAH-LANGKA H PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<p><b>Observasi dan konsentrasi</b> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.</p> <p><b>Olah Tubuh dan vokal</b> Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan</p> <p><b>Ingatan</b> Menggali suasana hati</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>III.1 <b>Mengalami :</b> Peserta didik mengenal kerjasama kelompok kecil dalam peran ringan pertunjukkan pantomim melalui latihan dengan baik.</p> <p>III.2 <b>Menciptakan :</b> Peserta didik mempraktekkan bahasa isyarat dan gerak tubuh hewan serta profesi tokoh melalui pantomim dengan iringan musik secara ekspresif.</p>	<p><b>Profil Pancasila:</b></p> <p><b>Mandiri</b> (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan)</p> <p><b>Kreatif</b> (Terlihat pada elemen menciptakan)</p>	<p><b>Di akhir unit 3</b></p> <p><b>Penilaian pengetahuan</b> Lisan, saat menceritakan kembali isi cerita fabel pantomim yang dimainkan.</p> <p><b>Penilaian Keterampilan</b> Peserta didik menyelenggarakan</p>	<p>280 menit</p>	<p><b>Kata Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Aktng</b> Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario.</li> <li>● <b>Respon</b> Perilaku yang muncul dikarenakan</li> </ul>

<p><b><u>Imajinasi</u></b> Memainkan dan Menirukan tokoh</p> <p><b><u>Merancang Pertunjukkan</u></b> Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan</p> <p><b><u>Kerja Ensemble</u></b> Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain</p> <p><b><u>Bermain dengan tata artistik panggung</u></b> Mengenal bentuk dan fungsi tata Artistic panggung</p> <p><b><u>Apresiasi</u></b> 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><b><u>III.3 Merefleksikan :</u></b> Peserta didik mengingat kerja kelompok peran pantomim dan mengungkapkan perasaannya dengan santun.</p> <p><b><u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u></b> 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>dan merefleksikan)</p> <p><b>Bernalar Kritis</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)</p> <p><b>Bergotong royong</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan)</p>	<p>an pementasan pantomim cerita fabel bersama kelompok dengan durasi 10-15 menit.</p>		<p>adanya rangsang dari lingkungan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Pantomim</b></li> </ul> <p>Gerakan isyarat tanpa kata dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh.</p> <p><b>Sarpras:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peralatan untuk tablo.</li> <li>2. Komputer/labtop untuk PJJ.</li> <li>3. Kamera/ HP untuk merekam setiap sesi.</li> <li>4. Buku catatan anekdot.</li> <li>5. Ruang yang cukup saat offline.</li> <li>6. Jika diperlukan ada handprop</li> </ol>
---	--	--	--	--	--	--

untuk peserta didik.

## UNIT 1

### KELAS II TABLO

**Konsep:** Ekspresi anak, irama dan gerak, mengenal vokal

**Kompetensi:** Mampu mengenal bentuk-bentuk ekspresi wajah (sedih, senang, marah, takut), memahami gerak tubuh sesuai irama, mampu berdialog dengan percaya diri melalui latihan-latihan untuk menyampaikan cerita dalam permainan kreatif dan tablo.

Pertanyaan pemantik: “Apa itu tablo? “Bagaimana cerita dapat disampaikan dalam tablo dengan ekspresif?”

**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	ELEME N DAN LANGKAH-LANGKA H PEMBELAJARAN,	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<b>Observasi dan konsentrasi</b> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.	1.1. Peserta didik mampu mengkreasikan ekspresi wajah dan olah vokal tokoh dan atau	<b><u>I.1 Mengalami :</u></b> Peserta didik menirukan tokoh dan atau benda dengan berlatih kerjasama dalam kelompok kecil	<b>Profil Pancasila:</b> <b>Mandiri</b> (Terlihat pada elemen	<b>Di akhir unit 1</b> <b>Penilaian pengetahuan</b> Lisan, saat menyebutkan komponen ciri	<b>420 menit</b>	<b>Kata Kunci:</b> • <b>Tablo</b>  Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih

<p><b><u>Olah Tubuh dan vokal</u></b> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan</p> <p><b><u>Ingatan</u></b> Mengingat suasana hati</p> <p><b><u>Imajinasi</u></b> Memainkan dan Menirukan tokoh</p> <p><b><u>Merancang Pertunjukan</u></b> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan</p> <p><b><u>Kerja Ensemble</u></b> Mengetahui dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain</p> <p><b><u>Apresiasi</u></b> Mengingat kelebihan dan kekurangan karya sendiri</p>	<p>benda melalui tablo dengan cerita berdasarkan latihan meniru bersama kelompok secara ekspresif.</p> <p>1.1.1. Menirukan gerakan ekspresi wajah dan olah suara tokoh dan atau benda dengan tablo.</p> <p>1.1.2. Memeragakan gerak tokoh melalui iringan music dengan tablo.</p> <p>1.1.3. Mempraktekkan gerakan ekspresi wajah dan olah suara tokoh dan atau benda dengan suasana yang</p>	<p>melalui latihan dengan baik.</p> <p>1.2 <b><u>Menciptakan :</u></b> Peserta didik menciptakan tablo melalui suara dan gerak tubuh tokoh dan atau benda berdasarkan peniruan dengan ekspresif.</p> <p>1.3 <b><u>Merefleksikan :</u></b> Peserta didik mengingat pengalaman berlatih tablo dan bekerja sama dalam kelompok dan menyampaikannya dengan santun.</p> <p>1.4 <b><u>Berpikir dan bekerja secara artistik :</u></b> Peserta didik mengkreasikan ekspresi wajah dan olah vokal tokoh dan atau benda melalui tablo dengan cerita bersama kelompok secara ekspresif.</p>	<p>mengalami dan menciptakan)</p> <p><b>Kreatif</b> (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)</p> <p><b>Bernalar Kritis</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)</p>	<p>dan atribut tokoh dan atau benda secara berkelompok.</p> <p><b>Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan</b> Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan yang diminta tokoh keluarga atau gerak benda melalui cerita dengan tablo secara berkelompok dengan durasi 3-5 menit.</p>	<p>mengedepankan gambar hidup.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Respon</b> perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan.</li> <li>● <b>Mimesis</b>  Menampilkan gerak atau suara dengan menirukan gaya seseorang.</li> <li>● <b>Kerjasama</b>  Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan teman main untuk tujuan bersama.</li> </ul> <p><b>Sarpras:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peralatan untuk tablo.</li> <li>2. Komputer/labtop untuk PJJ.</li> <li>3. Kamera atau HP untuk merekam setiap sesi.</li> </ol>
---	--	--	---	---	---

	dikondisikan dengan tablo.					4. Buku catatan anekdot. 5. Ruang yang cukup saat offline. 6. Jika diperlukan ada handprop untuk dibawa peserta didik.
--	----------------------------	--	--	--	--	--



## UNIT 2

### KELAS II MIMESIS

**Konsep:** Bermain gerakan sederhana, mimesis (peniruan)

**Kompetensi:** Mampu menirukan bentuk dan karakter, mempunyai kemampuan berpikir kreatif, menirukan tokoh keluarga.

Pertanyaan pemantik: “Apa itu mimesis?”, “Bagaimana kegiatan menirukan tokoh keluarga dapat merangsang imajinasi dan ide-ide kreatif saat pertunjukkan?”

**Tujuan Umum Pembelajaran:** Peserta didik mampu memahami peniruan gerakan atau vokal.

**Alur Berpikir:** Meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN	ELEME N DAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN
--------------	-------------------------	-------------	--------------------------	----------	-------	----------------

	INDIKATOR	LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN				SARANA PRASARANA
<p><b><u>Observasi dan konsentrasi</u></b> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.</p> <p><b><u>Olah Tubuh dan vokal</u></b> Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan</p> <p><b><u>Ingatan</u></b> Menggali suasana hati</p> <p><b><u>Imajinasi</u></b> Memainkan dan Menirukan tokoh</p> <p><b><u>Merancang Pertunjukan</u></b> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan</p> <p><b><u>Kerja Ensemble</u></b> Mengenalkan dan Melatih cara</p>	<p>2.1. Peserta didik mampu menirukan gerakan tokoh keluarga dan atau hewan dengan tablo secara spontan.</p> <p>1.1.1. Menirukan gerak dan suara dari tokoh keluarga dengan ekspresif.</p> <p>1.1.2. Menirukan gerak dan suara dari tokoh keluarga hewan dengan ekspresif.</p> <p>1.1.3. Memeragakan tokoh keluarga dan atau keluarga hewan berdasarkan</p>	<p><b><u>II.1 Mengalami :</u></b> Peserta didik meniru gerak tokoh keluarga dan atau hewan dan berlatih kerjasama dalam kelompok kecil dalam secara ekspresif.</p> <p><b><u>II.2 Menciptakan :</u></b> Peserta didik menirukan suara dan gerak tubuh tokoh keluarga atau hewan dengan spontan.</p> <p><b><u>II.3 Merefleksikan :</u></b> Peserta didik mengingat pengalaman meniru tokoh keluarga dan atau hewan serta berlatih dalam kelompok dan menyampaikannya dengan santun.</p> <p><b><u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u></b> Peserta didik menirukan gerakan tokoh keluarga dan atau hewan bersama</p>	<p><b>Profil Pancasila:</b></p> <p><b>Mandiri</b> (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan)</p> <p><b>Kreatif</b> (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)</p> <p><b>Bernalar Kritis</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)</p> <p><b>Bergotong royong</b></p>	<p><b>Di akhir unit 2</b></p> <p><b>Penilaian pengetahuan Penilaian pengetahuan</b> Lisan, saat menyebutkan komponen ciri dan atribut profesi tokoh keluarga secara berkelompok.</p> <p><b>Penilaian Keterampilan</b> Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan yang diminta tokoh keluarga dan atau gerak keluarga hewan melalui cerita secara berkelompok</p>	<p><b>280 menit</b></p>	<p><b>Kata Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Akting</b> Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario.</li> <li>● <b>Respon</b> perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan.</li> <li>● <b>Mimesis</b>  Menampilkan gerak atau suara dengan menirukan gaya seseorang.</li> <li>● <b>Kerjasama</b>  Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan teman</li> </ul>

<p>bekerjasama dengan orang lain</p> <p><b>Apresiasi</b> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri</p>	<p>cerita dengan ekspresif.</p>	<p>kelompok melalui latihan secara ekspresif.</p>	<p>(Terlihat pada elemen merefleksikan)</p>	<p>dengan durasi 3-5 menit.</p>		<p>main untuk tujuan bersama.</p> <p><b>Sarpras:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peralatan untuk mimesis.</li> <li>2. Komputer/labtop untuk PJJ.</li> <li>3. Kamera/ HP untuk merekam setiap sesi.</li> <li>4. Buku catatan anekdot.</li> <li>5. Ruang yang cukup saat offline.</li> <li>6. Jika diperlukan ada handprop untuk peserta didik.</li> </ol>
--	---------------------------------	---	---	---------------------------------	--	--



### UNIT 3

#### KELAS II PANTOMIM

**Konsep:** Mengolah Imajinasi, konsep bersama.

**Kompetensi:** Mengenal seni teater, mempunyai kemampuan berpikir kreatif, mampu memainkan peran bersama-sama,

Pertanyaan pemantik: “Apa itu pantomim?”, “Bagaimana kreativitas *blocking*, properti, dan kerjasama dalam kelompok dapat membuat dinamis 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, gerakan tubuh melalui pantomim.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	ELEME N DAN LANGKAH-LANGKA H PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<p><b>Observasi dan konsentrasi</b> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.</p> <p><b>Olah Tubuh dan vokal</b> Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan</p> <p><b>Ingatan</b> Menggali suasana hati</p> <p><b>Imajinasi</b> Memainkan dan Menirukan tokoh</p>	<p>3.1. Peserta didik mampu mengkreasikan <i>blocking</i> dari cerita yang ditulisnya dengan pantomm secara kreatif dan ekspresif.</p> <p>3.1.1. Berlatih <i>blocking</i> pantomim dengan kreatif dan ekspresif.</p> <p>3.1.2. Membuat atribut peran tokoh dari bahan bekas dengan kreatif.</p>	<p>III.1 <b>Mengalami :</b> Peserta didik melihat contoh dan meniru gerak tokoh keluarga dan hewan dan berlatih kerjasama dalam kelompok kecil adegan pantomim dengan baik.</p> <p>III.2 <b>Menciptakan :</b> Peserta didik memeragakan adegan tiap babak dari cerita fabel berdasarkan peniruan gerak tokoh keluarga dan atau hewan dalam pantomim dengan ekspresif.</p> <p><b>III.3 Merefleksikan :</b></p>	<p><b>Profil Pancasila:</b></p> <p><b>Mandiri</b> (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan)</p> <p><b>Kreatif</b> (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)</p> <p><b>Bernalar Kritis</b></p>	<p>Di akhir unit 2</p> <p><b>Penilaian pengetahuan Penilaian pengetahuan</b> Tertulis, saat menuliskan cerita fabel yang akan dimainkan dalam pertunjukkan kelompok.</p> <p><b>Penilaian Keterampilan</b> Peserta didik menyelenggarakan</p>	420 menit	<p><b>Kata Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Respon terhadap bunyi</b></li> </ul> <p>Perilaku gerak yang muncul akibat adanya rangsangan (bunyi) yang diterima oleh panca indera.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bermain gerakan sederhana</b></li> </ul> <p>Segala bentuk permainan yang menyenangkan</p>

<p><b>Merancang Pertunjukkan</b> Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan</p> <p><b>Kerja Ensemble</b> Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain</p> <p><b>Bermain dengan tata artistik panggung</b> Mengetahui bentuk dan fungsi tata Artistik panggung</p> <p><b>Apresiasi</b> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri</p>	<p>3.1.3. Berlatih <i>blocking</i> gerak pantomim bersama kelompok berdasarkan cerita dengan kreatif dan ekspresif.</p>	<p>Peserta didik merespon pertunjukkan pantomim teman sebaya dengan mengingat pengalaman meniru tokoh keluarga dan atau hewan serta berlatih pantomim dalam kelompok dan menyampaikannya dengan santun.</p> <p><b><u>III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u></b> Peserta didik mengkreasikan blocking pantomim dari cerita fabel secara kreatif dan ekspresif.</p>	<p>(Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)</p> <p><b>Bergotong royong</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan)</p>	<p>an pementasan pantomim cerita fabel dengan durasi 10-15 menit.</p>	<p>untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Pantomim</b></li> </ul> <p>Gerakan isyarat tanpa kata dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh.</p> <p><b>Sarpras:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peralatan untuk pantomim.</li> <li>2. Komputer/labtop untuk PJJ.</li> <li>3. Kamera/ HP untuk merekam setiap sesi.</li> <li>4. Buku catatan anekdot.</li> <li>5. Ruang yang cukup saat offline.</li> <li>6. Jika diperlukan ada handprop</li> </ol>
--	---	---	---	---	--

						untuk peserta didik.
--	--	--	--	--	--	----------------------