

PENGEMBANGAN

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Seni Budaya-Seni Teater



SD



Dewi Sri Handayani Nuswantari, S.Pd



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
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, pengecap,

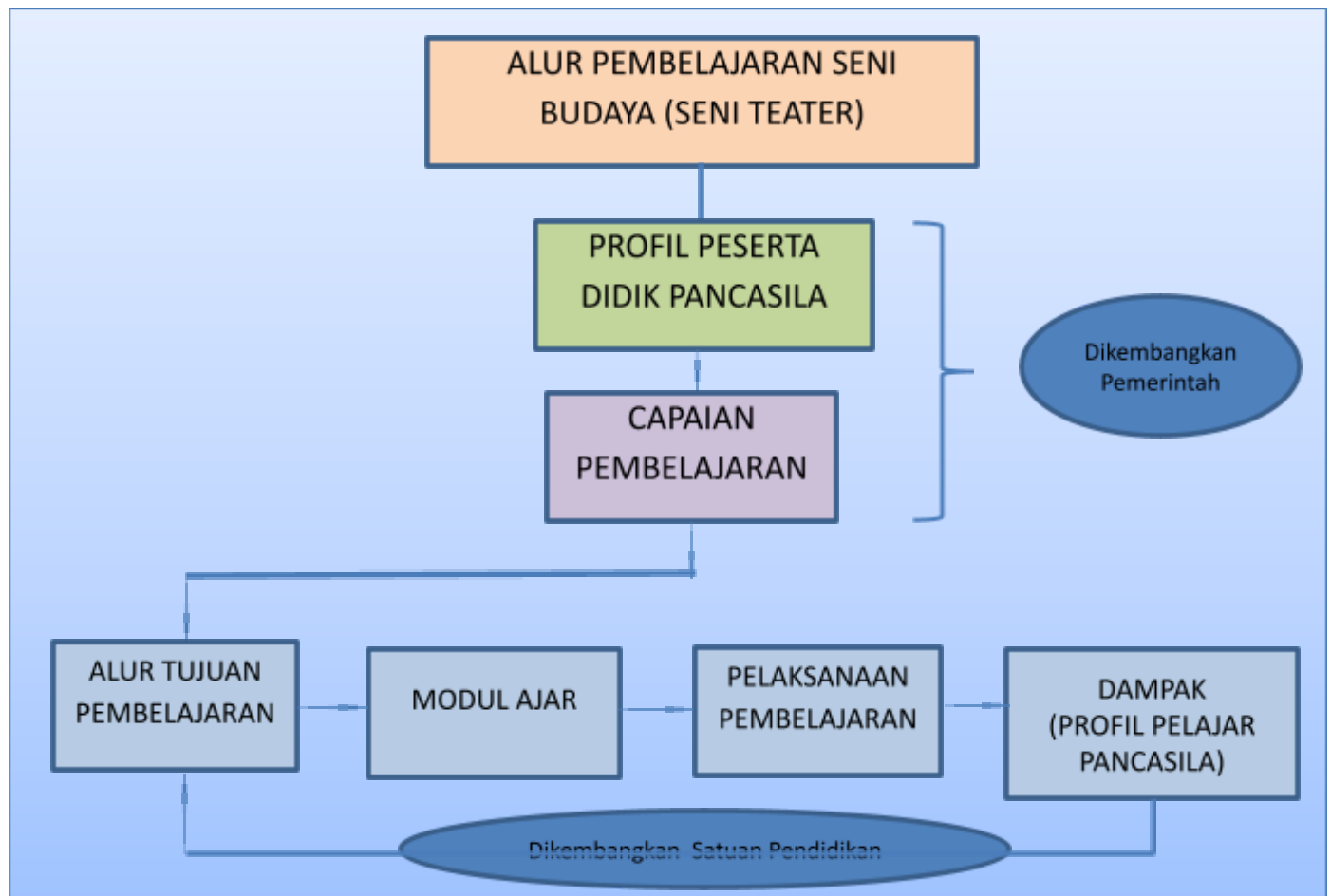
penglihatan, dan suara. Hal ini dapat dikembangkan dengan permainan mereka yang spontan, kemampuan berkonsentrasi, berkomunikasi melalui nonverbal dengan cara ekspresi wajah dan gerak tubuh. Di fase ini dilakukan kegiatan bernyanyi atau pun dongeng tentang *fable* (imajinasi/dongeng tentang hewan). Kondisi 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. Persiapan pelaksanaan pembelajaran dikembangkan secara kreatif dan inovatif dari alur dan tujuan pembelajarannya yang sudah disusun tersebut dan dikembangkan menjadi modul ajar. Pada akhir pembelajaran guru akan melakukan asesmen. Guru dapat melakukan *feed back* pada pembelajaran yang belum banyak dikuasai Peserta didik. Dalam hal ini guru dapat kembali ke tujuan pembelajaran dan merevisinya kembali.



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.

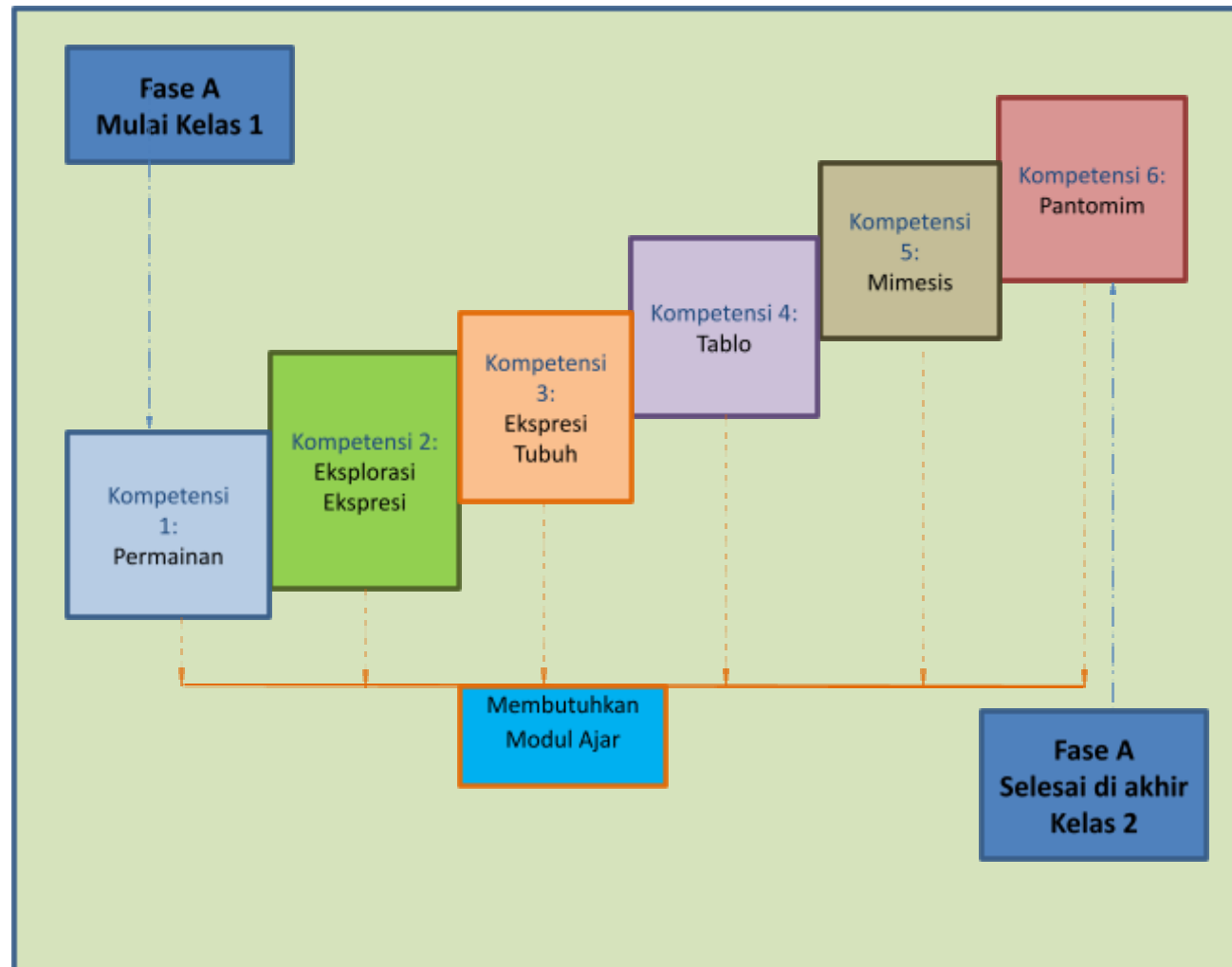
Alur konten Fase A :

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.



Keterangan:

- Elemen (sub-elemen):
 - Mengalami
 - Menciptakan
 - Merefleksikan
 - Berpikir dan Bekerja Secara Artistik
 - Berdampak
- Kode:
 - I.1 = Unit 1, Elemen 1

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 : Menenal, 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> Menenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan	1.1. Peserta didik mampu memeragakan ekspresi wajah, suara, dan fungsi anggota tubuh melalui permainan dengan ekspresif.	<i>1.1 Mengalami :</i> Peserta didik menenal gerak tubuh mengikuti irama musik melalui kegiatan permainan, dengan kreatif. <i>1.2 Menciptakan :</i> 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 Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan <u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	1.1.1. Memeragakan pengenalan diri dengan ekspresi anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif. 1.1.2. Memeragakan kebiasaan 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>1.3 Merefleksikan :</i> Peserta didik menggali secara lisan cara melakukan ekspresi, gerak, vokal pengenalan diri dengan teman sebayanya dengan santun. <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.	(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

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
Observasi dan konsentrasi Melihat dan	2.1. Peserta didik mampu	II.1 Mengalami : Peserta didik meniru ekspresi wajah dan gerak	Profil Pancasila:	Di akhir unit 2 Penilaian	280 menit	Kata Kunci: • Akting

mencatat kebiasaan diri sendiri. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Ingatan</u> Mengingat suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengetahui dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain <u>Apresiasi</u> Mengingat kelebihan dan kekurangan karya sendiri	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 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	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 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.	Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	pengetahuan Penilaian pengetahuan Lisan, saat menyebutkan komponen ciri hewan dan atribut profesi tokoh. Penilaian Keterampilan Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan hewan dan tokoh profesi yang diminta dengan tablo secara berkelompok dengan durasi 3-5 menit.	Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario. • Respon perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsangan dari lingkungan. • Tablo Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih 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.
---	---	--	--	--	---

	bersama kelompok.					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	ELEMEN DAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN
--------------	-------------------------	------------	--------------------------	----------	-------	----------------

	INDIKATOR	LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN				SARANA PRASARANA
<u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Inggatan</u> Menggetahui suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukkan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengetahui dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain	3.1. Peserta didik mampu mempraktekkan bahasa isyarat dan gerak tubuh hewan serta tokoh profesi melalui pantomim dengan iringan musik secara ekspresif. 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	<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 iringan musik secara ekspresif. <u>III.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik mengingat kerja kelompok peran pantomim dan mengungkapkan perasaannya dengan santun. <u>III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan pertunjukkan ekspresi wajah, bahasa isyarat, dan gerakan tubuh sesuai	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	Di akhir unit 3 Penilaian pengetahuan Lisan, saat menceritakan kembali isi cerita fabel pantomim yang dimainkan. Penilaian Keterampilan Peserta didik menyelenggarakan pementasan pantomim cerita fabel bersama kelompok dengan durasi 10-15 menit.	280 menit	Kata Kunci: • Aktng Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario. • Respon Perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan. • Pantomim Gerakan isyarat tanpa kata dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh. Sarpras:

<u>Bermain dengan tata artistik panggung</u> Mengetahui bentuk dan fungsi tata Artistik panggung <u>Apresiasi</u> Mengetahui kelebihan dan kekurangan karya sendiri	3.1.4. Memeragakan cerita fabel dengan pantomim melalui iringan musik.	karakter hewan dan profesi tokoh melalui latihan pantomim dengan kreatif dan ekspresif.				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 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	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> Menggali suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengenalkan	1.1. Peserta didik mampu mengkreasikan ekspresi wajah dan olah vokal tokoh dan atau benda melalui tablo dengan cerita berdasarkan latihan meniru bersama kelompok secara ekspresif. 1.1.1. Menirukan gerakan ekspresi wajah dan olah suara tokoh dan atau benda dengan tablo.	<u>1.1 Mengalami :</u> Peserta didik menirukan tokoh dan atau benda dengan berlatih kerjasama dalam kelompok kecil melalui latihan dengan baik. <u>1.2 Menciptakan :</u> Peserta didik menciptakan tablo melalui suara dan gerak tubuh tokoh dan atau benda berdasarkan peniruan dengan ekspresif. <u>1.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik mengingat pengalaman berlatih tablo dan bekerja sama dalam kelompok dan menyampaikannya dengan santun.	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)	Di akhir unit 1 Penilaian pengetahuan Lisan, saat menyebutkan komponen ciri dan atribut tokoh dan atau benda secara berkelompok. Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan yang diminta tokoh keluarga atau gerak benda melalui cerita dengan tablo secara berkelompok	420 menit	Kata Kunci: • Tablo Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih mengedepankan gambar hidup. • Respon perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan. • Mimesis Menampilkan gerak atau suara dengan menirukan gaya seseorang. • Kerjasama Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan

dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain Apresiasi Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	1.1.2. Memeragakan gerak tokoh melalui iringan music dengan tablo. 1.1.3. mempraktekkan gerakan ekspresi wajah dan olah suara tokoh dan atau benda dengan suasana yang dikondisikan dengan tablo.	<u>I.4 Berpikir dan bekerja secara artistik</u> : Peserta didik mengkreasikan ekspresi wajah dan olah vokal tokoh dan atau benda melalui tablo dengan cerita bersama kelompok secara ekspresif.		dengan durasi 3-5 menit.		teman main untuk tujuan bersama. Sarpras: 1. Peralatan untuk tablo. 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 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 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> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Ingatan</u> Mengingat suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukkan</u>	2.1. Peserta didik mampu menirukan gerakan tokoh keluarga dan atau hewan dengan tablo secara spontan. 1.1.1. Menirukan gerak dan suara dari tokoh keluarga dengan ekspresif. 1.1.2. Menirukan gerak dan suara dari tokoh keluarga hewan dengan ekspresif.	<u>II.1 Mengalami :</u> Peserta didik meniru gerak tokoh keluarga dan atau hewan dan berlatih kerjasama dalam kelompok kecil dalam secara ekspresif. <u>II.2 Menciptakan :</u> Peserta didik menirukan suara dan gerak tubuh tokoh keluarga atau hewan dengan spontan. <u>II.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik mengingat pengalaman meniru tokoh keluarga dan atau hewan serta berlatih dalam kelompok dan	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen	Di akhir unit 2 Penilaian pengetahuan Penilaian pengetahuan Lisan, saat menyebutkan komponen ciri dan atribut profesi tokoh keluarga secara berkelompok. Penilaian Keterampilan Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan yang	280 menit	Kata Kunci: ● Aktif Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario. ● Respon perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsangan dari lingkungan. ● Mimesis Menampilkan gerak atau suara dengan menirukan gaya seseorang.

Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain <u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	1.1.3. Memeragakan tokoh keluarga dan atau keluarga hewan berdasarkan cerita dengan ekspresif.	menyampaikannya dengan santun. <u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik menirukan gerakan tokoh keluarga dan atau hewan bersama kelompok melalui latihan secara ekspresif.	merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	diminta tokoh keluarga dan atau gerak keluarga hewan melalui cerita secara berkelompok dengan durasi 3-5 menit.	• Kerjasama Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan teman main untuk tujuan bersama. Sarpras: 1. Peralatan untuk mimesis. 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 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	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> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Ingatan</u> Mengingat suasana hati <u>Imajinasi</u>	3.1. Peserta didik mampu mengkreasikan blocking dari cerita yang ditulisnya dengan pantomim secara kreatif dan ekspresif. 3.1.1. Berlatih <i>blocking</i> pantomim dengan kreatif dan ekspresif. 3.1.2. Membuat atribut peran	<u>III.1 Mengalami :</u> Peserta didik melihat contoh dan meniru gerak tokoh keluarga dan hewan dan berlatih kerjasama dalam kelompok kecil adegan pantomim dengan baik. <u>III.2 Menciptakan :</u> Peserta didik memeragakan adegan tiap babak dari cerita fabel berdasarkan peniruan gerak tokoh keluarga dan atau hewan dalam pantomim dengan ekspresif.	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)	Di akhir unit 2 Penilaian pengetahuan Penilaian pengetahuan Tertulis, saat menuliskan cerita fabel yang akan dimainkan dalam pertunjukkan kelompok. Penilaian Keterampilan	420 menit	Kata Kunci: • Respon terhadap bunyi Perilaku gerak yang muncul akibat adanya rangsangan (bunyi) yang diterima oleh panca indera. • Bermain gerakan sederhana Segala bentuk permainan yang

Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan 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	tokoh dari bahan bekas dengan kreatif. 3.1.3. Berlatih <i>blocking</i> gerak pantomim bersama kelompok berdasarkan cerita dengan kreatif dan ekspresif.	<u>III.3 Merefleksikan :</u> 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. <u>III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan blocking pantomim dari cerita fabel secara kreatif dan ekspresif.	Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	Peserta didik menyelenggarakan pementasan pantomim cerita fabel dengan durasi 10-15 menit.	menyenangkan untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara. ● Pantomim Gerakan isyarat tanpa kata dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh. Sarpras: 1. Peralatan untuk pantomim. 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.
--	--	--	--	--	--	----------------------

2. Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Pada akhir fase B, peserta didik telah mampu memahami berbagai teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), memahami gerak tubuh, suara/vokal secara lebih mendalam sesuai tokoh/peran. Selanjutnya, peserta didik mulai mengenal aneka peran yang berbeda dalam memproduksi pertunjukan, menyumbang gagasan dan hasil latihan bersama orang lain sebagai wujud dari kemampuan bekerjasama. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi untuk mencapai pertunjukan dengan mengenal peran dan fungsi masing-masing serta mampu mengendalikan emosi dalam berkolaborasi

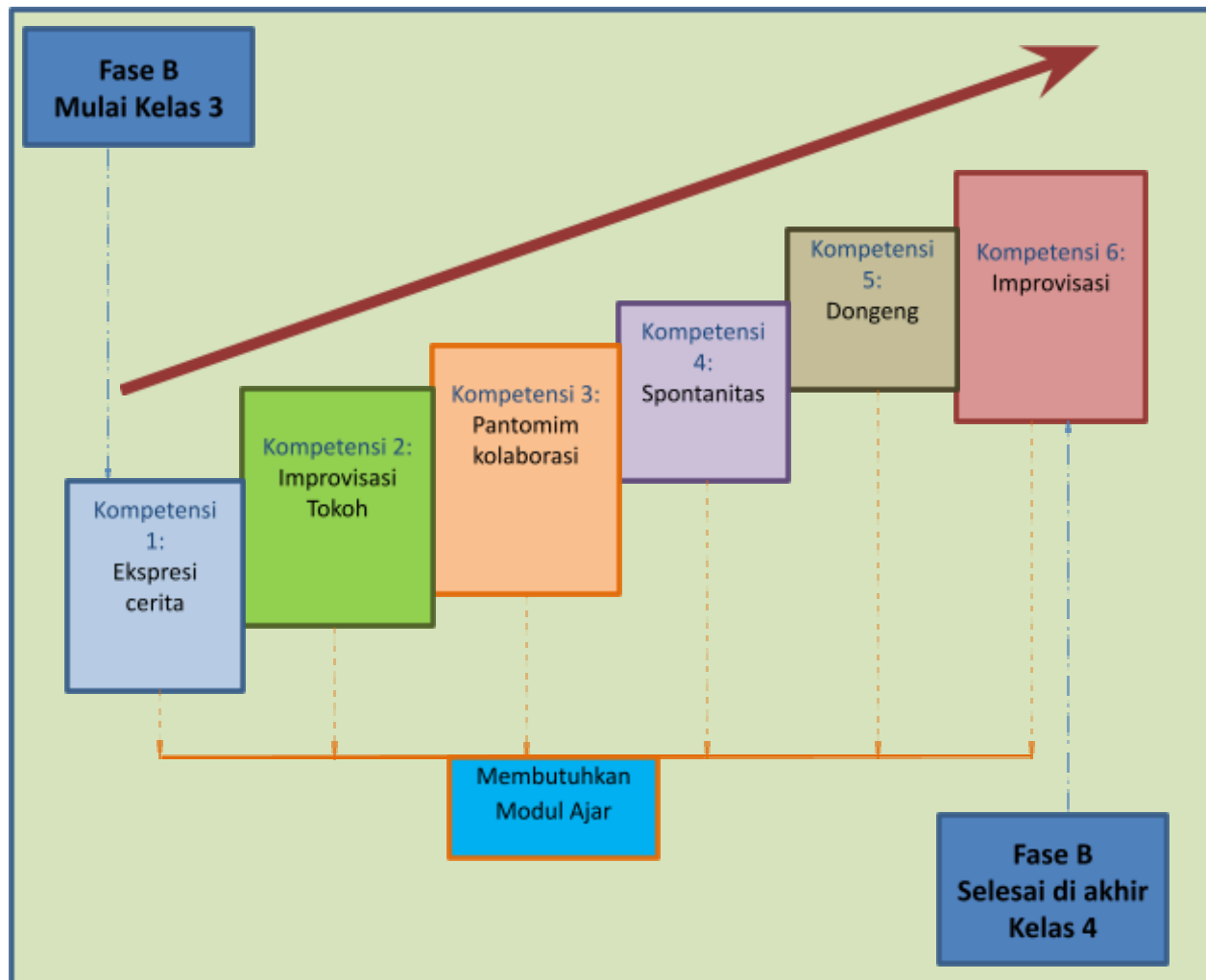
Alur konten Fase B :

Kelas 3

- Mengenal ragam karakter dalam cerita, terutama ragam cerita khayali pemahaman fungsi tubuh dalam gerak suara dari sumber cerita yang berbeda, dan plot dalam cerita (eksplorasi gerak dan suara dalam sebuah cerita)
- Mulai mengenal emosi karakter dan hubungannya dengan fungsi tubuh dan suara melalui kegiatan improvisasi
- Berlatih membuat adegan singkat (skit) dengan menggunakan topik sederhana
- dengan mengkombinasi gerak tablo, pantomim, bunyi, dan dialog sederhana

Kelas 4

- Mengenal ragam karakter dalam cerita, terutama ragam cerita khayali dan realis
- Peragaan cerita sesuai peran yang ditentukan bersama.
- Berlatih membuat adegan singkat (skit) dengan menggunakan topik yang lebih berkembang dengan mengkombinasi gerak tablo, pantomim, bunyi, dan dialog sederhana.
- Berlatih dan menyatukan gagasan (pikiran), gerak, suara, dan bunyi sesuai dengan cerita dalam ruang yang ada serta mengelolanya secara berkelompok.



Keterangan:

- Elemen (sub-elemen):
 - Mengalami
 - Menciptakan
 - Merefleksikan
 - Berpikir dan Bekerja Secara Artistik
 - Berdampak
- Kode:
 - O II.1 = Unit 2, Elemen 1

Gambar 3. Peta Konsep Fase B (kelas 3-4)

UNIT 1

KELAS III EKSPRESI CERITA

Konsep: Dasar gerak tubuh, membaca cerita, dan olah vokal.

Kompetensi: Memahami unsur gerak, memahami makna kata dan cara menyampaikan, mempunyai artikulasi yang jelas

Pertanyaan pemantik: “Apa itu ekspresi cerita itu?”, “Bagaimana cerita dapat menggali gagasan dan ide-ide yang ekspresif dalam pertunjukkan?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami unsur gerak karakter, melalui cerita khayali dengan ekspresif.
Alur Berpikir: Mengenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal sesuai cerita khayali.

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 dan orang lain. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Memahami dan memfungsikan gerak tubuh. Imitasi suara	1.1. Peserta didik mampu memahami unsur gerak dan mengkreasikan gerak karakter berdasarkan cerita khayali	<u>1.1 Mengalami :</u> Peserta didik mengenal ragam karakter dalam cerita khayali melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dengan eksplorasi yang baik. <u>1.2 Menciptakan :</u> Peserta didik memeragakan karakter	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif	Di akhir unit 1 Penilaian pengetahuan Lisan, pemilihan cerita khayali dan artikulasi saat membacakan cerita.	420 menit	Kata Kunci: • Emosi Perilaku gerak yang muncul akibat adanya rangsangan (bunyi) yang diterima oleh panca indera. • Gerak tubuh Segala bentuk permainan yang

ekspresi wajah. <u>Ingatan Emosi</u> Menggali ingatan kejadian. <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh Menceritakan ulang kejadian/cerita yang diamati. <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan sedikit bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Melatih inisiatif dalam merancang permainan atau cerita bersama (kooperatif). <u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri.	secara kreatif dan ekspresif. 1.1.1. Membaca karya prosa/ puisi/ deklamasi atau surat dengan artikulasi dan intonasi yang benar. 1.1.2. Menggali emosi yang tersirat dan gerak serta vokal dalam pesan karya prosa/ puisi/ deklamasi atau surat yang dibacakan.	tokoh dalam cerita khayali berdasarkan latihan meniru dengan ekspresif. <u>1.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukkan ekspresi cerita teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan dan menyampaikannya dengan santun. <u>1.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan cerita khayali secara kreatif dan ekspresif.	(Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)	Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan Diberikan cerita khayali, peserta didik menciptakan gerakan individu atau berpasangan dengan durasi 3-5 menit.	menyenangkan untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara. • Akting Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario. Sarpras: 1. Karya tulis/sastra ((prosa/ puisi/ deklamasi atau surat) 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 III IMPROVISASI TOKOH

Konsep: Bermain gerakan sederhana melalui proses mimesis (peniruan)

Kompetensi: Mampu menirukan bentuk dan karakter, mempunyai kemampuan berpikir kreatif, tablo dengan peran profesi tokoh, mengenal dan memahami proses kreatif para seniman

Pertanyaan pemantik: “Apa itu Improvisasi?”, “Bagaimana peran profesi tokoh dapat merangsang imajinasi dan ide-ide kreatif saat pertunjukkan?”

- Tujuan Umum Pembelajaran:** Peserta didik mampu mengenal emosi karakter dan hubungannya dengan fungsi tubuh dan suara melalui kegiatan improvisasi.

Alur Berpikir: Menegal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal dengan improvisasi.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan konsentrasi Melihat dan	2.1. Peserta didik mampu mengkreasikan	II.1 Mengalami : Peserta didik mengenal ragam karakter dalam	Profil Pancasila:	Di akhir unit 2 Penilaian	280 menit	Kata Kunci: • Improvisasi

mencatat kebiasaan diri sendiri. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Ingatan</u> Menggali suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengetahui dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain <u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai karakter tokoh dalam adegan singkat dengan improvisasi secara kreatif dan ekspresif. 2.1.1. Menirukan gerak ragam karakter tokoh sebuah suasana yang diciptakan melalui improvisasi. 2.1.2. Mempraktekkan gerak ragam tokoh dari adegan singkat bersama kelompok dengan improvisasi yang baik.	adegan singkat melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dengan eksplorasi yang baik. <u>II.2 Menciptakan :</u> Peserta didik memeragakan karakter tokoh dalam adegan singkat berdasarkan latihan meniru dengan ekspresif. <u>II.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukan ekspresi cerita teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan adegan singkat dan menyampaikannya dengan santun. <u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasi gerak karakter berdasarkan adegan singkat bersama kelompok secara kreatif dan ekspresif.	Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	pengetahuan Penilaian pengetahuan Lisan, saat menyebutkan komponen ciri dan atribut profesi tokoh dan alur cerita adegan singkat secara berkelompok. Penilaian Keterampilan Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan berdasarkan adegan singkat dengan improvisasi penokohan secara berkelompok dengan durasi 3-5 menit.	Proses penggabungan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta merta (spontanitas) • Kerjasama Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan teman main untuk tujuan bersama. Sarpras: 1. Peralatan untuk improvisasi. 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 III PANTOMIM KOLABORASI

Konsep: Mengolah Imajinasi dan konsep bersama.

Kompetensi: Mengetahui pantomim sebagai dasar keaktoran/pemeranan, Memahami proses kreatif secara spontanitas, Mampu memainkan peran

Pertanyaan pemantik: “Apa itu pantomim kolaborasi?”, “Bagaimana cerita dapat menggali gerakan pantomim, tablo, dan dialog sederhana dalam pertunjukkan?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu membuat adegan singkat (skit) dengan menggunakan topik sederhana dengan mengkombinasi gerak tablo, pantomim, bunyi, dan dialog sederhana.

Alur Berpikir: Mengetahui, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal dengan improvisasi mengkombinasi gerak tablo, pantomim, bunyi, dan dialog sederhana.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan	3.1. Peserta didik mampu	<i>III.1 Mengalami :</i>	Profil Pancasila:	Di akhir unit 3	420 menit	Kata Kunci:

mencatat kebiasaan diri sendiri. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Ingatan</u> Mengetahui suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengetahui dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain <u>Bermain dengan tata artistik panggung</u> Mengetahui bentuk dan fungsi tata Artistik panggung	mengkreasikan gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai tokoh yang ada pada cerita melalui latihan pantomim kolaborasi dengan kreatif dan ekspresif. 3.1.1. Membuat adegan singkat secara yang kreatif berkelompok 3.1.2. Menirukan gerak ragam karakter tokoh sebuah cerita adegan singkat yang diciptakannya melalui tablo, pantomim dan dialog sederhana. 3.1.3. Membuat atribut peran tokoh dari bahan bekas dengan kreatif. 3.1.4. Mempraktekkan gerak ragam tokoh dari adegan singkat	Peserta didik mengenal ragam karakter dalam adegan singkat melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh melalui tablo, pantomim dan dialog sederhana dengan eksplorasi yang baik. <u>III.2 Menciptakan :</u> Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh dalam adegan singkat berdasarkan latihan tablo, pantomim dan dialog sederhana dengan ekspresif. <u>III.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukkan karakter tokoh teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan adegan singkat dengan tablo, pantomim dan dialog sederhana dan menyampaikannya dengan santun. <u>III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan adegan singkat yang	Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	Penilaian pengetahuan Lisan, saat menceritakan kembali isi cerita fabel yang dibacakan. Penilaian Keterampilan Peserta didik menyelenggarakan pentas pantomim cerita fabel yang sudah dipersiapkannya.	• Tablo Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih mengedepankan gambar hidup. • Respon perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan. • Pantomim Gerakan isyarat tanpa kata dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh. Sarpras: 1. Tema-tema cerita. 2. Komputer/labtop untuk PJJ.
---	--	--	--	--	--

Apresiasi Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	bersama kelompok dengan melalui tablo, pantomim dan dialog sederhana yang ekspresif.	dibuatnya bersama kelompok dengan mengkombinasikan tablo, pantomim dan dialog sederhana secara kreatif dan ekspresif.				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 1

KELAS IV SPONTANITAS

Konsep: Dasar gerak tubuh, membaca cerita, dan olah vokal

Kompetensi: Memahami unsur gerak tubuh, memahami makna kata dan cara menyampaikan, dan mempunyai artikulasi yang jelas

Pertanyaan pemantik: “Apa itu spontanitas?”, “Bagaimana cerita dapat menggali gagasan dan ide-ide yang ekspresif dalam gerakan spontan dan natural dalam pertunjukkan?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami unsur gerak karakter, melalui cerita khayali dengan ekspresif.
Alur Berpikir: Mengenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal sesuai cerita khayali.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri dan orang lain. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Memahami dan memfungsikan gerak tubuh. Imitasi suara ekspresi wajah. <u>Ingatan Emosi</u> Menggali ingatan kejadian. <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh Menceritakan ulang kejadian/cerita yang diamati. <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam	1.2. Peserta didik mampu memahami unsur gerak dan mengkreasikan gerak karakter berdasarkan cerita khayali secara spontanitas. 1.2.1. Menulis cerita khayali singkat dengan ragam karakter tokoh. 1.2.2. Menggali emosi yang tersirat dan gerak serta vokal dalam pesan cerita khayali dengan spontanitas. 1.2.3. Memeragakan gerak dan vokal	<u>I.1 Mengalami :</u> Peserta didik mengenal ragam karakter dalam cerita khayali melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dengan spontanitas yang baik. <u>I.2 Menciptakan :</u> Peserta didik memeragakan karakter tokoh dalam cerita khayali berdasarkan latihan meniru dengan spontanitas. <u>I.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukkan ekspresi cerita teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan spontanitas dan menyampaikannya dengan santun. <u>I.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)	Di akhir unit 1 Penilaian pengetahuan Tertulis, menuliskan dan membacakan cerita khayali yang dibuatnya. Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan Diberikan peristiwa, peserta didik menciptakan gerakan tokoh dari cerita khayali yang dibuat secara spontanitas baik individu atau berpasangan dengan durasi 3-5 menit.	420 menit	Kata Kunci: ● Gerak tubuh Segala bentuk permainan yang menyenangkan untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara. ● Aktif Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario. ● Spontanitas Sesuatu yang muncul tanpa diatur tanpa direncanakan.

Sebuah pertunjukan dengan sedikit bimbingan Kerja Ensemble Melatih inisiatif dalam merancang permainan atau cerita bersama (kooperatif). Apresiasi Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri.	tokoh dalam pesan cerita khayali dengan spontanitas.	karakter berdasarkan cerita khayali secara spontanitas.				Sarpras: 1. Contoh cerita dan video. 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 IV DONGENG

Konsep: Bermain gerakan sederhana melalui proses mimesis (peniruan)

Kompetensi: Mampu menirukan bentuk dan karakter, mempunyai kemampuan berpikir kreatif, tablo dengan peran profesi tokoh, mengenal dan memahami proses kreatif para seniman

Pertanyaan pemantik: “Apa itu *story telling*?”, “Bagaimana bahan bacaan dapat merangsang imajinasi dan ide-ide kreatif saat pertunjukkan?”

- **Tujuan Umum Pembelajaran:** Peserta didik mampu mengenal emosi karakter dan hubungannya

dengan fungsi tubuh dan suara melalui kegiatan dongeng.

Alur Berpikir: Mengetahui, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal dengan dongeng.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. Olah Tubuh dan vokal Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan Ingatan Emosi Menggetahui suasana hati Imajinasi Memainkan dan Menirukan tokoh Merancang Pertunjukkan	3.1. Peserta didik mampu mengkreasikan gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai karakter tokoh dalam <i>story telling</i> dengan improvisasi secara kreatif dan ekspresif. 3.1.1. Menirukan gerak ragam karakter tokoh sebuah suasana yang diciptakan melalui <i>story telling</i>. 2.1.2. Mempraktekkan gerak ragam	II.1 Mengalami : Peserta didik mengenal ragam karakter dalam adegan singkat <i>story telling</i> melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dengan eksplorasi yang baik. II.2 Menciptakan : Peserta didik memeragakan karakter tokoh dalam adegan singkat melalui <i>story telling</i> dengan spontan dan ekspresif. II.3 Merefleksikan : Peserta didik merespon pertunjukkan <i>story telling</i> teman sebaya dengan mengingat pengalaman	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen	Di akhir unit 2 Penilaian pengetahuan Penilaian pengetahuan Lisan, saat membacakan cerita dengan intonasi dan artikulasi yang tepat. Penilaian Keterampilan Diberikan situasi, peserta didik menciptakan cerita dan mempraktekkan	280 menit	Kata Kunci: • Improvisasi Proses pengubahan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta merta (spontanitas) • Kerjasama Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan teman main untuk tujuan bersama.

Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</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	tokoh dari adegan singkat melalui <i>story telling</i> bahasa Indonesia/daerah dengan spontan dan ekspresif.	latihan adegan singkat dan menyampaikannya dengan santun. <u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan adegan singkat melalui <i>story telling</i> bahasa Indonesia/daerah dengan spontan dan ekspresif.	merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	<i>story telling</i> (dalam bahasa Indonesia/daerah) dengan ekspresi spontan dan atribut yang sesuai tokoh dalam cerita dengan durasi 3-5 menit.	Sarpras: 1. Bahan cerita story telling dan video. 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 IV IMPROVISASI

Konsep: Mengolah Imajinasi.

Kompetensi: Memahami proses kreatif secara spontanitas dan mampu memainkan peran.

Pertanyaan pemantik: “Apa itu improvisasi?”, “Bagaimana cerita dapat merangsang gagasan gerak improvisasi untuk pertunjukkan?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu membuat adegan singkat (skit) tradisi dengan menggunakan topik sederhana dengan mengkombinasi gerak tablo, pantomim, bunyi, dan dialog sederhana.

Alur Berpikir: Menenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal dengan improvisasi mengkombinasi gerak tablo, pantomim, bunyi, dan dialog sederhana.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. Olah Tubuh dan vokal Menenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan Ingatan Mengenal suasana hati Imajinasi Memainkan dan Menirukan tokoh Merancang Pertunjukan Terlibat dalam	3.1. Peserta didik mampu mengkreasi gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai tokoh yang ada pada cerita adegan singkat bersumber dari cerita tradisi melalui latihan pantomim kolaborasi dengan kreatif dan ekspresif. 3.1.1. Membuat adegan singkat bersumber dari cerita tradisi secara kreatif berkelompok 3.1.2. Menirukan gerak ragam karakter	III.1 Mengalami : Peserta didik mengenal ragam karakter dalam adegan singkat melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh melalui tablo, pantomim dan dialog sederhana dengan eksplorasi yang baik. III.2 Menciptakan : Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh dalam adegan singkat bersumber dari cerita tradisi berdasarkan latihan tablo, pantomim dan dialog sederhana dengan ekspresif. III.3 Merefleksikan : Peserta didik merespon pertunjukan karakter tokoh teman sebaya dengan	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir	Di akhir unit 3 Penilaian pengetahuan Tertulis, saat menceritakan kembali isi cerita adegan singkat bersumber dari cerita tradisi. Penilaian Keterampilan Peserta didik menyelenggarakan pentas berdasarkan adegan singkat bersumber dari cerita tradisi yang dibuatnya bersama kelompok dengan	420 menit	Kata Kunci: • Tablo Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih mengedepankan gambar hidup. • Improvisasi Proses pengubahan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta merta (spontanitas) • Pantomim Gerakan isyarat tanpa

Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain <u>Bermain dengan tata artistik panggung</u> Menenal bentuk dan fungsi tata Artistic panggung <u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	tokoh sebuah cerita adegan singkat. 3.1.3. Membuat atribut peran tokoh dari bahan bekas dengan kreatif. 3.1.4 Mempraktekkan gerak ragam tokoh dari adegan singkat bersumber dari cerita tradisi bersama kelompok dengan melalui tablo, pantomim dan dialog sederhana yang ekspresif.	mengingat pengalaman latihan adegan singkat bersumber dari cerita tradisi dengan tablo, pantomim dan dialog sederhana dan menyampaikannya dengan santun. <u>III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan adegan singkat bersumber dari cerita tradisi yang dibuatnya bersama kelompok dengan mengkombinasikan tablo, pantomim dan dialog sederhana secara kreatif dan ekspresif.	dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	mengkombinasikan tablo, pantomim dan dialog sederhana secara kreatif dan ekspresif.	kata dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh. Sarpras: 1. Cerita rakyat. 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.
---	---	--	--	--	---

3. Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Pada akhir fase C, peserta didik memahami ragam teknik berteater sederhana; seperti akting (pemeranan) dan dinamika kelompok seperti improvisasi, atau elaborasi penokohan melalui aksi dan reaksi. Selanjutnya, peserta didik memahami adanya aturan dalam bermain teater dan kerja ansambel, gambaran susunan pertunjukan seperti alur cerita, latar dan tokoh dalam proses produksi pertunjukan sederhana. Pada fase ini, peserta didik dapat mulai diperkenalkan dengan tema cerita tradisi untuk memperkaya wawasan kebudayaan. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi dalam mencapai pertunjukan, belajar bertanggung jawab atas peran masing-masing, mampu memberi respon dan antisipasi untuk menguasai panggung, baik secara individual maupun kelompok.

Alur konten Fase C :

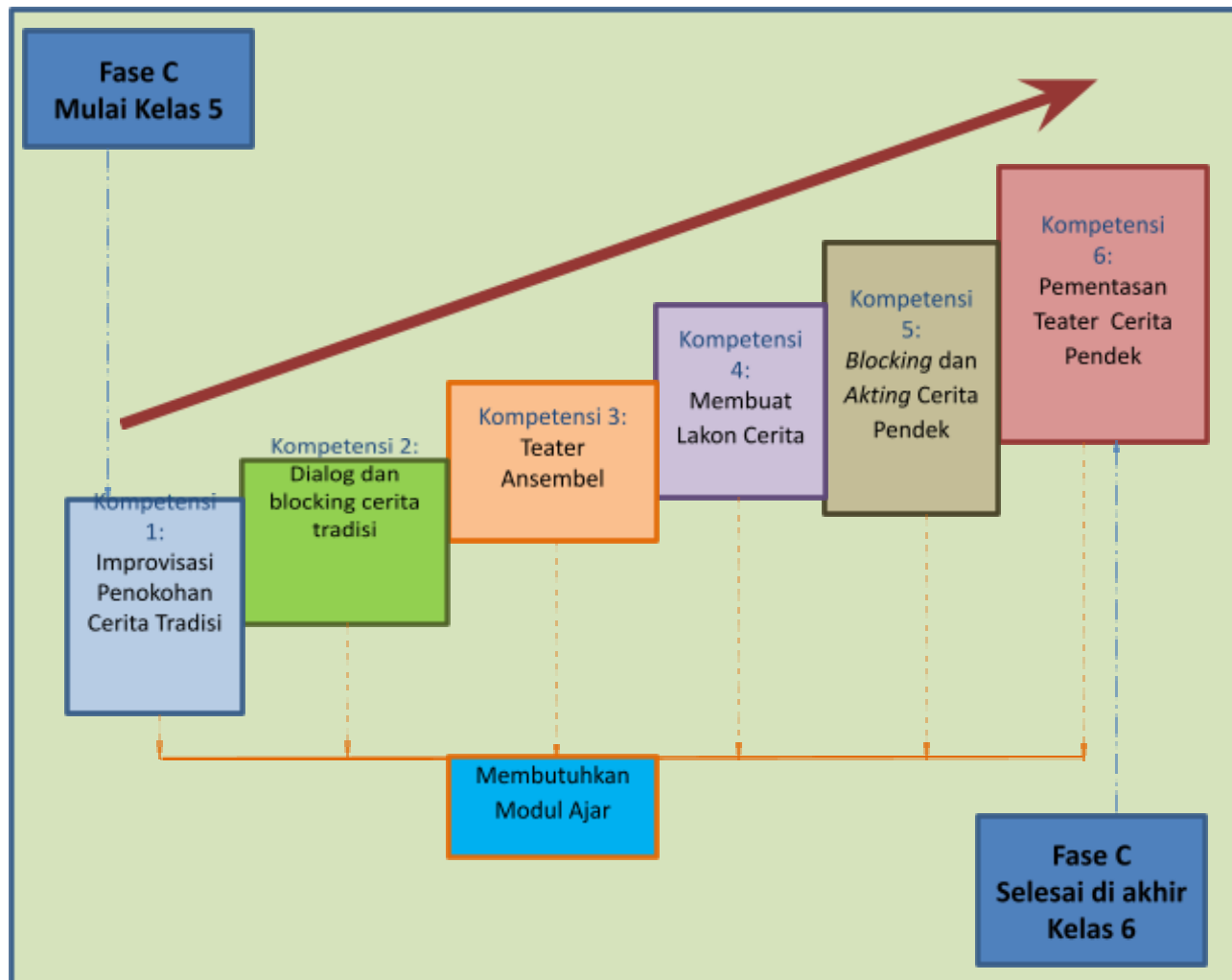
Kelas 5

- Kegiatan teater ensemble
- Peragaan tokoh sesuai wataknya berbasis lakon maupun improvisasi dalam teater
- Pemahaman dan pengalaman berbicara, improvisasi, gerakan fisik, bahasa tubuh, ekspresi suasana hati
- Adaptasi cerita
- Mengenali dan memainkan secara sederhana cerita dan permainan rakyat (tradisional).
- Latihan membaca dialog dan blocking sesuai tokoh dan motivasi yang diperankan
- Membuat pertunjukan sederhana

Kelas 6

- Pengembangan dari konten sebelumnya:
- Kegiatan teater ensemble
- Peragaan tokoh sesuai wataknya berbasis lakon maupun improvisasi dalam teater
- Pemahaman dan pengalaman berbicara, improvisasi, gerakan fisik, bahasa tubuh, ekspresi suasana hati
- Adaptasi cerita

- Memainkan secara sederhana cerita dan permainan rakyat (tradisional).
- Latihan membaca dialog dan blocking sesuai tokoh dan motivasi yang diperankan
- Membuat pertunjukan sederhana



Keterangan:

- Elemen (sub-elemen):
 - Mengalami
 - Menciptakan
 - Merefleksikan
 - Berpikir dan Bekerja Secara Artistik
 - Berdampak
- Kode:
 - O III.1 = Unit 3, Elemen 1

Gambar 4. Peta Konsep Fase C (kelas 5-6)

UNIT 1

KELAS V

IMPROVISASI PENOKOHAN

Konsep: Diskusi dan membuat cerita bersama

Kompetensi: Fokus terhadap permasalahan dan memberi solusi

Pertanyaan pemantik: “Apa itu improvisasi penokohan?”, “Bagaimana permainan rakyat dapat merangsang gagasan dan ide-ide kreatif dalam improvisasi penokohan untuk sebuah pertunjukkan?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami unsur gerak karakter, melalui permainan rakyat dengan improvisasi yang baik.

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

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri dan orang lain. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Memahami dan memfungsikan gerak tubuh. Imitasi suara	3.1. Peserta didik mampu mengkreasikan gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai tokoh yang ada dalam alur permainan rakyat improvisasi yang baik. 3.1.1. Membuat dalam alur permainan	<u>I.1 Mengalami :</u> Peserta didik mengenal ragam karakter melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dalam alur permainan rakyat dengan eksplorasi yang baik. <u>I.2 Menciptakan :</u> Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh dalam alur permainan	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen	Di akhir unit 1 Penilaian pengetahuan Tertulis, pemilihan alur permainan rakyat bersama kelompok. Penilaian Keterampilan Penilaian	420 menit	Kata Kunci: • Gerak tubuh Segala bentuk permainan yang menyenangkan untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara.

ekspresi wajah. <u>Ingatan Emosi</u> Menggali ingatan kejadian. <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh Menceritakan ulang kejadian/cerita yang diamati. <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan sedikit bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Melatih inisiatif dalam merancang permainan atau cerita bersama (kooperatif). <u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri.	rakyat dengan improvisasi yang baik. 3.1.2. Menirukan gerak ragam karakter tokoh dalam alur permainan rakyat dengan improvisasi yang baik. 3.1.3. Mempraktekkan gerak ragam tokoh dari dalam alur permainan rakyat bersama kelompok dengan improvisasi yang baik.	rakyat dengan improvisasi yang baik. <u>1.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukkan karakter tokoh teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan alur permainan rakyat dan menyampaikannya dengan santun. <u>1.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan alur permainan rakyat bersama kelompok dengan improvisasi.	menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)	Keterampilan Diberikan alur permainan rakyat, peserta didik memeragakannya dengan improvisasi yang baik dalam durasi 3-5 menit.	• Improvisasi Proses pengubahan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta merta (spontanitas) • Spontanitas Sesuatu yang muncul tanpa diatur tanpa direncanakan. Sarpras: 1. Contoh permainan rakyat dan video. 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 V DIALOG DAN BLOCKING

Konsep: Artistik dan bekerjasama dalam tim.

Kompetensi: Mampu membuat properti dan kostum sederhana secara kreatif

Pertanyaan pemantik: “Apa itu dilalog dan *blocking*?”, “Bagaimana dialog dan blocking dapat menjadikan pertunjukkan menjadi dinamis?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu membaca dialog dan blocking sesuai tokoh dan motivasi yang diperankan dengan improvisasi yang baik.

Alur Berpikir: Mengenal, menampilkan ekspresi, gerakan, latihan dialog dan *blocking*.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan konsentrasi Melihat dan mencatat	3.1. Peserta didik mampu mengkreasikan	II.1 Mengalami : Peserta didik mengenal ragam karakter melalui	Profil Pancasila:	Di akhir unit 2 Penilaian	280 menit	Kata Kunci: • Improvisasi

kebiasaan diri sendiri. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Ingatan Emosi</u> Mengingat suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengetahui dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain <u>Apresiasi</u> Mengingat kelebihan dan kekurangan karya sendiri	dialog dan <i>blocking</i> melalui gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai tokoh yang ada dalam cerita rakyat dengan improvisasi yang baik. 3.1.1. Membuat cerita rakyat dengan improvisasi yang baik. 3.1.2. Menirukan suara ragam karakter tokoh cerita rakyat dengan dialog yang baik. 3.1.3. Mempraktekan gerak ragam tokoh dalam cerita rakyat bersama kelompok dengan <i>blocking</i> yang baik.	tayangan video dan berlatih dialog dan <i>blocking</i> dari cerita rakyat dengan eksplorasi yang baik. <u>II.2 Menciptakan :</u> Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh cerita rakyat dengan dialog dan <i>blocking</i> serta improvisasi yang baik. <u>II.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukan karakter tokoh dari teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan cerita rakyat dan menyampaikannya dengan santun. <u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak <i>blocking</i> dan dialog karakter tokoh berdasarkan cerita rakyat bersama kelompok dengan improvisasi.	Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	pengetahuan Penilaian pengetahuan Tertulis, pemilihan cerita rakyat bersama kelompok. Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan Diberikan cerita rakyat, peserta didik memeragakannya dengan improvisasi yang baik berkelompok dalam durasi 3-5 menit.	Proses pengubahan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta merta (spontanitas) • Kerjasama Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan teman main untuk tujuan bersama. Sarpras: 1. Bahan cerita tradisi/rakyat dan video. 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 V TEATER ANSEMBEL

Konsep: Membuat cerita dan memeragakannya.

Kompetensi: Memahami cara menyusun alur cerita dan mampu memainkan peran.

Pertanyaan pemantik: “Apa itu teater ansembel?”, “Bagaimana cerita dapat merangsang gagasan gerak improvisasi untuk pertunjukkan teater ansembel?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu membuat pertunjukkan teater ansembel sederhana melalui adaptasi cerita rakyat kekinian dengan improvisasi yang baik..

Alur Berpikir: Mengenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal dengan improvisasi teater ansembel sederhana.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan mencatat	3.1. Peserta didik mampu mengkreasikan gerakan, ekspresi	III.1 Mengalami : Peserta didik mengenal ragam teater melalui tayangan video dan berlatih	Profil Pancasila: Mandiri	Di akhir unit 3 Penilaian pengetahuan	420 menit	Kata Kunci: • Tetaer Ansembel

kebiasaan diri sendiri. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Ingatan</u> Mengetahui suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengetahui dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain <u>Bermain dengan tata artistik panggung</u> Mengetahui bentuk dan fungsi tata Artistik panggung <u>Apresiasi</u>	wajah, dan suara sesuai tokoh dalam teater ansembel sederhana melalui adaptasi cerita kekinian berkelompok dengan improvisasi yang baik. 3.1.1. Membuat cerita kekinian dari adaptasi cerita rakyat dengan improvisasi yang baik. 3.1.2. Menirukan gerak ragam karakter tokoh cerita kekinian melalui gerak improvisasi yang baik. 3.1.3. Membuat atribut peran tokoh dari bahan bekas dengan kreatif. 3.1.4. Mempraktekkan gerak ragam tokoh dalam cerita kekinian teater ansembel (gerak,	menirukan karakter tokoh dari adaptasi cerita rakyat-kekinian dengan eksplorasi yang baik. <u>III.2 Menciptakan :</u> Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh adaptasi cerita rakyat-kekinian dengan improvisasi menjadi pertunjukan teater ansembel (gerak, pantomim/ teatrikal puisi/ drama musikal) berkelompok dengan baik <u>III.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukan karakter tokoh dari teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan cerita kekinian teater ansembel dan menyampaikannya dengan santun. <u>III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan cerita kekinian teater ansembel (gerak, pantomim/ teatrikal puisi/ drama musikal)	(Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	Tertulis, saat menuliskan kembali isi cerita kekinian yang dikembangkannya bersama kelompok untuk teater ansembel. Penilaian Keterampilan Peserta didik menyelenggarakan pementasan dengan cerita kekinian teater ansembel (gerak, pantomim/ teatrikal puisi/ drama musikal) bersama kelompok dengan improvisasi yang baik.	Kegiatan teater yang memadukan berbagai unsur teater dalam satu pertunjukan. • Improvisasi Proses pengubahan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta merta (spontanitas) • Cerita tradisi Cerita turun temurun dari nenek moyang dari daerah nusantara. Sarpras: 1. Cerita rakyat dan cerita kekinian. 2. Komputer/labtop untuk PJJ.
---	--	---	---	--	--

Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	pantomim/ teatrical puisi/ drama musikal) bersama kelompok dengan improvisasi yang baik.	bersama kelompok dengan improvisasi yang baik.				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 1

KELAS VI LAKON CERITA

Konsep: Diskusi dan membuat cerita bersama

Kompetensi: Fokus terhadap permasalahan dan memberi solusi

Pertanyaan pemantik: “Apa itu lakon cerita?”, “Bagaimana cerita tradisi dapat merangsang gagasan dan ide-ide kreatif dalam memodifikasi lakon cerita untuk pertunjukkan?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami unsur gerak lakon cerita, melalui pengembangan ending cerita rakyat dengan improvisasi yang baik.

Alur Berpikir: Menenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal berdasarkan pengembangan ending cerita rakyat.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri dan orang lain. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Memahami dan memfungsikan gerak tubuh. Imitasi suara ekspresi wajah. <u>Ingatan Emosi</u> Menggali ingatan kejadian. <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh Menceritakan ulang kejadian/cerita yang diamati. <u>Merancang Pertunjukkan</u> Terlibat dalam	3.1. Peserta didik mampu mengkreasikan gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai lakon cerita dalam cerita rakyat pengembangan ending dengan improvisasi yang baik. 3.1.1. Membuat dalam alur permainan rakyat dengan improvisasi yang baik. 3.1.2. Menirukan gerak ragam karakter tokoh cerita rakyat pengembangan ending dengan improvisasi yang baik. 3.1.3. Mempraktekkan gerak ragam tokoh cerita	<u>1.1 Mengalami :</u> Peserta didik mengenal ragam karakter melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dalam cerita rakyat dengan eksplorasi yang baik. <u>1.2 Menciptakan :</u> Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh dalam cerita rakyat dengan pengembangan ending dengan improvisasi yang baik. <u>1.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukkan karakter tokoh teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan cerita rakyat dengan pengembangan ending dan menyampaikannya dengan santun. <u>1.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u>	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)	Di akhir unit 1 Penilaian pengetahuan Tertulis, penulisan ending cerita rakyat bersama kelompok. Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan Diberikan cerita rakyat, peserta didik mengembangkan cerita bagian ending dan memeragakannya dengan improvisasi yang baik dalam durasi 3-5 menit.	420 menit	Kata Kunci: • Gerak tubuh Segala bentuk permainan yang menyenangkan untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara. • Improvisasi Proses pengubahan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta merta (spontanitas) • Lakon cerita Penokohan dalam cerita Sarpras:

Sebuah pertunjukan dengan sedikit bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Melatih inisiatif dalam merancang permainan atau cerita bersama (kooperatif). <u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri.	rakyat pengembang ending bersama kelompok dengan improvisasi yang baik.	Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan cerita rakyat pengembangan ending bersama kelompok dengan improvisasi yang baik.				1. Contoh cerita rakyat dan video. 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 VI

BLOCKING DAN AKTING

Konsep: Improvosasi dan bekerjasama dalam tim.

Kompetensi: Memahami daya pikir secara cepat dan tepat

Pertanyaan pemantik: “Apa itu *blocking* dan *akting*?”, “Bagaimana cerita tradisi/rakyat dapat merangsang gagasan dan ide-ide kreatif dalam mengembangkan *blocking* dan *akting* untuk pertunjukkan?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memeragakan *blocking* dan *akting* sesuai tokoh dan motivasi yang diperankan dengan improvisasi yang baik.
Alur Berpikir: Mengenal, menampilkan ekspresi, gerakan, latihan *blocking* dan *akting*.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH 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> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Ingatan Emosi</u> Menggali suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukkan</u> Terlibat dalam	3.1. Peserta didik mampu mengkreasi <i>blocking</i> dan <i>akting</i> melalui gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai tokoh yang ada dalam pengembangan cerita bertema yang dibuat dengan improvisasi yang baik. 3.1.1. Membuat pengembangan cerita bertema yang dibuat dengan	<u>II.1 Mengalami :</u> Peserta didik mengenal ragam karakter melalui tayangan video dan berlatih <i>blocking</i> dan <i>akting</i> dari cerita bertema yang dibuat dengan eksplorasi yang baik. <u>II.2 Menciptakan :</u> Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh cerita bertema yang dibuat dengan <i>blocking</i> dan <i>akting</i> serta improvisasi yang baik. <u>II.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukkan karakter tokoh dari teman sebaya dengan mengingat pengalaman	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan)	Di akhir unit 2 Penilaian pengetahuan Penilaian pengetahuan Tertulis, mengarang cerita sedniri bersama kelompok. Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan Diberikan tema, peserta didik menciptakan cerita dan memeragakannya dengan	280 menit	Kata Kunci: Improvisasi Proses pengubahan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta merta (spontanitas) Kerjasama Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan teman main untuk tujuan bersama. Sarpras:

Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain <u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	improvisasi yang baik. 3.1.2. Menirukan suara ragam karakter tokoh cerita bertema yang dibuat dengan <i>akting</i> yang baik. 3.1.3. Mempraktekkan gerak ragam tokoh dalam cerita bertema yang dibuat bersama kelompok dengan <i>blocking</i> yang baik.	latihan <i>blocking</i> dan <i>akting</i> cerita bertema yang dibuat dan menyampaikannya dengan santun. <u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan <i>blocking</i> dan <i>akting</i> karakter tokoh berdasarkan cerita bertema yang dibuat bersama kelompok dengan improvisasi.	dan berpikir dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	improvisasi yang baik berkelompok dalam durasi 3-5 menit.		1. Bahan cerita dan video. 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 VI

PEMENTASAN TEATER

Konsep: Membuat cerita dan memeragakannya.

Kompetensi: Memahami cara menyusun alur cerita dan mampu memainkan peran.

Pertanyaan pemantik: “Apa itu pertunjukkan teater?”, “Bagaimana cerita pendek yang dibuat dapat merangsang gagasan gerak improvisasi untuk pertunjukkan teater?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu membuat pertunjukkan teater cerita pendek dengan improvisasi yang baik.
Alur Berpikir: Mengenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal dengan improvisasi teater cerita pendek.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH 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 Menirukan tokoh	3.1. Peserta didik mampu mengkreasikan gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai tokoh dalam teater ansembl sederhana melalui adaptasi cerita pendek berkelompok dengan improvisasi yang baik. 3.1.1. Membuat cerita pendek dengan	<u>III.1 Mengalami :</u> Peserta didik mengenal ragam teater melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dari adaptasi cerita pendek dengan eksplorasi yang baik. <u>III.2 Menciptakan :</u> Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh adaptasi cerita pendek dengan improvisasi menjadi pertunjukkan teater ansembl (gerak, pantomim/ teatrikal puisi/ drama musikal) berkelompok dengan baik	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis	Di akhir unit 3 Penilaian pengetahuan Tertulis, saat menuliskan kembali isi cerita pendek yang dikembangkannya bersama kelompok untuk teater ansembl. Penilaian Keterampilan Peserta didik menyelenggarakan pementasan dengan cerita	420 menit	Kata Kunci: • Tetaer • Ansembl Kegiatan teater yang memadukan berbagai unsur teater dalam satu pertunjukkan. • Improvisasi Proses penggubahan dan sebagainya tanpa persiapan

<u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</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	improvisasi yang baik. 3.1.2. Menirukan gerak ragam karakter tokoh cerita kekinian melalui gerak dengan improvisasi yang baik. 3.1.3. Membuat atribut peran tokoh dari bahan bekas dengan kreatif. 3.1.4. Mempraktekkan gerak ragam tokoh dalam cerita pendek teater ansembel (gerak, pantomim/ teatrikal puisi/ drama musikal) bersama kelompok dengan improvisasi yang baik.	<u>III.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukan karakter tokoh dari teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan cerita pendek teater ansembel dan menyampaikannya dengan santun. <u>III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan cerita pendek teater ansembel (gerak, pantomim/ teatrikal puisi/ drama musikal) bersama kelompok dengan improvisasi yang baik.	(Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	pendek teater ansembel (gerak, pantomim/ teatrikal puisi/ drama musikal) bersama kelompok dengan improvisasi yang baik. Di kelas atau aula sekolah	atau dengan serta merta (spontanitas) ● Cerita tradisi Cerita turun temurun dari nenek moyang dari daerah nusantara. Sarpras: 1. Cerita rakyat dan cerita kekinian. 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.
--	--	---	---	---	--

GLOSSARIUM

ISTILAH	DEFINISI
Pantomim	Suatu pertunjukan teater akan isyarat, dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh, sebagai dialog, merupakan gerakan isyarat tanpa kata-kata.
Mimesis	Proses peniruan. Mimesis ada di dalam diri setiap manusia sehingga proses peniruan ini juga menjadi proses terciptanya budaya. Secara sistematis, Mimesis terjadi karena kita menjadikan orang lain sebagai model.
Improvisasi	Proses pengubahan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta merta (spontanitas)
Tablo	Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih mengedepankan gambar hidup.
Spontanitas	Sesuatu yang muncul tanpa diatur dan tanpa direncanakan.
Blocking	Penempatan pemain di dalam drama.
Akting	Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario.
Properti	Segala sesuatu benda yang digunakan dalam permainan atau pertunjukan drama.
Teater Ansembel	Kegiatan teater yang memadukan berbagai unsur teater dalam satu pertunjukan
Hand props	Segala sesuatu yang digunakan oleh aktor/ talent. Seperti : Jam tangan, cincin, gelang, tas, dan lain sebagainya.
Observasi	Aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan kegiatan bermain peran.
Respon	Reaksi terhadap rangsangan yang diterima oleh panca indra untuk kemudian diwujudkan dalam bentuk perilaku yang dimunculkan setelah dilakukan perangsangan.
Cerita tradisi	Cerita turun temurun dari nenek moyang dari daerah nusantara.

