PENGEMBANGAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Seni Budaya-Seni Teater



SD



Dewi Sri Handayani Nuswantari, S.Pd



~ 1/

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.

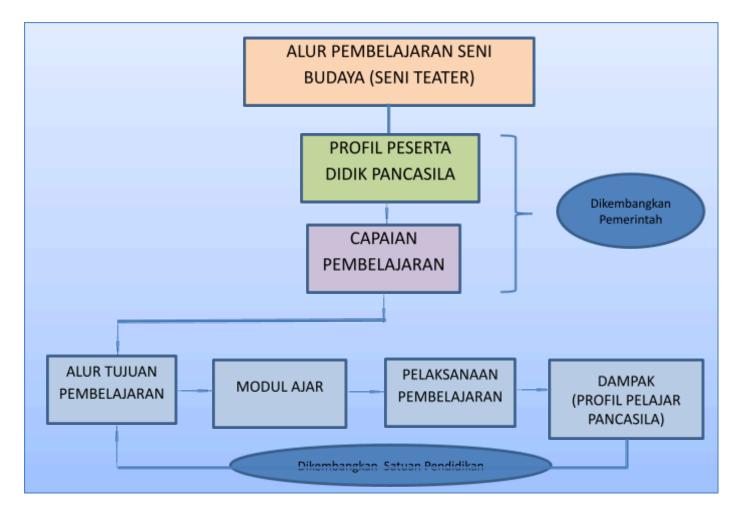
Pada akhir Fase A peserta didik dapat mengenal aktivitas latihan perasaan. Melalui seluruh indera, peserta didik dapat berlatih sentuhan, pengecapan, penglihatan, dan suara. Hal ini dapat dikembangkan dengan permainan mereka yang spontan, kemampuan berkonsentrasi, berkomunikasi melalui nonverbal dengan 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 kepercayaaan 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 pembelajaran yang sudah disusun tersebut dan dikembangkan menjadi modul ajar. Pada akhir pembelajaran guru akan melakukan assesmen. 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.

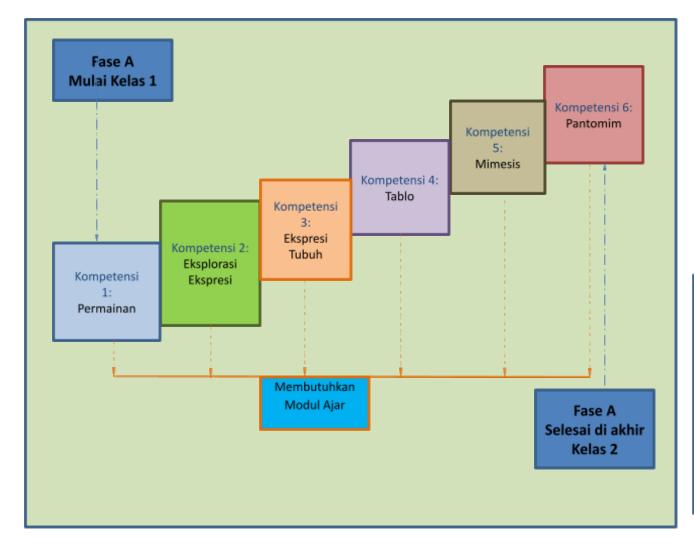
Alur konten Fase A:

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:
 - O I.1 = Unit 1, Elemen 1

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



KELAS I PERMAINAN

Konsep: Ekspresi anak, gerak, dan vokal

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

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

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

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

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

Ingatan Menggali suasana hati Imajinasi	1.1.1.	Memeragakan pengenalan diri dengan ekspresi	mengenalkan diri melalui permainan dengan ekspresif. I.3 Merefleksikan: Peserta didik menggali	(Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)	Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan	Bermain gerakan sederhana Segala bentuk
Memainkan dan Menirukan tokoh Merancang Pertunjukkan Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan Apresiasi Menggali kelebihan dan	1.1.2.	anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif. Memeragakan kebisasaan diri dengan ekspresi anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif.	secara lisan cara melakukan ekspresi, gerak, vokal pengenalan diri dengan teman sebayanya dengan santun. I.4 Berpikir dan bekerja secara artistik: Peserta didik mengkreasikan gerakan, ekspresi wajah, dan suara	Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)	Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan yang diminta saat permainan secara individu atau berpasangan dengan durasi 3-5 menit.	permainan yang menyenangkan untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara. • Estafet Melanjutkan gerakan orang
kekurangan karya sendiri	1.1.3.	Memeragakan pengalaman diri dengan ekspresi anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif.	sesuai karakter diri melalui latihan dengan permainan secara kreatif.			Sarpras: 1. Peralatan untuk permainan. 2. Komputer/labto p untuk PJJ. 3. Kamera atau HP untuk merekam setiap sesi. 4. Buku catatan anekdot. 5. Ruang yang cukup saat offline.

						6. Jika diperlukan ada handprop untuk dibawa peserta didik.
LINIT 2						

KELAS I EKSPLORASI EKSPRESI

Konsep: Bermain gerakan sederhana, mimesis (peniruan)

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

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

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

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	ELEMEN DAN LANGKAH-IANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan konsentrasi 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.

Olah Tubuh dan vokal

Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan

<u>Ingatan</u>

Menggali suasana hati

Imajinasi

Memainkan dan Menirukan tokoh

Merancang Pertunjukkan

Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan

Kerja Ensembel

Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain

<u>Apresiasi</u>

Menggali 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. Mempraktekka n gerakan gerak tubuh hewan dengan tablo bersama kelompok.
- 2.1.3. Menirukan ekspresi wajah tokoh profesi dengan tablo.
- 2.1.4. Mempraktekka n gerakan gerak tubuh tokoh profesi dengan tablo

tubuh hewan dan tokoh profesi dengan baik.

II.2 Menciptakan :

Peserta didik memeragakan ekspresi wajah dan gerak tubuh dari hewan dan tokoh profesi dengan tablo secara ekspresif.

II.3 Merefleksikan :

Peserta didik mengingat gerak yang ditiru olehnya dengan tablo dan menyampaikan kepada teman berkelompok dengan santun.

II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :

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 rangsang 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:

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.

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

	I	NDIKATOR	LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN				SARANA PRASARANA
Observasi dan konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. Olah Tubuh dan vokal Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan Ingatan Menggali suasana hati Imajinasi Memainkan dan Menirukan tokoh Merancang Pertunjukkan Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan Kerja Ensembel Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama	3.1.1. 3.1.2. 3.1.3.	Peserta didik mampu mempraktekka n bahasa isyarat dan gerak tubuh hewan serta tokoh profesi melalui pantomim dengan iringan musik secara ekspresif. Memeragakan hewan dengan pantomim melalui babak. Mengikuti ritme musik saat berpantomim. Membuat properti peran hewan dari	III.1 Mengalami: Peserta didik mengenal kerjasama kelompok kecil dalam peran ringan pertunjukkan pantomim melalui latihan dengan baik. III.2 Menciptakan: Peserta didik mempraktekkan bahasa isyarat dan gerak tubuh hewan serta profesi tokoh melalui pantomim dengan iringan musik secara ekspresif. III.3 Merefleksikan: Peserta didik mengingat kerja kelompok peran pantomim dan mengungkapkan perasaannya dengan santun. II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik: Peserta didik mengkreasikan pertunjukkan ekspresi wajah, bahasa isyarat, dan	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	Penilaian pengetahuan Lisan, saat menceritakan kembali isi cerita fabel pantomim yang dimainkan. Penilaian Keterampilan Peserta didik menyelenggarak an pementasan pantomim cerita fabel bersama kelompok dengan durasi 10-15 menit.	280 menit	Kata Kunci: Akting Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario. Respon Perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan. Pantomim Gerakan isyarat tanpa kata dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh. Sarpras:
dengan orang lain			gerakan tubuh sesuai	merefleksikan)			-a.p. ao.

		bahan bekas	karakter hewan dan profesi		1. Peralatan untuk
Bermain dengan		dengan kreatif.	tokoh melalui latihan		tablo.
tata artistik panggung	3.1.4.	Memeragakan	pantomim dengan kreatif		2. Komputer/labto
Mengenal bentuk		cerita fabel	dan ekspresif.		p untuk PJJ.
dan fungsi tata		dengan			3. Kamera/ HP
Artistic panggung		pantomim			untuk merekam
<u>Apresiasi</u>		melalui iringan			setiap sesi.
Menggali		musik.			4. Buku catatan
kelebihan dan					anekdot.
kekurangan karya sendiri					5. Ruang yang
Johnson					cukup saat
					offline.
					6. Jika diperlukan
					ada handprop
					untuk peserta
					didik.
			(UNIT	1	

KELAS II TABLO

Konsep: Ekspresi anak, irama dan gerak, mengenal vokal

<u>Kompetensi</u>: 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
Observasi dan konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. Olah Tubuh dan vokal Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan Ingatan Menggali suasana hati Imajinasi Memainkan dan Menirukan tokoh Merancang Pertunjukkan Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan Kerja Ensembel 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.	I.1 Mengalami: Peserta didik menirukan tokoh dan atau benda dengan berlatih kerjasama dalam kelompok kecil melalui latihan dengan baik. I.2 Menciptakan: Peserta didik menciptakan tablo melalui suara dan gerak tubuh tokoh dan atau benda berdasarkan peniruan dengan ekspresif. I.3 Merefleksikan: 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)	Penilaian 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	 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

bekerjasama dengan orang lain Apresiasi Menggali kelebihan dan	.1.2. Memeragakan gerak tokoh melalui iringan music dengan tablo1.3. Mempraktekka n gerakan ekspresi wajah dan olah suara tokoh dan atau benda dengan suasana yang dikondisikan dengan tablo.	I.4 Berpikir dan bekerja secara artistik : 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
---	---	--	-----------------------------	--



KELAS II MIMESIS

<u>Konsep</u>: Bermain gerakan sederhana, mimesis (peniruan)
<u>Kompetensi</u>: 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
Observasi dan konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. Olah Tubuh dan vokal Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan Ingatan Menggali suasana hati Imajinasi Memainkan dan Menirukan tokoh Merancang Pertuniukkan	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.	II.1 Mengalami: Peserta didik meniru gerak tokoh keluarga dana tau hewan dan belatih kerjasama dalam kelompok kecil dalam secara ekspresif. II.2 Menciptakan: Peserta didik menirukan suara dan gerak tubuh tokoh keluarga atau hewan dengan spontan. II.3 Merefleksikan: Peserta didik mengingat pengalaman meniru tokoh keluarga dana tau 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	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: Akting Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario. Respon perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan. Mimesis Menampilkan gerak atau suara dengan menirukan gaya

Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan Kerja Ensembel Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain Apresiasi	1.1.3. Memerag tokoh kelu dan atau keluarga hewan berdasark cerita den ekspresif.	santun. II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik: Peserta didik menirukan gerakan tokoh keluarga dan atau hewan bersama	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.	Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan teman main untuk tujuan bersama.
Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri					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.

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
Observasi dan	3.1. Peserta didik	III.1 Mengalami :	Profil	Di akhir unit 2	420 menit	Kata Kunci:
konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.	mampu mengkreasikan blocking dari cerita yang ditulisnya dengan pantomm	Peserta didik melihat contoh dan meniru gerak tokoh keluarga dan hewan dan berlatih kerjasama dalam kelompok kecil	Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen	Penilaian pengetahuan Penilaian pengetahuan		Respon terhadap bunyi Perilaku gerak yang muncul
Olah Tubuh dan vokal Mengenal fungsi	secara kreatif dan ekspresif.	adegan pantomim dengan baik.	mengalami dan menciptakan)	Tertulis, saat menuliskan cerita fabel yang		akibat adanya rangsangan (bunyi) yang
gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan	3.1.1. Berlatih blocking pantomim	III.2 Menciptakan: Peserta didik memeragakan adegan tiap babak dari cerita fabel berdasarkan	Kreatif (Terlihat pada elemen	akan dimainkan dalam pertunjukkan kelompok.		diterima oleh panca indera. ● Bermain gerakan
Ingatan Menggali suasana hati Imajinasi	dengan kreatif dan ekspresif. 3.1.2. Membuat atribut peran	peniruan gerak tokoh keluarga dan atau hewan dalam pantomim dengan ekspresif.	menciptakan dan merefleksikan)	Penilaian Keterampilan		sederhana Segala bentuk permainan yang

Memainkan dan		tokoh dari		Bernalar	Peserta didik	menyenangkan
Menirukan tokoh		bahan bekas	III.3 Merefleksikan :	Kritis	menyelenggarak	untuk peserta
<u>Merancang</u>		dengan kreatif.	Peserta didik merespon	(Terlihat pada	an pementasan	didik, agar
Pertunjukkan	3.1.3.	Berlatih	pertunjukkan pantomim	elemen	pantomim cerita	peserta didik
Terlibat dalam		blocking gerak	teman sebaya dengan mengingat pengalaman	merefleksikan dan berpikir	fabel dengan durasi 10-15	mau terlibat melalui gerak
Sebuah		pantomim	meniru tokoh keluarga dan	dan bekerja	menit.	dan suara.
pertunjukkan		bersama	atau hewan serta berlatih	artistik)	menii.	Pantomim
dengan bimbingan		kelompok	pantomim dalam kelompok			
Kerja Ensembel		berdasarkan	dan menyampaikannya	Bergotong		Gerakan
Mengenalkan		cerita dengan	dengan santun.	royong		isyarat tanpa
dan Melatih cara		kreatif dan		(Terlihat pada		kata dalam
bekerjasama dengan orang lain		ekspresif.	III.4 Berpikir dan bekerja	elemen		bentuk
deligati orang lain		скоргозії.	<u>secara artistik :</u>	merefleksikan)		mimik wajah
Bermain dengan			Peserta didik			atau gerak tubuh.
tata artistik			mengkreasikan blocking pantomim dari cerita fabel			tubun.
panggung Mengenal bentuk			secara kreatif dan ekspresif.			Sarpras:
dan fungsi tata			cocara moatii dan enepreem.			Peralatan untuk
Artistic panggung						pantomim.
Anresissi						2. Komputer/labto
Apresiasi Menggali						p untuk PJJ.
kelebihan dan						3. Kamera/ HP
kekurangan karya						untuk merekam
sendiri						setiap sesi.
						4. Buku catatan
						anekdot.
						5. Ruang yang
						cukup saat
						offline.
						6. Jika diperlukan
						ada handprop

didik.							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

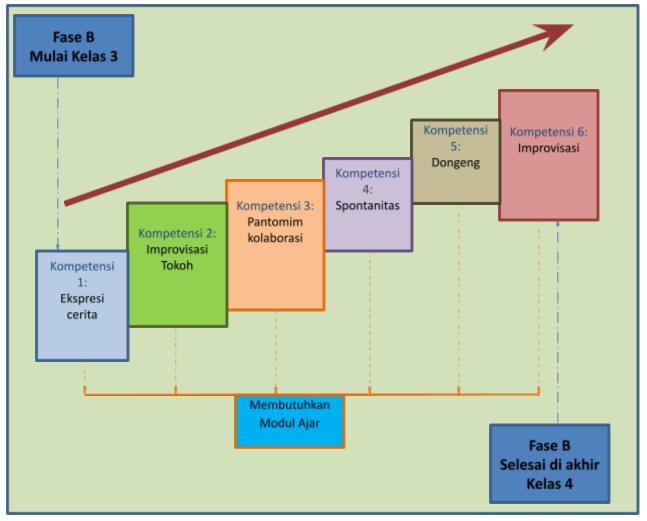
Alur konten Fase B:

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.



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

Keterangan:

- Elemen (sub-elemen):
 - · Mengalami
 - · Menciptakan
 - · Merefleksikan
 - Berpikir dan Bekerja Secara Artistik
 - · Berdampak
- Kode:
 - O II.1 = Unit 2, Elemen 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 eskpresif 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=IANGKAH PEMBELAJARAN,	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri dan orang lain. Olah Tubuh dan vokal Memahami dan memfungsikan gerak tubuh. Imitasi suara	1.1. Peserta didik mampu memahami unsur gerak dan mengkreasika n gerak karakter berdasarkan cerita khayali	I.1 Mengalami: Peserta didik mengenal ragam karakter dalam cerita khayali melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dengan eksplorasi yang baik. I.2 Menciptakan: Peserta didik memeragakan karakter	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif	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.	secara kreatif	tokoh dalam cerita	(Terlihat pada		menyenangkan
Memainkan dan Menirukan tokoh Menceritakan ulang kejadian/cerita yang diamati. Merancang Pertunjukkan Terlibat dalam Sebuah pertunjukan	dan ekspresif. I.1.1. Membaca karya prosa/ puisi/ deklamasi atau surat dengan artikulasi dan intonasi yang benar. I.1.2. Menggali emosi yang tersirat dan gerak serta vokal dalam pesan karya prosa/ puisi/ deklamasi atau surat yang dibacakan.	khayali berdasarkan latihan meniru dengan ekspresif. I.3 Merefleksikan: Peserta didik merespon pertunjukkan ekspresi cerita teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan dan menyampaikannya dengan santun. I.4 Berpikir dan bekerja secara artistik: Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan cerita khayali secara kreatif dan ekspresif.	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.	untuk peserta didik, agar 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.
--	--	--	--	--	--	--	--	--------------------------



KELAS III IMPROVISASI TOKOH

Konsep: Bermain gerakan sederhana melalui proses mimesis (peniruan)

<u>Kompetensi</u>: 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: Mengenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal dengan improvisasi.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-IANGKAH 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.

Olah Tubuh dan vokal

Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan

<u>Ingatan</u>

Menggali suasana hati

Imajinasi

Memainkan dan Menirukan tokoh

Merancang Pertunjukkan

Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan

Kerja Ensembel

Mengenalkan 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.

II.2 Menciptakan :

Peserta didik memeragakan karakter tokoh dalam adegan singkat berdasarkan latihan meniru dengan ekspresif.

II.3 Merefleksikan:

Peserta didik merespon pertunjukkan ekspresi cerita teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan adegan singkat dan menyampaikannya dengan santun.

<u>II.4 Berpikir dan bekerja</u> <u>secara artistik :</u>

Peserta didik mengkreasikan 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
penggubahan
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:

- 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.



KELAS III PANTOMIM KOLABORASI

Konsep: Mengolah Imajinasi dan konsep bersama.

Kompetensi: Mengenal 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: Mengenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal dengan improvisasi mengkombinasi gerak tablo, pantomim, bunyi, dan dialog sederhana.

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

mencatat kebiasaan diri sendiri.

Olah Tubuh dan vokal

Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan

Ingatan

Menggali suasana hati

Imajinasi

Memainkan dan Menirukan tokoh

Merancang Pertunjukkan

Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan

Kerja Ensembel

Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain

Bermain dengan tata artistik panggung

Mengenal bentuk dan fungsi tata Artistic 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.

III.2 Menciptakan :

Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh dalam adegan singkat berdasarkan latihan tablo, pantomim dan dialog sederhana dengan ekspresif.

III.3 Merefleksikan :

Peserta didik merespon pertunjukkan karakter tokoh teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan adegan singkat dengan tablo, pantomim dan dialog sederhana dan menyampaikannya dengan santun.

III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :

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 menyelenggarak an pementasan pantomim cerita fabel yang sudah dipersiapkannya.

• Tablo

Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih mengedepanka n 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/labto p 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.				 Kamera/ HP untuk merekam setiap sesi. Buku catatan anekdot. Ruang yang cukup saat offline. Jika diperlukan ada handprop untuk peserta didik.
---	--	--	--	--	--	---



KELAS IV SPONTANITAS

<u>Konsep</u>: Dasar gerak tubuh, membaca cerita, dan olah vokal <u>Kompetensi</u>: Memahami unsur gerak tubuh, memahami makna kata dan cara menyampaikan, dan mempunyai artikulasi

<u>kompetensi</u>. Memanami unsur gerak tubun, memanami makha kata dan cara menyampaikan, dan mempunyai artikulas yang jelas

Pertanyaan pemantik: "Apa itu spontanitas?", "Bagaimana cerita dapat menggali gagasan dan ide-ide yang eskpresif dalam gerakan spontan dan nantural 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-IANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri dan orang lain. Olah Tubuh dan vokal Memahami dan memfungsikan gerak tubuh. Imitasi suara ekspresi wajah. Ingatan Emosi Menggali ingatan kejadian. Imajinasi Memainkan dan Menirukan tokoh Menceritakan ulang kejadian/cerita yang diamati. Merancang Pertunjukkan 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	I.1 Mengalami: Peserta didik mengenal ragam karakter dalam cerita khayali melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dengan spontanitas yang baik. I.2 Menciptakan: Peserta didik memeragakan karakter tokoh dalam cerita khayali berdasarkan latihan meniru dengan spontanitas. I.3 Merefleksikan: Peserta didik merespon pertunjukkan ekspresi cerita teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan spontanitas dan menyampaikannya dengan santun. I.4 Berpikir dan bekerja secara artistik: 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)	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. • Akting 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 Ensembel Melatih inisiatif dalam merancang permainan atau cerita bersama (kooperatif). Apresiasi Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri.	Sarpras: 1. Contoh cerita dan video. 2. Komputer/labto p untuk PJJ. 3. Kamera atau HP untuk merekam setiap sesi. 4. Buku catatan anekdot. 5. Ruang yang cukup saat offline. 6. Jika diperlukan ada handprop untuk dibawa peserta didik.
---	---



KELAS IV DONGENG

Konsep: Bermain gerakan sederhana melalui proses mimesis (peniruan)

<u>Kompetensi</u>: 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: Mengenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal dengan dongeng.

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

Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan Kerja Ensembel Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain Bermain dengan tata artistik panggung Mengenal bentuk dan fungsi tata Artistic panggung	tokoh dari adegan singkat melalui <i>story telling</i> bahasa Indonesia/daera h dengan spontan dan ekspresif.	latihan adegan singkat dan menyampaikannya dengan santun. II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik: Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan adegan singkat mellaui story telling bahasa Indonesia/daerah dengan spontan dan ekspresif.	merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	story telling (dalam bahasa Indonesia/daera h) 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
panggung Mengenal bentuk dan fungsi tata		•			5. Ruang yang cukup saat offline.6. Jika diperlukan ada
kelebihan dan kekurangan karya sendiri					



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 sederhanadengan mengkombinasi gerak tablo, pantomim, bunyi, dan dialog sederhana.

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

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-IANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. Olah Tubuh dan vokal Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah	3.1. Peserta didik mampu mengkreasikan gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai tokoh yang ada pada cerita adegan singkat bersumber dari cerita tradisi melalui latihan	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:	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif	Penilaian pengetahuan Tertulis, saat menceritakan kembali isi cerita adegan singkat bersumber dari cerita tradisi.	420 menit	Kata Kunci: Tablo Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih mengedepanka n gambar hidup. Improvisasi
dan pernafasan Ingatan Menggali suasana hati	pantomim kolaborasi dengan kreatif dan ekspresif. 3.1.1. Membuat	Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh dalam adegan singkat bersumber dari cerita tradisi berdasarkan latihan tablo,	(Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)	Penilaian Keterampilan Peserta didik menyelenggarak an pementasan		Proses penggubaha n dan sebagainya tanpa
Imajinasi Memainkan dan Menirukan tokoh Merancang	adegan singkat bersumber dari cerita tradisi secara yang kreatif	pantomim dan dialog sederhana dengan ekspresif. III.3 Merefleksikan:	Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen	berdasarkan adegan singkat bersumber dari cerita tradisi yang dibuatnya		persiapan atau dengan serta merta (spontanitas\ • Pantomim
Pertunjukkan Terlibat dalam	berkelompok 3.1.2.Menirukan gerak ragam karakter	Peserta didik merespon pertunjukkan karakter tokoh teman sebaya dengan	merefleksikan dan berpikir	bersama kelompok dengan		Gerakan isyarat tanpa

Sebuah pertunjukkan	tokoh sebuah cerita adegan	mengingat pengalaman latihan adegan singkat	dan bekerja artistik)	mengkombinasik an tablo,	kata dalam bentuk
dengan bimbingan	singkat.	bersumber dari cerita tradisi		pantomim dan	mimik wajah
Kerja Ensembel Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain Bermain dengan tata artistik panggung Mengenal bentuk dan fungsi tata Artistic panggung Apresiasi Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	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.	dengan tablo, pantomim dan dialog sederhana dan menyampaikannya dengan santun. III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik: 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.	Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	dialog sederhana secara kreatif dan ekspresif.	atau gerak tubuh. Sarpras: 1. Cerita rakyat. 2. Komputer/labto p 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.
					GIGHT.

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:

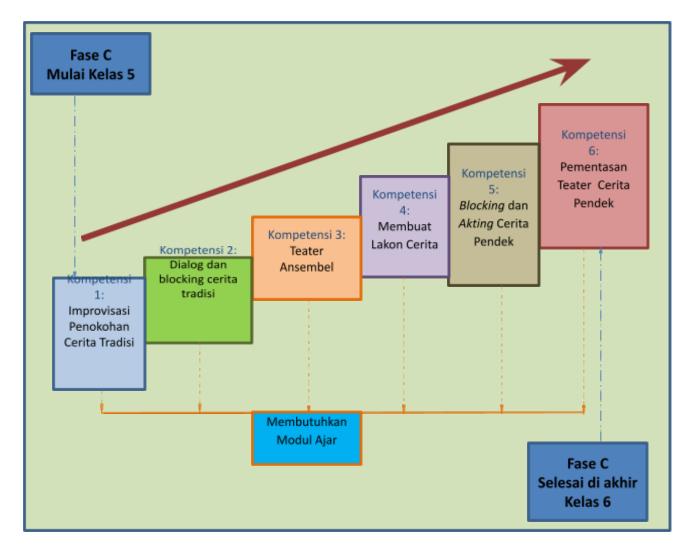
Kelas 5

- 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 danpermainan rakyat (tradisional).
- Latihan membaca dialog dan blocking sesuai tokoh dan motivasi yang diperankan
- Membuat pertunjukan sederhana



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

Keterangan:

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



KELAS V IMPROVISASI PENOKOHAN

Konsep: Diskusi dan membuat cerita besama

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

ekspresi wajah.	rakyat dengan	rakyat dengan improvisasi	menciptakan	Keterampilan	• Improvisasi
Ingatan Emosi Menggali ingatan kejadian. Imajinasi Memainkan dan Menirukan tokoh Menceritakan ulang kejadian/cerita yang diamati. Merancang Pertunjukkan Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan sedikit bimbingan Kerja Ensembel Melatih inisiatif dalam merancang permainan atau cerita bersama (kooperatif). Apresiasi Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri.	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.	yang baik. I.3 Merefleksikan: Peserta didik merespon pertunjukkan karakter tokoh teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan alur permainan rakyat dan menyampaikannya dengan santun. I.4 Berpikir dan bekerja secara artistik: Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan alur permainan rakyat bersama kelompok dengan improvisasi.	dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)	Diberikan alur permainan rakyat, peserta didik memeragakanny a dengan improvisasi yang baik dalam durasi 3-5 menit.	Proses penggubaha n 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/labto p untuk PJJ. 3. Kamera atau HP untuk merekam setiap sesi. 4. Buku catatan anekdot.

			5. Ruang yang cukup saat offline. 6. Jika diperlukan ada handprop untuk dibawa 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.

TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-IANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
3.1. Peserta didik	II.1 Mengalami :	Profil	Di akhir unit 2	280 menit	
mampu		Pancasila:			Improvisasi
mengkreasikan	ragam karakter melalui		Penilaian		
	PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR 3.1. Peserta didik mampu	PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR 3.1. Peserta didik mampu PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN PIL1 Mengalami: Peserta didik mengenal	PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN PELAJAR PANCASILA 3.1. Peserta didik mampu Peserta didik mengenal Profil Pancasila:	PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR 3.1. Peserta didik mampu PEMBELAJARAN PANCASILA PELAJAR PANCASILA Perofil Pancasila: Di akhir unit 2 Pancasila:	PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR 3.1. Peserta didik mampu PEMBELAJARAN PANCASILA PELAJAR PANCASILA PELAJAR PANCASILA PELAJAR PANCASILA Oi akhir unit 2 Pancasila:

kebiasaan diri sendiri.

Olah Tubuh dan vokal

Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan

Ingatan Emosi

Menggali suasana hati

Imajinasi

Memainkan dan Menirukan tokoh

Merancang Pertunjukkan

Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan

Kerja Ensembel

Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain

<u>Apresiasi</u>

Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri dialog dan blocking 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 Mempraktekkan gerak ragam tokoh dalam cerita rakyat bersama kelompok dengan blocking yang baik.

tayangan video dan berlatih dialog dan *blocking* dari cerita rakyat dengan eksplorasi yang baik.

II.2 Menciptakan:

Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh cerita rakyat dengan dialog dan *blocking* serta improvisasi yang baik.

II.3 Merefleksikan:

Peserta didik merespon pertunjukkan karakter tokoh dari teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan cerita rakyat dan menyampaikannya dengan santun.

II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :

Peserta didik mengkreasikan gerak blocking 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

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
memeragakanny
a dengan
improvisasi yang
baik
berkelompok
dalam durasi 3-5

menit.

Proses
penggubahan
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:

- 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.



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?"

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

kebiasaan	diri
sendiri.	

Olah Tubuh dan vokal

Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan

Ingatan

Menggali suasana hati

Imajinasi

Memainkan dan Menirukan tokoh

Merancang Pertunjukkan

Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan

Kerja Ensembel

Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain

Bermain dengan tata artistik panggung

Mengenal bentuk dan fungsi tata Artistic panggung

Apresiasi

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.

III.2 Menciptakan:

Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh adaptasi cerita rakyat-kekinian dengan improvisasi menjadi pertunjukkan teater ansembel (gerak, pantomim/ teatrikal puisi/ drama musikal) berkelompok dengan baik

III.3 Merefleksikan :

Peserta didik merespon pertunjukkan karakter tokoh dari teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan cerita kekinian teater ansembel dan menyampaikannya dengan santun.

III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :

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

Kritis
(Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)

Bergotong royong (Terlihat pada

elemen merefleksikan) Tertulis, saat menuliskan kembali isi cerita kekinian yang dikembangkanny a bersama kelompok untuk teater ansembel.

Penilaian Keterampilan

Peserta didik menyelenggarak an 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 pertunjukkan.

• Improvisasi

Proses
penggubaha
n 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/labto p untuk PJJ.

Menggali	pantomim/	bersama kelompok dengan		3. Kamera/ HP
kelebihan dan	teatrikal puisi/	improvisasi yang baik.		untuk merekam
kekurangan karya sendiri	drama musikal)			setiap sesi.
Condin	bersama			4. Buku catatan
	kelompok dengan			anekdot.
	improvisasi yang			5. Ruang yang
	baik.			cukup saat
				offline.
				6. Jika diperlukan
				ada handprop
				untuk peserta
				didik.
		(UNIT	1)	

KELAS VI LAKON CERITA

<u>Konsep</u>: Diskusi dan membuat cerita besama <u>Kompetensi</u>: 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: Mengenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal berdasarkan pengembangan ending cerita rakyat.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-IANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
konsentrasi Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri dan orang lain. Olah Tubuh dan vokal Memahami dan memfungsikan gerak tubuh. Imitasi suara ekspresi wajah. Ingatan Emosi Menggali ingatan kejadian. Imajinasi Memainkan dan Menirukan tokoh Menceritakan ulang kejadian/cerita yang diamati.	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	I.1 Mengalami: Peserta didik mengenal ragam karakter melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dalam cerita rakyat dengan eksplorasi yang baik. I.2 Menciptakan: Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh dalam cerita rakyat dengan pengembangan ending dengan improvisasi yang baik. I.3 Merefleksikan: Peserta didik merespon pertunjukkan karakter tokoh teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan cerita rakyat dengan pengembangan ending dan menyampaikannya dengan santun. I.4 Berpikir dan bekerja secara artistik:	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)	Penilaian pengetahuan Tertulis, penulisan ending cerita rakyat bersama kelompok. Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan Diberikan cerita rakyat, peserta didik mengembangan cerita bagian ending dan memeragakanny a 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 penggubaha n dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta merta (spontanitas\ Lakon cerita Penokohan dalam cerita Sarpras:

Sebuah pertunjukan dengan sedikit bimbingan Kerja Ensembel Melatih inisiatif dalam merancang permainan atau cerita bersama (kooperatif). Apresiasi Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri.	rakyat pengembanga ending bersama kelompok dengan improvisasi yang baik.	Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan cerita rakyat pengembangan ending bersama kelompok dengan improvisasi yang baik.				 Contoh cerita rakyat dan video. Komputer/labto p untuk PJJ. Kamera atau HP untuk merekam setiap sesi. Buku catatan anekdot. Ruang yang cukup saat offline. Jika diperlukan ada handprop untuk dibawa peserta didik.
---	--	---	--	--	--	--



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-IANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan	3.1. Peserta didik	II.1 Mengalami :	Profil	Di akhir unit 2	280 menit	Kata Kunci:
konsentrasi Melihat dan	mampu	Peserta didik mengenal	Pancasila:			Improvisasi
mencatat	mengkreasikan	ragam karakter melalui		Penilaian		D
kebiasaan diri	blocking dan	tayangan video dan berlatih	Mandiri	pengetahuan		Proses
sendiri.	akting melalui	blocking dan akting dari	(Terlihat pada elemen	Penilaian		penggubahan
	gerakan, ekspresi wajah, dan suara	cerita bertema yang dibuat dengan eksplorasi yang	mengalami	pengetahuan Tertulis,		dan sebagainya tanpa persiapan
Olah Tubuh dan	sesuai tokoh yang	baik.	l dan	mengarang		atau dengan
vokal Mengenal fungsi	ada dalam	Dank.	menciptakan)	cerita sedniri		serta merta
gerak tubuh,	pengembangan	II.2 Menciptakan :	monospianari	bersama		(spontanitas)
Ekspresi wajah	cerita bertema	Peserta didik membuat dan	Kreatif	kelompok.		
dan pernafasan	yang dibuat	memeragakan karakter	(Terlihat pada	·		Kerjasama
	dengan	tokoh cerita bertema yang	elemen	Penilaian		
Ingatan Emosi	improvisasi yang	dibuat dengan <i>blocking</i> dan	menciptakan	Keterampilan		Menampilkan gerak
Menggali suasana hati	baik.	akting serta improvisasi	dan	Penilaian		dengan melakukan
Tiou i		yang baik.	merefleksikan)	Keterampilan		kerja saling terikat
<u>Imajinasi</u>	3.1.1. Membuat			Diberikan tema,		satu sama lain
Memainkan dan	pengembangan	II.3 Merefleksikan :	Bernalar	peserta didik		dengan teman main
Menirukan tokoh	cerita bertema	Peserta didik merespon	Kritis	menciptakan		untuk tujuan bersama.
Merancang	yang dibuat dengan	pertunjukkan karakter tokoh dari teman sebaya dengan	(Terlihat pada elemen	cerita dan memeragakanny		Dersama.
<u>Pertunjukkan</u>	uengan	mengingat pengalaman	merefleksikan	a dengan		Sarpras:
Terlibat dalam	ļ					-

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-IANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
Observasi dan	3.1. Peserta didik	III.1 Mengalami :	Profil	Di akhir unit 3	420 menit	Kata Kunci:
konsentrasi Melihat dan	mampu	Peserta didik mengenal	Pancasila:			• Tetaer
mencatat	mengkreasikan	ragam teater melalui		Penilaian		Ansembel
kebiasaan diri	gerakan, ekspresi	tayangan video dan berlatih	Mandiri	pengetahuan		Kegiatan teater
sendiri.	wajah, dan suara sesuai tokoh	menirukan karakter tokoh dari adaptasi cerita pendek	(Terlihat pada elemen	Tertulis, saat menuliskan		yang
	dalam teater	dengan eksplorasi yang	mengalami	kembali isi cerita		memadukan
Olah Tubuh dan	ansembel	baik.	dan	pendek yang		berbagai unsur
vokal Mengenal fungsi	sederhana	bank.	menciptakan)	dikembangkanny		teater dalam
gerak tubuh,	melalui adaptasi	III.2 Menciptakan :	,	a bersama		satu
Ekspresi wajah	cerita pendek	Peserta didik membuat dan	Kreatif	kelompok untuk		pertunjukkan.
dan pernafasan	berkelompok	memeragakan karakter	(Terlihat pada	teater ansembel.		• Improvisasi
Ingeton	dengan	tokoh adaptasi cerita	elemen			- mproviousi
Ingatan Menggali suasana	improvisasi yang	pendek dengan improvisasi	menciptakan	Penilaian		Proses
hati	baik.	menjadi pertunjukkan teater	dan	Keterampilan		penggubaha
1.5.5.		ansembel (gerak,	merefleksikan)	Peserta didik		n dan
<u>Imajinasi</u>	3.1.1. Membuat cerita	pantomim/ teatrikal puisi/	Damalan	menyelenggarak		sebagainya
Memainkan dan	pendek dengan	drama musikal)	Bernalar	an pementasan		tanpa
Menirukan tokoh		berkelompok dengan baik	Kritis	dengan cerita		persiapan

Merancang Pertunjukkan

Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan

Kerja Ensembel

Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain

Bermain dengan tata artistik panggung

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.

III.3 Merefleksikan :

Peserta didik merespon pertunjukkan karakter tokoh dari teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan cerita pendek teater ansembel dan menyampaikannya dengan santun.

III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :

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)

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:

- Cerita rakyat dan cerita kekinian.
- 2. Komputer/labto p 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 penggubahan 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 pertunjukkan				
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 diujudkan dalam bentuk perilaku yang dimunculkan setelah dilakukan perangsangan.				
Cerita tradisi	Cerita turun temurun dari nenek moyang dari daerah nusantara.				