



MODUL AJAR
Kurikulum Merdeka

SENI TEATER

Fase B - Kelas IV

Disusun Oleh:

.....

TAHUN 2022/2023

MODUL AJAR SENI MUSIK

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Tegar Surya Hendrajit, S.Pd
Nama Sekolah	: SD IT Al-Fatih
Tahun Penyusunan	: 2022
Modul Ajar	: Seni Teater
Fase/Kelas	: B/IV
Alokasi Waktu	: 12 JP x 35 menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik mampu mengenal karakter manusia, hewan, dan tumbuhan

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
5. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. LCD Projector
3. Laptop
4. Alat bantu audio (speaker)
5. Jaringan Internet/Wifi
6. Buku Guru dan Buku Siswa SENI MUSIK kelas IV serta sumber referensi lain
7. Media Ajar guru Indonesia dari SCI MEDIA
8. Alat dan Bahan

Pertemuan 1:

- ✓ Alat Tulis

Pertemuan 2:

- ✓ Alat Tulis
- ✓ Gambar Peran

Pertemuan 3:

- ✓ Alat tulis
- ✓ kertas, gunting, dan spidol untuk membentuk kelompok

Pertemuan 4:

- ✓ Alat Tulis
- ✓ Kertas Bekas atau barang bekas

Pertemuan 5

- ✓ Alat Tulis
- ✓ Properti dan Kostum

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. Model Pembelajaran

1. Tatap Muka

II. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengingat dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinyasendiri dan orang-orang di sekitarnya.
2. Peserta didik mampu meniru dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiridan orang-orang di sekitarnya.
3. Peserta didik mampu memberi saran atau pendapat dengan santun pada karakter yang ditiruoleh temannya.
4. Peserta didik mampu menggabungkan properti pendukung dengan peran yang dimainkan.
5. Peserta didik mampu berkolaborasi memainkan peran cerita kehidupan sehari-hari denganproperti yang sesuai.

Capaian Pembelajaran :

- a. Elemen mengalami
peserta didik mampu memproses observasi dan konsentrasi dengan cara melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri dan orang lain, serta melakukan latihan olah tubuh dan vokal, sehingga peserta didik mampu mengenal fungsi gerak tubuh, ekspresi wajah dan suara. Tingkat selanjutnya adalah memahami irama dalam membaca dialog pada sebuah cerita sesuai karakter.

b. Elemen Menciptakan

peserta didik mampu menciptakan imajinasi adalah proses memainkan dan menirukan tokoh, dan menceritakan ulang kejadian/cerita yang diamati. Selain itu, dalam menciptakan imajinasi perlu dirancang pertunjukan dengan secara langsung terlibat dalam sebuah pertunjukan, dilakukan dengan bimbingan.

c. Elemen Merefleksi

Peserta didik mampu merefleksi dilakukan dalam penggalian ingatan emosi sesuai suasana hati tokoh yang diperankan dengan mengambil peristiwa serupa pada ingatan masa lalu pemeran. Selain itu, proses refleksi dilakukan melalui apresiasi karya seni dengan menggali kelebihan dan kekurangan hasil karya sendiri.

d. Berpikit artistic

Peserta didik mampu Bermain dengan tata artistik panggung dilakukan dalam proses bertahap secara mandiri, termasuk di dalamnya dapat menggunakan properti sesuai dengan fungsi tokoh yang diembannya. Proses kerja ansambel dilakukan dengan melatih inisiatif dalam merancang permainan atau cerita bersama (kooperatif).

B. Pemahaman Bermakna

1. Dengan melakukan berbagai kegiatan pada pembelajaran ini, peserta didik mampu memahami dengan baik mengembangkan kemampuan bicara, membantu dalam proses sosial, mengeksplorasi situasi dan emosi, berpikir kritis, serta berperan aktif dalam kehidupan nyata.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Kira-kira dialog siapakah ini?
2. Profesi atau pekerjaan apa yang pernah kamu lihat?
3. Bagaimana kamu berinteraksi dengan penjual di kantin sekolah?
4. Bagaimana mimik ayah, ibu, kakak, adik, kakek, dan nenek? Apakah mereka mempunyai mimik yang sama?
5. Ayo Meniru Gambar?

D. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia dari SCI MEDIA, menyiapkan lembar kerja peserta didik, dsb.
2. Guru mempersiapkan alat, bahan, dan media pembelajaran yang diperlukan

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama 1x (2 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa. Guru menunjuk salah seorang peserta didik secara acak untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing. 2. Setelah selesai berdoa, Mintalah siswa membentuk formasi melingkar dan mempunyai ruang gerak yang luasa, Sahabat Guru bisa memandu siswa melakukan gerakan seperti senam. 3. Setelah itu, pandulah siswa mengucapkan huruf vokal: a, i, u, e, dan o. 4. Mintalah siswa secara bergiliran mengucapkan satu kata dengan intonasi yang ditirukan oleh teman-temannya yang lain. 	10 menit
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan inti sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pastikanlah siswa masih ada dalam formasi melingkar. 2. Berikan contoh beberapa dialog kepada siswa, misalnya: <div data-bbox="402 1059 1058 1185" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Dialog satpam sekolah: <i>Cepat masuk, gerbang ini akan segera saya tutup!</i> Dialog guru: <i>Apa kalian sudah memahami materi ini?</i> Dialog polantas: <i>Selamat siang! Anda telah melanggar peraturan lalu lintas.</i></p> </div> 3. Sahabat Guru bisa memberi contoh dialog tersebut dengan gerak, suara, dan emosi yang sesuai dengan peran. 4. Mintalah siswa menebak dialog siapa yang sedang diperagakan. 5. Kemudian, mintalah salah satu siswa mengucapkan dialog dengan bergerak, bersuara, dan beremosi seperti karakter yang diperagakannya. 6. Mintalah siswa lain untuk menebak dialog siapa yang telah diperagakan. 7. Ajaklah siswa bertepuk tangan sebagai bentuk apresiasi terhadap peragaan dialog dan gerak serta tebakan temannya. 8. Selanjutnya, mintalah siswa berpasangan untuk saling menebak dialog. 9. Setelah setiap siswa menciptakan dan menebak masing-masing lima dialog, mintalah semua siswa membentuk formasi lingkaran. 10. Sahabat Guru dapat memandu siswa secara bergiliran menciptakan dialog dengan gerak, suara, dan emosi seperti karakter yang diperankannya. 11. Mintalah siswa yang lain untuk menebak dialog tersebut. 	50 menit
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dalam masih membentuk formasi melingkar, boleh dalam posisi duduk. 2. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk memberi pendapat dengan bahasa yang santun. 3. Guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut ini kepada peserta didik: <ol style="list-style-type: none"> a. Apa kalian sudah bisa meniru dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi orang-orang di sekitar kalian? b. Berikan pendapatmu atas dialog, gerak tubuh, dan emosi yang diperagakan temanmu secara santun! Apa temanmu 	10 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>sudah bisa meniru dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi orang tertentu?</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Kemudian, ajaklah siswa mensyukuri nikmat Tuhan yang telah memberi kita kemampuan untuk bergerak, berbicara, berpikir, berempati, dan berekspresi. Ajaklah siswa untuk mensyukuri kesehatan tubuh, pancaindra, akal budi, dan perasaan. 5. Berikutnya, mintalah peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa. 6. Jika ada siswa yang masih kurang percaya diri, Guru bisa memintanya untuk berlatih memperagakan dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi yang pernah dialami, didengar, dan diamati bersama teman atau orang tuanya 7. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam. 	

Pertemuan Kedua 1x (2 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa. Guru menunjuk salah seorang peserta didik secara acak untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing. 2. Setelah selesai berdoa, Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada siswa, yaitu siswa diharapkan dapat berpantomim atau memperagakan karakter orang-orang di sekitarnya serta mengenal kebhinekaan Indonesia. 3. Mintalah siswa membentuk formasi melingkar dan mempunyai ruang gerak yang leluasa. 4. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang profesi yang pernah dilihat: “Profesi atau pekerjaan apa yang pernah kamu lihat?” atau “Apa kamu pernah melihat guru, dokter, polisi, YouTuber, tukang kebun, atau profesi lainnya?” 5. Setelah siswa merespons, mintalah mereka memperagakan profesi-profesi yang pernah mereka lihat. 6. Kemudian, ajukan pertanyaan lagi kepada siswa tentang macam-macam agama di Indonesia: “Ada berapa agama di Indonesia?” dan “Bagaimana pakaian atau cara berpakaian pemeluk agama saat beribadah?” 7. Setelah siswa merespons, Sahabat Guru dapat memberi penguatan bahwa di Indonesia ada enam agama yang diakui. Indonesia mempunyai semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Jadi, meskipun tetangga atau teman kita memeluk agama yang berbeda, kita harus tetap menghargai mereka. 8. Setelah itu, Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan tentang 	<p>10 menit</p>

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>ragam usia: “Apa kalian pernah melihat anak yang baru bisa berjalan?”, “Coba kalian ingat bagaimana bayi merangkak?”, “Bagaimana orang dewasa berjalan?”, dan “Seperti apa cara berjalan kakek dan nenek kalian yang sudah tua?”</p> <p>9. Mintalah siswa memperagakan bayi merangkak, balita yang sedang latihan berjalan, dan orang dewasa yang sedang berjalan</p>	
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan inti sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. mintalah siswa kembali duduk di kursinya masing-masing sambil menghadap ke arah panggung. 2. Buatlah panggung di depan kelas, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner 3. Bagikan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2 kepada siswa. 4. Mintalah mereka mencermati dan menebak gambar-gambar yang ada di Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2. 5. Kemudian, mintalah mereka berpasangan. 6. Berilah waktu 30 menit kepada siswa untuk memperagakan semua aktivitas sesuai gambar tanpa suara bersama temannya. Kegiatan ini merupakan pantomim dengan meniru aktivitas pada gambar yang ada di Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2. 7. Setelah itu, bimbinglah siswa mengisi Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2 dan mengumpulkannya bila sudah selesai. 8. Berikutnya, pandulah siswa memilih gambar yang nantinya akan diperankan di panggung kelas. 9. Siswa bersama pasangannya bermain pantomim sesuai gambar yang dipilih. 10. Ajaklah siswa memberikan tepuk tangan setiap ada pasangan yang selesai menampilkan pertunjukan mereka sebagai bentuk apresiasi. 11. Guru, pada Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2 terdapat gambar-gambar yang dapat digunakan untuk bermain peran. Namun, Sahabat Guru juga dapat menggambar atau mencari gambar aktivitas manusia dari sumber lainnya, misalnya dari internet. Pilihlah gambar aktivitas yang mengandung nilai-nilai Pancasila di dalamnya, seperti gambar aktivitas berikut. <ol style="list-style-type: none"> 1) Gambar anak yang sedang meminta maaf pada temannya karena telah merusak mainannya. 2) Gambar seorang polisi yang sedang menegur pengendara sepeda motor yang melanggar peraturan lalu lintas. 3) Gambar seorang anak usia SD sedang antre memeriksakan giginya di puskesmas. 	50 menit
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut ini kepada peserta didik: <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana perasaanmu saat berpantomim di panggung kelas? b. Apa kamu sekarang merasa lebih percaya diri daripada kemarin? c. Bisakah kamu memperagakan gerak, suara, dan emosi orang-orang di sekitarmu? 2. Guru mengajak peserta didik duduk membentuk formasi melingkar. 	10 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
3. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk memberi pendapat dengan bahasa yang santun. 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, <i>Di Sini Senang, di Sana Senang</i> bersama-sama. Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	

Pertemuan Ketiga 1x (2 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa. Guru menunjuk salah seorang peserta didik secara acak untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik yaitu peserta didik diharapkan dapat menulis dan memperagakan dialog sederhana pada karakter yang ditiru. 3. Guru bisa melakukan kegiatan pembuka sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Pancinglah ingatan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran sebelumnya, misalnya dengan pertanyaan: “Bagaimana kamu berinteraksi dengan penjual di kantin sekolah?”, “Seperti apa dialog untuk membeli makanan di kantin sekolah?”, dan “Apa yang kamu katakan bila uang kembalian yang diberikan ibu kantin kurang?” b. Sahabat Guru juga dapat mengingatkan siswa kepada berbagai dialog dalam kehidupan sehari-hari. c. Pandulah siswa berkelompok sesuai dengan sila-sila Pancasila. Sila pertama berkelompok dengan sila pertama, sila kedua berkelompok dengan sila kedua, dan seterusnya. 	10 menit
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan inti sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagikan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3 kepada tiap-tiap siswa meski lembar kerja tersebut akan dikerjakan secara berkelompok. Mintalah siswa untuk menulis dialog yang telah didiskusikan bersama kelompoknya. 2. Pandulah siswa untuk membaca cerita sebelum menulis dialog pada tiap gambar adegan. Tugas siswa adalah membuat dialog tiap adegan sesuai dengan cerita yang telah dipaparkan. 3. Setelah siswa bersama kelompoknya menulis dialog pada gambar adegan, pandulah siswa bersama kelompoknya untuk membaca dialog yang telah ditulis dan memperagakan karakter yang diperankan. 4. Ada dua cerita pada Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3, tugaskan tiap kelompok untuk menulis dialog kedua cerita tersebut. Setiap kelompok berkesempatan membaca dialog yang telah ditulis dengan memperagakan dialog tersebut sesuai dengan karakter yang diperankan. 	50 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
5. Ajaklah siswa memberikan tepuk tangan setiap ada kelompok yang selesai tampil sebagai bentuk apresiasi. 6. Kegiatan ini akan dilanjutkan pada kegiatan yang akan datang, yaitu membuat topeng dan memilih kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Pada akhir unit ini, siswa akan memperagakan dialog yang telah dibuat dengan menggunakan kostum yang sesuai.	
Penutup 1. Pandulah siswa melakukan evaluasi dan berikanlah contoh bagaimana cara memberi pendapat yang santun 2. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk memberi pendapat dengan bahasa yang santun. 3. Guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut ini kepada peserta didik: a. Apakah kalian kesulitan menulis dialog pada cerita bergambar? b. Peran sebagai apa yang paling kamu sukai? c. Mengapa kamu suka peran itu? d. Apa properti yang akan kamu gunakan saat berperan sebagai tokoh itu? e. Apa kostum yang akan kamu gunakan saat berperan sebagai tokoh itu? 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	10 menit

Pertemuan Keempat 1x (2 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan 1. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa. Guru menunjuk salah seorang peserta didik secara acak untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing. 2. Guru hendaknya menyampaikna tujuan pembelajaran kali ini kepada peserta didik yaitu peserta didik diharapkan dapat membuat property dan meilih kostum pementasan sesuai dengan peran yang dimainkan. 3. Guru bisa memberi pertanyaan apakah siswa pernah merasa sedih, gembira, terharu, kesal, dan lain-lain. 4. Mintalah siswa menunjukkan berbagai ekspresi yang pernah dialami atau dilihatnya. 5. Kemudian, Sahabat Guru bisa mengajukan pertanyaan: “Bagaimana mimik ayah, ibu, kakak, adik, kakek, dan nenek? Apakah mereka mempunyai mimik yang sama?” 6. Mintalah siswa menirukan mimik orang-orang di sekitarnya. 7. Terakhir, berilah informasi bahwa ayah, ibu, kakak, adik, kakek, dan nenek mempunyai wajah yang berbeda-beda. Jadi, topeng dan kostum yang dikenakan juga akan berbeda.	10 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan inti sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sahabat Guru, mintalah siswa mengeluarkan benda-benda yang dibawanya. 2. Pandulah mereka duduk dengan formasi melingkar, lalu mempresentasikan benda-benda yang dibawanya sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Sebagai contoh, saat berperan menjadi ayah, siswa dapat menggunakan topi dari kertas bekas. 3. Setelah tiap-tiap siswa mempresentasikan properti dan perannya, berikanlah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4. Di lembar kerja tersebut, ada kolom untuk menulis kostum dan properti yang akan digunakan. 4. Mintalah siswa mengisi lembar kerja tersebut 5. Selanjutnya, mintalah siswa memakai properti dan berdialog sesuai dengan peran yang dipilihnya. 6. Ajaklah siswa memberikan tepuk tangan setiap ada siswa yang selesai menampilkan properti dan dialognya sebagai bentuk apresiasi. 	50 menit
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pandulah siswa melakukan evaluasi dan berikanlah contoh bagaimana cara memberi pendapat yang santun 2. Berilah kesempatan kepada semua siswa untuk mempresentasikan properti yang dibuat dan kostum yang akan digunakan saat pementasan. 3. Berilah kesempatan kepada semua siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara santun. Berikut ini adalah contoh pertanyaan untuk membantu siswa memberi pendapat kepada temannya: <ul style="list-style-type: none"> ● Bagaimana pendapatmu tentang properti yang dibuat temanmu? Apakah sudah sesuai dengan peran yang akan dimainkan? ● Bagaimana pendapatmu tentang kostum yang akan digunakan oleh temanmu? Apakah sudah sesuai dengan peran yang akan dimainkan? 4. Setelah itu, berikanlah pertanyaan refleksi. Berikut ini adalah contoh pertanyaan refleksi yang bisa Guru tanyakan: <ul style="list-style-type: none"> ● Apa kalian merasa kesulitan mencari atau membuat properti yang sesuai dengan peran yang akan kalian mainkan? ● Apa kalian merasa kesulitan memilih kostum yang akan kalian gunakan saat pementasan? 5. Terakhir, Sahabat Guru dapat membantu mencari solusi permasalahan yang ditemui siswa saat membuat topeng dan memilih kostum. 6. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam. 	10 menit

Pertemuan Kelima 1x (2 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa. Guru 	20 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>menunjuk salah seorang peserta didik secara acak untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada siswa yaitu siswa diharapkan dapat meniru karakter yang dimainkan dengan menggunakan properti pendukung yang sesuai. 3. Tunjukkanlah satu per satu gambar pada Lembar Kerja Siswa 3 yang ditampilkan dengan bantuan proyektor atau sekadar tunjuk jari tangan. 4. Mulailah dengan menunjuk gambar 1 pada lembar kerja tersebut. 5. Mintalah siswa bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai aktivitas yang tergambar pada gambar 1. Lanjutkan dengan menunjuk gambar 2, gambar 3, dan seterusnya. 6. Biarkanlah siswa melakukan improvisasi dialog sesuai dengan gambar. 7. Setelah memperagakan peran sesuai dengan gambar, ajaklah siswa memberikan tepuk tangan sebagai bentuk motivasi. 	
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Persiapan Pementasan</p> <p>Sebelum melakukan pementasan, berilah waktu kira-kira 15–20 menit kepada tiap-tiap kelompok untuk mempersiapkan diri. Berikut ini adalah hal-hal yang perlu Guru lakukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mintalah tiap-tiap kelompok memakai kostum dan properti lain. b. Undilah urutan penampilan tiap-tiap kelompok. c. Ajaklah semua kelompok berdoa bersama sebelum pementasan dimulai. <p>Pementasan Drama Kelas</p> <p>Kegiatan selanjutnya adalah mementaskan cerita kehidupan sehari-hari secara berkelompok. Hal-hal yang perlu Guru perhatikan antara lain aspek kekompakan, artistik, kostum, ekspresi, dan blocking. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pandulah kelompok yang mendapat giliran tampil. Ajaklah kelompok penonton untuk bersikap baik dan menghargai dengan tidak berbicara sendiri atau membuat gaduh serta tidak ribut dengan penampilan dan propertinya sendiri. Ajaklah mereka menikmati penampilan teman-temannya dan memberikan tepuk tangan tiap kali ada kelompok yang selesai tampil. Sahabat Guru juga boleh bertindak sebagai pembawa acara. b. Berilah jeda waktu kira-kira 5 menit untuk kelompok yang akan tampil guna mempersiapkan properti di panggung dan merapikan kostum. c. Hendaknya dokumentasikanlah pementasan setiap kelompok dalam bentuk foto atau video. d. Lakukanlah kegiatan ini sampai semua kelompok mendapat giliran tampil. 	120 menit
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah semua kelompok mendapat giliran tampil, bentuklah formasi melingkar, lalu duduklah di tengah-tengah siswa. 	20 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>2. Berilah peserta didik kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka setelah melakukan pementasan melalui Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5. Kemudian, lakukan hal-hal sebagai berikut.</p> <p>1) Berilah kesempatan kepada semua siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara santun. Berikut ini adalah contoh pertanyaan untuk membantu siswa memberi pendapat kepada temannya:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bagaimana pendapatmu tentang pertunjukan kelompok lain? Apakah mereka sudah kompak dalam bermain peran? ● Apa semua kelompok tampak percaya diri? <p>2) Terakhir, ajukanlah beberapa pertanyaan refleksi berikut ini kepada siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Apa hal menarik yang kamu rasakan saat berada di panggung? ● Apa kamu merasa canggung saat berada di panggung? ● Apa kamu bisa berdialog dengan lancar saat berada di panggung? ● Adakah kesulitan saat memerankan karakter di panggung? Jika ada, apa kesulitanmu dan mengapa itu terjadi? <p>3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.</p>	

F. Asesmen/ Penilaian

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
1.	Diagnostik	<ul style="list-style-type: none"> ● Pertanyaan pemantik tersebut di atas. ● Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
2.	Formatif	Observasi, Performa, dan Ulangan Harian
3.	Sumatif	Tertulis (Essay)

G. Kegiatan Remedial dan Pengayaan

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Guru dapat memanfaatkan bahan bacaan siswa untuk bermain peran dari cerita kehidupan sehari-hari. Bahan bacaan siswa pada unit ini berupa cerita bergambar yang di dalamnya juga terdapat permainan peran. Guru dapat memanfaatkan permainan tersebut untuk menambah rasa percaya diri siswa. Siswa dapat bermain peran bersama temannya sesuai dengan adegan pada cerita tersebut.

H. Refleksi Guru

Peserta didik dapat bermain peran berdasarkan cerita kehidupan sehari-hari dengan melakukan lima kegiatan pada Unit 2 ini, yaitu: (1) menebak dialog dan gerak tubuh, (2) menebak dan memerankan gambar, (3) menulis dialog pada gambar cerita dan memperagakannya, (4) membuat topeng dan memilih kostum, serta (5) mementaskan cerita kehidupan sehari-hari. Apakah peserta didik sudah bisa bermain peran dari cerita kehidupan sehari-hari? Berilah tanda centang (☑) untuk mengetahui keterampilan peserta didik.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Apakah siswa dapat mengingat dialog sederhana gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya?			
2.	Apakah siswa dapat meniru dialog sederhana orang-orang di sekitarnya dengan disertai gerak tubuh, suara, dan emosi?			
3.	Apakah siswa dapat membuat dialog sederhana sesuai gambar cerita?			
4.	Apakah siswa dapat berpantomim sesuai aktivitas manusia yang terdapat pada gambar?			
5.	Apakah siswa bisa membuat topeng sesuai karakter yang diperankan?			
6.	Apakah siswa bisa memilih kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan?			

III. LAMPIRAN

Lampiran 1. Penilaian

A. PENILAIAN DIAGNOSTIK

1. Diagnostik Non Kognitif

Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?		
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
5.	Apakah anak-anak sudah makan?		
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

2. Diagnostik Kognitif

No	Pertanyaan
1.	Kira-kira dialog siapakah ini?
2.	Profesi atau pekerjaan apa yang pernah kamu lihat?
3.	Bagaimana kamu berinteraksi dengan penjual di kantin sekolah?
4.	Bagaimana mimik ayah, ibu, kakak, adik, kakek, dan nenek? Apakah mereka mempunyai mimik yang sama?
5.	Ayo Meniru Gambar?

B. PENILAIAN FORMATIF

1. Instrumen Penilaian Kompetensi Sikap

Penilaian sikap pada unit ini meliputi empat hal, yaitu:

1. Siswa mengucapkan kalimat syukur guna mensyukuri anugerah kemampuan bergerak, berekspresi, dan bersuara dari Tuhan Yang Mahakuasa.
2. Siswa bersedia melakukan tugas dan peran yang diberikan kelompok di sekolah untuk melakukan kegiatan bersama-sama sebagai bentuk perilaku gotong royong. Pada unit ini, siswa bergotong royong membawa mainan yang digunakan sebagai properti pementasan.
3. Siswa mendengarkan pendapat temannya, baik yang sama maupun berbeda dengan pendapatnya. Siswa juga memberi pendapat dengan santun. Hal itu merupakan cara menghargai perbedaan. Pada unit ini, siswa menghargai perbedaan pendapat dengan menyimak pendapat temannya. Siswa juga mengapresiasi gerak, ekspresi, dan vokal temannya dengan santun.
4. Siswa mengenali berbagai emosi diri yang dialami dan menggambarkan situasi emosi tersebut dengan kata-kata sebagai bentuk kemandiriannya. Pada unit ini, siswa mengenali berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya

Berilah catatan sesuai perkembangan siswa!

No.	Nama Peserta Didik	Catatan
1	Siswa 1	Siswa antusias mengucapkan kalimat syukur, tetapi tidak bersedia bergotong royong membawa mainan yang digunakan untuk properti pementasan. Siswa antusias menyimak pendapat orang lain, tetapi belum mampu mengenali berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya.
2	Siswa 2	
3		
4		
5		

2. Instrumen Penilaian Observasi dan Tanya Jawab

Observasi Terhadap Diskusi dan Tanya Jawab

No	Nama Peserta Didik	Pernyataan						Skor
		Pengungkapan Gagasan yang Orisinil		Kebenaran Konsep		Ketepatan Penggunaan Istilah		
		1	2	1	2	1	2	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								

Keterangan: 1 = tidak, 2 = ya

Penilaian sikap untuk setiap peserta didik dapat menggunakan rumus berikut

<p>NILAI: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{2 \times \text{jumlah pernyataan}} \times 100$</p>
--

3. Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa digunakan Sahabat Guru untuk merekam hasil belajar siswa dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

- 1) Mulai berkembang : <60
- 2) Berkembang : 60–80
- 3) Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi

Mulai berkembang	Siswa meniru dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosidirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya, tetapi masih tampak tidak percaya diri.
Berkembang	Siswa meniru dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya dengan percaya diri.
Melebihi ekspektasi	Siswa meniru dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya dengan percaya diri dengan menggunakan kostum dan properti yang sesuai.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	55	Mulai berkembang.
2	Siswa 2	85	Melebihi Ekspektasi

C. PENILAIAN SUMATIF

Asesmen sumatif merupakan asesmen yang dilakukan guru setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Hasil asesmen sumatif digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik, mengukur konsep dan pemahaman peserta didik, serta mendorong untuk melakukan aksi dalam mencapai kompetensi yang dituju.

Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1

Nama : _____
Kelas : _____

Mengingat Dialog pada Aktivitas Sehari-Hari

Tuliskan dialog sesuai gambar aktivitas berikut ini!



Gambar 1

MEMBUAT DIALOG

1

2

3

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2



Nama : _____

Kelas : _____

Memperagakan Aktivitas Sehari-Hari

Yuk, peragakan aktivitas berikut ini dengan berpantomim! Isilah kotak berikut ini dengan tanda centang (✓) kalau kalian bisa memperagakan atau tanda silang (✗) bila kalian belum bisa memperagakannya!

1. Seorang anak usia SD sedang sakit gigi dan memeriksakan giginya ke puskesmas.



Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3



Nama : _____

Kelas : _____

Menulis Dialog pada Gambar Cerita dan Memperagakannya

Bacalah cerita berikut ini!

Membuat Buku Keren dari Buku Bekas

Hari ini Loly menghitung tabungannya selama satu tahun. Wah, ternyata tabungan Loly banyak sekali! Loly berencana membeli buku harian dengan uang tabungannya itu.

Aryan, kakak Loly, memberi nasihat agar Loly tidak menghambur-hamburkan uang tabungannya. Kak Aryan memberi petunjuk cara membuat buku keren dari buku bekas. Kak Aryan meminta Loly mengumpulkan buku tulis bekas yang masih ada lembaran kosongnya. Lalu, Kak Aryan menyuruh Loly mengambil lembaran kosong dari buku bekas itu dengan cara mengguntingnya. Kak Aryan membantu Loly menjahit kertas-kertas tersebut. Kemudian, Kak Aryan dan Loly menghiasi sampul buku dengan potongan kertas lain.

Loly sangat senang. Buku buatannya sangat bagus. Loly juga tidak perlu menghamburkan tabungannya untuk membeli buku harian. Ayah dan ibu Loly sangat senang karena Loly bisa memanfaatkan barang bekas sehingga tidak perlu membeli buku harian baru. Febi dan Biyan, teman sekelas Loly, sangat mengagumi buku harian buatan Loly. Mereka berdua juga tertarik membuat buku harian dari buku bekas.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4



Nama : _____

Kelas : _____

**Memadukan Peran, Properti,
dan Kostum Pementasan**

Tulislah peran, properti, dan kostum yang akan kamu gunakan saat pementasan nanti!

No.	Peran	Properti	Kostum

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5



Nama : _____

Kelas : _____

Ayo Memberi Pendapat dengan Santun!

1. Apa kamu senang melakukan pementasan? Ungkapkan perasaanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada emoji berikut ini!



Senang



Biasa saja



Sedih

Lampiran 3. Bahan Bacaan Untuk Peserta Didik dan Guru

Bahan bacaan untuk peserta didik dan guru diambilkan dari buku guru Seni Teater kelas IV. Serta bisa juga menambahkan dari sumber internet yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Lampiran 4. Glosarium

No	Istilah	Arti
1.	adegan	bagian dari babak dalam lakon yang menggambarkan satu suasana dari beberapa suasana dalam babak
2.	dialog	percakapan dalam sandiwara
3.	ekspresi	ungkapan jiwa aktor dalam pertunjukan yang dapat ditunjukkan melalui gerak, mimik (raut wajah), dan suara
4.	karakter	perwatakan tokoh yang mencerminkan ciri-ciri fisik, sosial, dan psikologis
5.	mimesis	tiruan yang dilakukan oleh seniman berdasarkan kenyataan, baik yang telah dialaminya sendiri maupun yang dialami orang lain (aktor, pelukis, penari, dan lainnya) melalui proses imajinasi dan penghayatan

Lampiran 5. Daftar Pustaka

Daftar Pustaka

Hudha, Rifqi Risnadyatul, Riyadhus Shalihin. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Teater*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.