

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR			
A. INFORMASI UMUM			
Nama Penyusun		: SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., M.Pd. Gr.	
Institusi		: SDN Percontohan	
Mata Pelajaran		: Seni Tari	
Unit 2		: Gerak dan Makna pada Permainan Tradisional	
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)	Semester	: II (Genap)
Fase / Kelas	: B / IV (Empat)	Alokasi Waktu	: 18 JP
Tahun Pelajaran	: 2022/2023		9 PB
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka		
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi & Penugasan		
Model Pembelajaran	: Pembelajaran Berbasis Penemuan (<i>Discovery Learning</i>)		
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler/Tipikal		
Karakteristik PD	: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar		
Jumlah Peserta Didik	: Jumlah yang disarankan 20 – 30 peserta didik		
Profil Pelajar Pancasila	✓ Berkebinenkaan Global, Komunikasi dan Interaksi antar budaya		
	✓ Bergotong-Royong Kolaborasi: Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, membantu teman sekelas.		
	✓ Bernalar Kritis Memperoleh dan Memproses Informasi Dan Gagasan: Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni		
	✓ Mandiri		
Sarana & Prasarana	:		
1. Komputer/laptop, proyektor, jaringan internet***			
2. Buku siswa, sumber belajar			
lain Pembelajaran 1			
3. Properti egrang ataupun media gambar atau video egrang			
4. Beberapa teknik bermain egrang, baik berupa video ataupun peragaan secara langsung.			
B. Komponen Inti			
1. Capaian Pembelajaran (CP)			
Pada akhir fase, peserta didik mampu menilai hasil pencapaian diri dalam mengenal tari sebagai wujud ekspresi diri, melalui pengamatan bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta pengidentifikasian dalam menerapkan unsur utama tari, level, perubahan arah, sebagai bentuk ekspresi tari kelompok yang dapat menumbuhkan rasa cinta pada seni tari.			
2. Tujuan Pembelajaran			
4.1 Memperagakan gerak tari permainan tradisional, baik secara individu maupun kelompok.			
3. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)			
Pembelajaran 1			
1. Peserta didik mampu mengenali gerak dan makna pada permainan tradisional (permainan Egrang).			
4. Materi Pokok			
• Permainan tradisional engrang dan engklek			
5. Kegiatan Pembelajaran			

Pembelajaran 1

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level, perubahan arah hadap, dan desain lantai.
Menciptakan <i>(Making/Creating)</i>	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengidentifikasi dan membuat gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap.
Merefleksikan <i>(Reflecting)</i>	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menilai pencapaian dirinya saat melakukan aktivitas pembelajaran tari.
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i>	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menunjukkan hasil tari kelompok dengan bekerja secara kooperatif untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama.
Berdampak <i>(Impacting)</i>	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menumbuhkan rasa cinta pada seni tari yang berpengaruh pada kemampuan diri dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari.

	Persiapan Mengajar Deskripsi Kegiatan: 1. Mencari referensi mengenai berbagai istilah permainan Egrang di beberapa daerah di Indonesia dan mancanegara. 2. Mencari referensi mengenai pembuatan Egrang. 3. Mempersiapkan properti Egrang ataupun media gambar atau video Egrang.
	A. Kegiatan Awal (10 Menit)
	1. Guru memimpin peserta didik berdoa untuk mengawali pembelajaran 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni untuk mengenali gerak pada permainan Egrang 3. Guru menyapa peserta didik dan menanyakan beberapa pertanyaan terkait bentuk permainan yang biasa dilakukan oleh peserta didik. 4. Guru menanyakan ke peserta didik mengenai permainan tradisional yang dikenal, baik yang sudah pernah dilakukan ataupun yang pernah dilihat melalui media. 5. Guru meminta peserta didik untuk menceritakan secara singkat bentuk permainan tradisional yang pernah dialami ataupun dilihat.
	B. Kegiatan Inti (50 Menit)
	1. Guru mengulas bentuk penyajian permainan tradisional baik yang dilakukan oleh individu, kelompok kecil, ataupun kelompok besar. 2. Guru selanjutnya menanyakan berbagai permainan tradisional yang dapat dilakukan secara individu. 3. Guru menayangkan gambar Egrang atau menunjukkan Egrang secara langsung. Kemudian peserta didik diminta untuk mengamati beberapa hal menggunakan pertanyaan sebagai berikut: a. apakah bahan yang digunakan untuk membuat Egrang?; b. berapakah panjang Egrang?; bagaimanakah berat Egrang?; c. adakah peserta didik yang dapat menggunakan Egrang?; d. manakah bagian untuk tempat kaki berpijak; e. Manakah bagian untuk tempat tangan berpegang? 4. Selanjutnya guru dapat menyimpulkan hasil pendapat peserta didik mengenai bentuk dan bagian-bagian pada Egrang. Kegiatan Alternatif Deskripsi Kegiatan: a. Apabila di daerah tersebut tidak terdapat bambu, maka Egrang dapat pula dibuat menggunakan bahan yang lainnya. b. Apabila Egrang sulit dibuat di daerah tersebut, maka dapat pula digunakan tongkat pramuka atau sejenisnya yang ringan sebagai properti yang tidak harus dinaiki, namun hanya sebagai properti tari Egrang. Adapun eksplorasi keseimbangan tubuh sebagai esensi dari permainan Egrang tetap dapat dilakukan dengan cara menggunakan kedua kaki peserta didik.
	C. Kegiatan Penutup (10 Menit)
	1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, 2. Setelah peserta didik mengenal mengenai properti Egrang, maka guru dapat mengarahkan diskusi peserta didik dan menguatkan peserta didik mengenai: a. Beberapa istilah Egrang di Indonesia dan mancanegara. b. Bentuk permainan Egrang. c. Cara memilih Egrang yang sesuai dengan tubuhnya, baik dengan pertimbangan jenis bahan bambu; panjang bambu dikaitkan tinggi pemain Egrang; diameter bambu dikaitkan dengan berat tubuh pemain Egrang.
6.	Refleksi
	Refleksi Guru 1. Apakah seluruh peserta didik mampu untuk mengenali berbagai jenis gerak pada permainan tradisional Egrang? 2. Apakah seluruh peserta didik dapat menjelaskan gerak bermakna pada permainan tradisional Egrang? 3. Apakah seluruh peserta didik mampu menyusun rangkaian gerak bermakna yang bersumber dari permainan tradisional Egrang? 4. Apakah seluruh peserta didik dapat memilih dan menetapkan property yang mendukung rangkaian gerak bermakna karya peserta didik? 5. Apakah seluruh peserta didik mampu untuk memahami nilai-nilai budaya pada permainan tradisional Egrang? 6. Apakah seluruh peserta didik mampu mengaitkan nilai-nilai budaya pada permainan Egrang

dengan kehidupannya?

7. Apakah seluruh peserta didik mengenal permainan tradisional kelompok kecil Egrang?
8. Apakah peserta didik berminat mengikuti kegiatan pembelajaran permainan tradisional kelompok kecil / Engklek?
9. Apakah peserta didik mampu menguasai dan mengembangkan motif gerak permainan tradisional Engklek?
10. Apakah peserta didik mampu bekerja sama dengan kelompok dalam proses menciptakan tari Engklek?
11. Apakah peserta didik mampu merefleksi diri dan teman di kelompoknya?
12. Apakah peserta didik merasa merdeka dalam mengembangkan gerak Engklek?
13. Apakah peserta didik memahami nilai-nilai budaya pada permainan Engklek?
14. Apakah peserta didik mampu mengaitkan nilai-nilai budaya permainan Engklek dengan kehidupannya?
15. Apakah peserta didik mengalami kesulitan selama pembelajaran?
C. Lampiran
Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik
Rubrik Penilan
Lembar Kegiatan Peserta Didik
Remedial
Pengayaan
Daftar Pustaka Trianti Nugraheni Dyan Indah Purnama Sari (2021). Buku Panduan Guru dan Siswa Seni Tari untuk SD Kelas IV Kelas 4. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mengetahui:
Kepala SDN Percontohan,

SUHARNIH, S.Pd.
NIP. 196912311988112001

Makassar, 2023

Guru kelas IV,

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., M.Pd. Gr.
NIP. 199008102015021002