

**KELAS I SD  
PERMAINAN**

**Konsep: Ekspresi anak, gerak, dan vocal**

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

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

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

**Alur Berpikir :** Mengetahui, 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
<p><b><u>Observasi dan konsentrasi</u></b> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.</p> <p><b><u>Olah Tubuh dan vokal</u></b> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan</p> <p><b><u>Ingatan</u></b></p>	<p>1.1. Peserta didik mampu memeragakan ekspresi wajah, suara, dan fungsi anggota tubuh melalui permainan dengan ekspresif.</p> <p>1.1.1. Memeragakan pengenalan diri dengan ekspresi anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif.</p>	<p><b><i>1.1 Mengalami :</i></b> Peserta didik mengenal gerak tubuh mengikuti irama musik melalui kegiatan permainan, dengan kreatif.</p> <p><b><i>1.2 Menciptakan :</i></b> Peserta didik memeragakan ekspresi wajah, suara, dan fungsi anggota tubuh sesuai irama musik dalam mengenalkan diri melalui permainan dengan ekspresif.</p> <p><b><i>1.3 Merefleksikan :</i></b></p>	<p><b>Profil Pancasila:</b></p> <p><b>Mandiri</b> (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan)</p> <p><b>Kreatif</b> (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)</p>	<p><b>Di akhir unit 1</b></p> <p><b>Penilaian pengetahuan</b> Lisan, saat menyebutkan komponen pengenalan diri, kebiasaan diri dan pengalaman diri berdasarkan catatan</p> <p><b>Penilaian Keterampilan</b></p>	560 menit	<p><b>Kata Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Respon terhadap bunyi</b> Perilaku gerak yang muncul akibat adanya rangsangan (bunyi) yang diterima oleh panca indera.</li> <li>• <b>Bermain gerakan sederhana</b> Segala bentuk permainan yang menyenangkan</li> </ul>

<p>Menggali suasana hati</p> <p><b><u>Imajinasi</u></b> Memainkan dan Menirukan tokoh</p> <p><b><u>Merancang Pertunjukkan</u></b> Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan</p> <p><b><u>Apresiasi</u></b> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri</p>	<p>1.1.2. Memeragakan kebiasaan diri dengan ekspresi anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif.</p> <p>1.1.3. Memeragakan pengalaman diri dengan ekspresi anggota tubuh dan olah suara dengan kreatif.</p>	<p>Peserta didik menggali secara lisan cara melakukan ekspresi, gerak, vokal pengenalan diri dengan teman sebayanya dengan santun.</p> <p><b><i>I.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</i></b> Peserta didik mengkreasikan gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai karakter diri melalui latihan dengan permainan secara kreatif.</p>	<p><b>Bernalar Kritis</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)</p>	<p><b>Penilaian Keterampilan</b> Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan yang diminta saat permainan secara individu atau berpasangan dengan durasi 3-5 menit.</p>	<p>untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara.</p> <p>● <b>Estafet</b> Melanjutkan gerakan orang lain.</p> <p><b>Sarpras:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peralatan untuk permainan.</li><li>2. Komputer/labtop untuk PJJ.</li><li>3. Kamera atau HP untuk merekam setiap sesi.</li><li>4. Buku catatan anekdot.</li><li>5. Ruang yang cukup saat offline.</li><li>6. Jika diperlukan ada handprop untuk dibawa peserta didik.</li></ol>
--	--	---	--	---	---

UNIT 2

KELAS I  
EKSPLOKASI EKSPRESI

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

**Kompetensi:** Mampu menirukan bentuk dan karakter, mempunyai kemampuan berpikir kreatif, dan tablo dengan peran profesi tokoh

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

**Tujuan Umum Pembelajaran:** Peserta didik mampu memahami peniruan gerakan dengan tablo

**Alur Berpikir:** Meniru, menampilkan ekspresi, dan gerakan dengan tablo

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	ELEMEN DAN LANGKAH-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<p><b>Observasi dan konsentrasi</b> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.</p> <p><b>Olah Tubuh dan vokal</b> Mengenal fungsi gerak tubuh,</p>	<p>2.1. Peserta didik mampu melakukan ekspresi wajah dan gerak tubuh dengan tablo melalui peniruan gerak hewan dan tokoh profesi secara ekspresif.</p>	<p><b>II.1 Mengalami :</b> Peserta didik meniru ekspresi wajah dan gerak tubuh hewan dan tokoh profesi dengan baik.</p> <p><b>II.2 Menciptakan :</b> Peserta didik memeragakan ekspresi wajah dan gerak tubuh dari hewan dan</p>	<p><b>Profil Pancasila:</b></p> <p><b>Mandiri</b> (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan)</p> <p><b>Kreatif</b></p>	<p><b>Di akhir unit 2</b></p> <p><b>Penilaian pengetahuan</b> <b>Penilaian pengetahuan</b> Lisan, saat menyebutkan komponen ciri hewan dan atribut profesi tokoh.</p>	<p><b>280 menit</b></p>	<p><b>Kata Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Akting</b> Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario.</li> <li>● <b>Respon</b> perilaku yang muncul dikarenakan</li> </ul>

<p>Ekspresi wajah dan pernafasan</p> <p><b><u>Ingatan</u></b> Menggali suasana hati</p> <p><b><u>Imajinasi</u></b> Memainkan dan Menirukan tokoh</p> <p><b><u>Merancang Pertunjukkan</u></b> Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan</p> <p><b><u>Kerja Ensemble</u></b> Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain</p> <p><b><u>Apresiasi</u></b> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri</p>	<p>2.1.1. Menirukan ekspresi wajah hewan dengan tablo.</p> <p>2.1.2. Mempraktekkan gerakan gerak tubuh hewan dengan tablo bersama kelompok.</p> <p>2.1.3. Menirukan ekspresi wajah tokoh profesi dengan tablo.</p> <p>2.1.4. Mempraktekkan gerakan gerak tubuh tokoh profesi dengan tablo bersama kelompok.</p>	<p>tokoh profesi dengan tablo secara ekspresif.</p> <p><b><u>II.3 Merefleksikan :</u></b> Peserta didik mengingat gerak yang ditiru olehnya dengan tablo dan menyampaikan kepada teman berkelompok dengan santun.</p> <p><b><u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u></b> Peserta didik mengkreasikan ekspresi wajah dan gerak tubuh sesuai karakter hewan melalui latihan tablo dengan kreatif dan ekspresif.</p>	<p>(Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan )</p> <p><b>Bernalar Kritis</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)</p> <p><b>Bergotong royong</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan )</p>	<p><b>Penilaian Keterampilan</b> Diberikan situasi, peserta didik menciptakan gerakan hewan dan tokoh profesi yang diminta dengan tablo secara berkelompok dengan durasi 3-5 menit.</p>	<p>adanya rangsang dari lingkungan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Tablo</b> Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih mengedepankan gambar hidup.</li> <li>● <b>Kerjasama</b> Menampilkan gerak dengan melakukan kerja saling terikat satu sama lain dengan teman main untuk tujuan bersama.</li> </ul> <p><b>Sarpras:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peralatan untuk tablo.</li> <li>2. Komputer/labtop untuk PJJ.</li> <li>3. Kamera/ HP untuk merekam setiap sesi.</li> <li>4. Buku catatan anekdot.</li> <li>5. Ruang yang cukup saat offline.</li> <li>6. Jika diperlukan ada handprop untuk peserta didik.</li> </ol>
--	---	---	--	---	---

### UNIT 3

#### KELAS I

#### EKSPRESI TUBUH

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

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

Pertanyaan pemantik: “Apa itu ekspresi tubuh dalam pantomim?”, “Bagaimana peran hewan dapat merangsang imajinasi dan ide-ide kreatif saat pertunjukkan pantomim?”

**Tujuan Umum Pembelajaran:** Peserta didik mampu memahami gerakan sederhana dan peniruan gerakan berdasarkan pantomim

**Alur Berpikir:** Mengenal, meniru, menampilkan ekspresi wajah, bahasa isyarat, dan gerakan tubuh sesuai gerakan pantomim.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	ELEMEN DAN LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<b>Observasi dan konsentrasi</b> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri.	3.1. Peserta didik mampu mempraktekkan bahasa isyarat dan gerak tubuh hewan serta tokoh profesi	<b>III.1 Mengalami :</b> Peserta didik mengenal kerjasama kelompok kecil dalam peran ringan pertunjukkan pantomim melalui latihan dengan baik.	<b>Profil Pancasila:</b> <b>Mandiri</b> (Terlihat pada elemen	<b>Di akhir unit 3</b> <b>Penilaian pengetahuan</b> Lisan, saat menceritakan kembali isi cerita	280 menit	<b>Kata Kunci:</b> • <b>Akting</b> Kegiatan yang dilakukan dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi

<p><b><u>Olah Tubuh dan vokal</u></b> Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan</p> <p><b><u>Ingatan</u></b> Menggali suasana hati</p> <p><b><u>Imajinasi</u></b> Memainkan dan Menirukan tokoh</p> <p><b><u>Merancang Pertunjukkan</u></b> Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan</p> <p><b><u>Kerja Ensemble</u></b> Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain</p> <p><b><u>Bermain dengan tata artistik panggung</u></b> Mengenal bentuk dan fungsi tata</p>	<p>melalui pantomim dengan iringan musik secara ekspresif.</p> <p>3.1.1. Memeragakan hewan dengan pantomim melalui babak.</p> <p>3.1.2. Mengikuti ritme musik saat berpantomim.</p> <p>3.1.3. Membuat properti peran hewan dari bahan bekas dengan kreatif.</p> <p>3.1.4. Memeragakan cerita fabel dengan pantomim melalui iringan musik.</p>	<p><b><u>III.2 Menciptakan :</u></b> Peserta didik mempraktekkan bahasa isyarat dan gerak tubuh hewan serta profesi tokoh melalui pantomim dengan iringan musik secara ekspresif.</p> <p><b><u>III.3 Merefleksikan :</u></b> Peserta didik mengingat kerja kelompok peran pantomim dan mengungkapkan perasaannya dengan santun.</p> <p><b><u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u></b> Peserta didik mengkreasikan pertunjukkan ekspresi wajah, bahasa isyarat, dan gerakan tubuh sesuai karakter hewan dan profesi tokoh melalui latihan pantomim dengan kreatif dan ekspresif.</p>	<p>mengalami dan menciptakan)</p> <p><b>Kreatif</b> (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)</p> <p><b>Bernalar Kritis</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)</p> <p><b>Bergotong royong</b> (Terlihat pada elemen merefleksikan)</p>	<p>fabel pantomim yang dimainkan.</p> <p><b>Penilaian Keterampilan</b> Peserta didik menyelenggarakan pementasan pantomim cerita fabel bersama kelompok dengan durasi 10-15 menit.</p>	<p>dari sebuah skenario.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Respon</b> Perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan.</li> <li>● <b>Pantomim</b> Gerakan isyarat tanpa kata dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh.</li> </ul> <p><b>Sarpras:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peralatan untuk tablo.</li> <li>2. Komputer/labtop untuk PJJ.</li> <li>3. Kamera/ HP untuk merekam setiap sesi.</li> <li>4. Buku catatan anekdot.</li> <li>5. Ruang yang cukup saat offline.</li> <li>6. Jika diperlukan ada handprop untuk peserta didik.</li> </ol>
--	---	--	---	--	--

Artistic panggung  <b><u>Apresiasi</u></b> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri						
---	--	--	--	--	--	--