

### **PENGEMBANGAN**

# ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN SENI TEATER SD

Penulis ANDRIYANTO, M.Pd.



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Asesmen dan Pembelajaran 2021



#### ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN SENI TEATER SEKOLAH DASAR

Oleh: Andriyanto, M.Pd.

#### A. Rasional

Seni Teater merupakan ekspresi manusia terhadap berbagai fenomena melalui media yang lebih kompleks, dengan menggabungkan semua bidang seni, baik bidang seni tari, musik, *akting*, seni rupa, dan multimedia. Di sekolah dasar teater dapat diajarkan sebagai bentuk pengenalan, pemahaman, pengolahan, peniruan (mimesis) dan pengekspresian emosi melalui tubuhnya, sehingga bermain peran dalam seni teater dapat membantu siswa untuk mengasah daya pikir (imajinasi dan bernalar kritis), mengenali dan mengembangkan potensi diri (mandiri) untuk meningkatkan cita rasa dan kepercayaan diri yang tinggi, sehingga siswa dapat berinteraksi lebih baik dengan lingkungan sekitar. Hal tersebut dipraktekkan dalam bentuk eksperimen pertunjukan di kelas.

Di sekolah dasar seni teater terbagi ke dalam tiga fase, yaitu fase A (kelas 1 dan 2), fase B (kelas 3 dan 4), dan fase C (kelas 5 dan 6). Pada awal fase A, peserta didik memahami elemen-elemen dasar akting melalui proses bermain, hal tersebut bisa dilakukan dengan gerakan sederhana, respon terhadap bunyi, cerita, maupun proses peniruan terhadap seseorang, maupun terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya, sehingga pada akhir fase ini peserta didik mulai mengenali dalam mengekspresikan ragam emosi, belajar berdisiplin dalam mengikuti instruksi permainan teater.

Fase B sedikit lebih berkembangkan dari fase sebelumnya. Pada fase B peserta didik belajar 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. Sehingga pada akhir fase B peserta didik mampu berkolaborasi untuk membuat pertunjukan, sehingga memahami peran dan fungsinya masing-masing.

Pada fase C, peserta didik belajar tentang teater sederhana, seperti *akting* (pemeranan) dan dinamika kelompok. Pada fase C juga peserta didik memahami adanya aturan dalam bermain teater dan kerja ansambel. Pada fase ini, peserta didik dapat mulai diperkenalkan dengan tema cerita tradisi. Sehingga pada akhir fase C 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 DAN TUJUAN PEMBELAJARAN TEATER SD

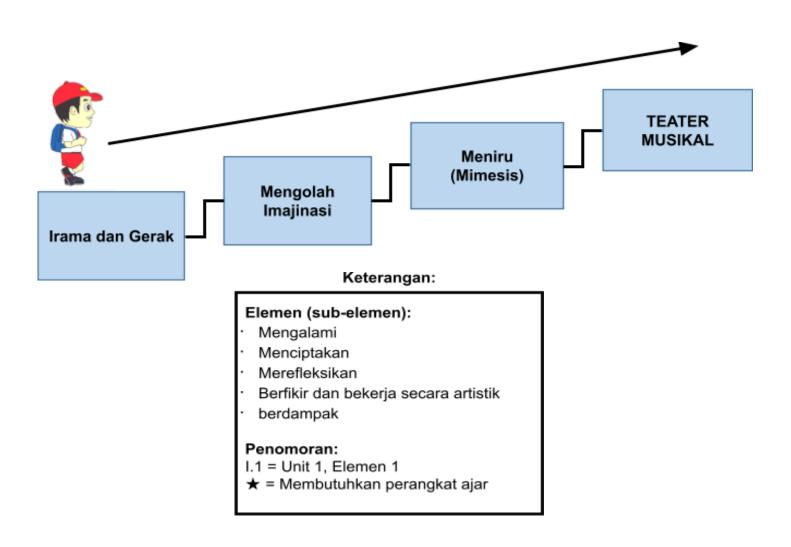
#### **FASE A**

Capaian Pembelajaran Fase A: 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

- 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.
- 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 dengan menggunakan topik sederhana dengan mengkombinasi gerak tablo, pantomim, bunyi, dan dialog sederhana.
- Merespon permainan teman sebaya.

#### PETA KONSEP SENI TEATER FASE A KELAS 1 DAN 2 SEKOLAH DASAR



#### UNIT 1 IRAMA DAN GERAK

Kompetensi yang ingin dicapai: Mampu memahami gerak sesuai irama Konsep: Penguasaan gerak sesuai irama

Pertanyaan pemantik: "Apakah kita bisa membuat gerakan sesuai irama musik?"

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami gerak sesuai irama musik

Alur Berpikir: Mengenal, meniru, menampilkan gerakan sesuai irama musik, mengkreasikan gerak tokoh dalam irama dan musik.

Kutipan dalam Capaian Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran dan Indikator Pencapaian perelemen	Perkiraan Jam Pelajaran	I.5 Berdampak: Profi I Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
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).	I.1 Mengalami:  Melalui kegiatan permainan, peserta didik mampu mengenal gerak tubuh mengikuti irama musik dengan kreatif.  I.2 Menciptakan: Melalui alunan musik, peserta didik mampu meniru ekspresi wajah sesuai irama dengan baik.  I.3 Merefleksikan: Melalui diskusi, peserta didik menggali secara tertulis cara melakukan ekspresi, gerak	280 Menit	Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami saat peserta didik melakukan permainan gerak tubuh. Terlihat juga pada elemen menciptakan saat peserta didik menirukan gerakan ekspresi wajah)	Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila  Keterampilan dan pengetahuan Tertulis: menuliskan informasi cara melakukan gerakan ekspresi  Praktik Melakukan peniruan gerak	Pemanasan: Proses, cara, perbuatan memanasi atau memanaskan.  Ekspresi: Pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya)

seb  I.4  sec  Me ope didi per ses	lam diri dengan teman bayanya dengan disiplin.  Berpikir dan bekerja cara artistik: elalui pengamatan video eret sederhana, peserta lik mampu mengkreasikan nokohan dan bentuk mimik suai karakter tokoh dengan nar.	Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan speserta didik menggali informasi)  Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan sapeserta didik mampu mengekspresik wajah melalui irama musik)	bentuk gerakan dan mimik (sedih, senang, marah, takut)	Mimik: gerak-gerik raut muka  Penokohan: Proses, cara, perbuatan menokohkan atau penciptaan tokoh dalam karya sastra
------------------------------------	--	--	---	--

#### UNIT 2 MENGOLAH IMAJINASI

Kompetensi yang ingin dicapai: Mempunyai kemampuan berpikir kreatif Konsep: Mengolah imajinasi melalui berpikir kreatif Pertanyaan pemantik: Siapa yang pernah pergi ke luar angkasa?

Tujuan Umum Pembelajaran : Peserta didik mampu mengolah imajinasi melalui kempuan berfikir kreatif

Alur Berpikir : Menirukan, mengagali informasi, kemudian mendemonstrasikan sikap berbagai tokoh profesi yang dikenal peserta didik dalam kehidupan sehari-hari

Kutipan dalam Capaian Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran dan Indikator Pencapaian perelemen	Perkiraan Jam Pelajaran	II.5 Berdampak: Profil Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
Pada akhir fase A,	II.1 Mengalami:	280 Menit	Profil Pancasila:	Penilaian Sikap	Profesi :
peserta didik	Melalui media gambar,			Profil Pelajar	bidang pekerjaan
memahami	peserta didik mampu		Mandiri	Pancasila	yang dilandasi
elemen-elemen dasar	menirukan gerakan kebiasaan		(Terlihat pada		pendidikan
akting melalui proses	yang dilakukan berbagai tokoh		elemen mengalami	Keterampilan	keahlian
bermain seperti	profesi dengan baik.		saat peserta didik	dan	(keterampilan,
gerakan-gerakan	II.2 Menciptakan:		melakukan	pengetahuan	kejuruan, dan
sederhana, respon	Melalui kegiatan bercerita,		peniruan gerakan	Tertulis:	sebagainya)
terhadap sumber bunyi	peserta didik mampu		kebiasaan tokoh	Peserta didik	tertentu
dan suara, serta cerita	mendemonstrasikan gerakan		profesi)	mampu menggali	
atau kejadian	dari sikap tokoh profesi			informasi dari	
sehari-hari dengan	dengan kreatif.			berbagai profesi,	
cara penyampaian			Bernalar Kritis	dan properti yang	Kreatif :
melalui proses			(Terlihat pada	digunakan,	Memiliki daya
peniruan (mimesis).			elemen	berikut	cipta; memiliki

II.3 Merefleksikan:	merefleksikan saat	kostum/pakaian	kemampuan untuk
Melalui tanya jawabi, peserta	peserta didik	yang digunakan	menciptakan
didik mampu mengingat	mengingat setiap		
kembali setiap tokoh profesi	kebiasaan tokoh	Praktik:	
dengan benar.	profesi)	Peserta didik	
		mampu	
	Berbhineka global	mempertunjukan	
	(Terlihat pada	gerakan dari	
II.4 Berpikir dan bekerja	elemen mencipta	sikap tokoh	
secara artistik:	saat peserta didik	profesi secara	
Melalui gambar berbagai	mampu	acak.	
profesi, peserta didik menggali	mendemonstrasika		
informasi dari berbagai profesi	n berbagai peran		
mengenai properti yang	tokoh profesi)		
digunakan, berikut			
kostum/pakaian yang	Kreatif		
digunakan dengan baik	(Terlihat pada		
	elemen mengalami		
	saat peserta didik		
	melakukan		
	peniruan gerakan.		
	Terlihat juga pada		
	elemen mencipta		
	saat peserta didik		
	mampu		
	mendemonstrasika		
	n peran tokoh		
	profesi)		

#### Konsep: Peniruan bentuk dan karakter tokoh Pertanyaan pemantik: Siapa yang bisa menirukan tokoh superhero?

Tujuan Umum Pembelajaran : Peserta didik mampu menirukan bentuk dan karakter.

Alur Berpikir: Bercerita, meniru, menggali informasi berbagai tokoh superhero yang dikenali.

Kutipan dalam Capaian Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran dan Indikator Pencapaian perelemen	Perkiraan Jam Pelajaran	III.5 Berdampak: Profi I Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
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).	III.1 Mengalami:  Melalui interaksi dengan guru, peserta didik mampu menceritakan berbagai tokoh superhero dengan percaya diri.  III.2 Menciptakan: Melalui olah gerak, peserta didik mampu meniru berbagai tokoh superhero dengan kreatif.  III.3 Merefleksikan: Melalui tanya jawab dengan guru, peserta didik mampu mengingat kembali penampilan dirinya dan penampilan teman sebayanya dalam menirukan gerakan berbagai tokoh superhero dengan baik.	280 Menit	Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami saat peserta didik bercerita tanpa bimbingan)  Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen berpikir dan bekerja artistik saat peserta didik menggali informasi berdasar gambar)  Kreatif (Terlihat pada elemen	Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila  Keterampilan dan pengetahuan  Lisan: Bercerita tentang berbagai tokoh superhero yang dikenalnya  Praktik Mampu menirukan bentuk	Mimesis: Tiruan perilaku atau peristiwa antar manusia.  Superhero: Tokoh pahlawan fiksi memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk kepentingan umum.

III. 4 Berpikir dan beke	erja	menciptakan saat	karakter	
secara artistik:		peserta didik	superhero	
Melalui media gambar,	peserta	menirukan	dengan kreatif	
didik mampu menggali		berbagai gerakan		
informasi dari properti d	dan	tokoh superhero)		
kostum yang digunakar	n oleh	, ,		
pemeran superhero dei	ngan			
baik.				

## UNIT 4 TEATER MUSIKAL

### Pertanyaan pemantik: Siapa yang mau ikut pertunjukan kelas?

Tujuan Umum Pembelajaran : Peserta didik mampu berdialog dan memainkan peran bersama-sama dengan percaya diri

Alur Berpikir: meniru, menampilkan, kemudian memperbaiki kesalahan saat memainkan peran bersama.

Kutipan dalam Capaian Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran dan Indikator Pencapaian perelemen	Perkiraan Jam Pelajaran	IV.5 Berdampak: Profi I Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
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).	IV. 4 Berpikir dan bekerja secara artistik:  Melalui serangkaian alunan musik, peserta didik mampu meniru vokal dari kegiatan olah vokal dalam pemanasan dengan intonasi yang benar.  IV.2 Menciptakan:  Melalui dialog pendek, peserta didik mampu menampilkan diri dalam memainkan peran dalam drama musikal dengan percaya diri.	280 Menit	Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan berpikir dan bekerja secara artistik saat peserta didik melakukan peniruan)  Bergotong royong (Terlihat pada elemen menciptakan saat peserta didik berdialog dengan teman sebayanya)	Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila  Keterampilan dan pengetahuan Tertulis: Menuliskan kesalahan/ kekurangan saat memainkan peran bersama.  Praktik Mampu berdialog dan memainkan peran bersama teman sebayanya.	Vokal : Mengenai suara atau bunyi bahasa  Dialog : Percakapan (dalam sandiwara, cerita, dan sebagainya)

IV.3 Merefleksikan: Melalui tanya jawab, peserta didik mampu memperbaiki kesalahan saat memainkan peran bersama dalam drama musikal dengan rendah hati.		

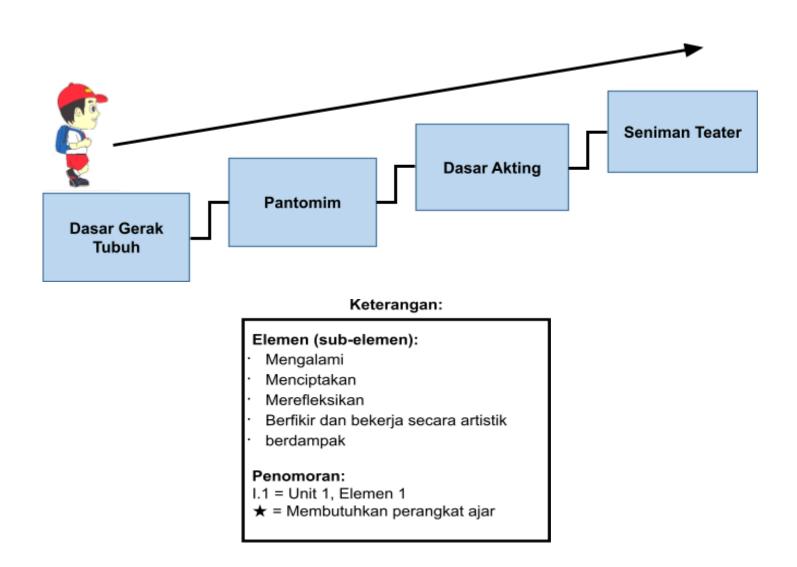
#### **FASE B**

Capaian Pembelajaran Fase B: 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

- 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
- 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

#### PETA KONSEP SENI TEATER FASE B KELAS 3 DAN 4 SEKOLAH DASAR



#### UNIT 1 DASAR GERAK TUBUH

Kompetensi yang ingin dicapai: Memahami fungsi gerak tubuh Konsep: Eksplorasi gerak dan suara dalam sebuah cerita Pertanyaan pemantik: "Apa saja fungsi gerak tubuh?"

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami fungsi gerak tubuh untuk pemeranan dalam sebuah cerita.

Alur Berpikir: Meniru, membedakan, menampilkan, kemudian peserta didik membentuk gerak tubuh dengan kreatif.

Kutipan dalam Capaian Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran dan Indikator Pencapaian perelemen	Perkiraan Jam Pelajaran	I.5 Berdampak: Profi I Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
Pada akhir fase B, peserta didik telah	I.1 Mengalami : I.4 Berpikir dan bekerja	280 Menit	Profil Pancasila:	Penilaian Sikap Profil Pelajar	Gerak tubuh: Proses
mampu memahami berbagai teknik dasar	secara artistik : Melalui irama musik, peserta		Mandiri (Terlihat pada	Pancasila	pertukaran pikiran yang disampaikan
akting (pemeranan) melalui proses meniru	didik mampu meniru olah gerak tubuh dalam		elemen mengalami saat peserta didik	Keterampilan dan	berupa gerakan tubuh.
(mimesis), memahami gerak tubuh,	serangkaian kegiatan pemanasan dengan baik.		melakukan peniruan gerakan)	pengetahuan Tertulis/lisan:	Pemeranan:
suara/vokal secara	I.2 Menciptakan :		,	membedakan	proses, cara,
lebih mendalam sesuai tokoh/peran	Melalui cerita fabel, peserta didik mampu membedakan		Bernalar Kritis (Terlihat pada	gerak kebiasaan keseharian	perbuatan memerankan, atau
	gerak kebiasaan keseharian manusia dengan gerakan		elemen mencipta saat peserta didik	manusia dengan gerakan dalam	menjadi tokoh tertentu
	dalam pemeranan sesuai cerita dengan benar.		harus berpikir mengolah gerak	pemeranan.	
	oonia congan bondi.		tubuhnya menjadi tokoh dalam cerita	Praktik: melakukan	

I.3 Merefleksikan:  Melalui tanya jawab dengan guru, peserta didik dapat mengingat kembali fungsi gerak tubuh dalam pemeranan dengan percaya diri	fabel dan terlii juga pada elei merefleksikan peserta didik bertanya jawa tentang fungs gerak tubuh)	men gerakan dalam saat cerita fabel	
	Kreatif (Terlihat pada elemen menci saat peserta da harus menampilkan gerakan menj tokoh dalam d	ipta didik adi	

Kompetensi yang ingin dicapai: Memahami cara membuat adegan singkat dengan menggunakan topik sederhana Konsep: Mengenal pantomim sebagai dasar keaktoran/pemeranan Pertanyaan pemantik: "Siapa yang bisa menjelaskan cerita tanpa mengeluarkan suara atau kata-kata?"

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu mengenal pantomim sebagai dasar keaktoran/pemeranan.

Alur Berpikir: Gerakan peniruan, gerak imajinasi, eksplorasi emosi, mengkreasi gerak dan konstum dalam berpantomim

Kutipan dalam Capaian Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran dan Indikator Pencapaian perelemen	Perkiraan Jam Pelajaran	II.5 Berdampak: Profil Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
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	II.1 Mengalami:  Melalui kegiatan pemanasan dan pelemasan, peserta didik mampu meniru gerak tubuh, sebagai dasar berpantomim dengan baik.  II. 2 Menciptakan:  Melalui gerak imajinasi, peserta didik mampu mendemonstrasikan gerak imajinasi penggunaan benda dan bentuk serta gerakan hewan dan tumbuhan yang dibuat seolah nyata dengan penuh percaya diri.	280 Menit	Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami saat peserta didik melakukan peniruan gerakan)  Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen mencipta saat peserta didik mampu menuangkan pikiran imajinasinya dalam bentuk	Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila  Keterampilan dan pengetahuan Tertulis: Menuliskan kebutuhan berpantomim, baik gerak, kostum, maupun tata rias	Gerak Imajinasi: Gerak khayalan untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.
	II.3 Merefleksikan :		gerakan) <b>Kreatif</b>	Praktik : Melakukan pertunjukan	Eksplorasi: Kegiatan untuk memperoleh

Melalui eksplorasi emos	dan   (Terlil	ihat pada	pantomim cara	pengalaman baru
perilaku, peserta didik m	ampu eleme	en mencipta	memegang	dari situasi yang
merespon pertunjukan te	eman saat i	peserta didik	benda/bentuk	baru
sebaya pada saat	mam	ipu	dan gerakan	
mendemonstrasikan ger	ak mend	demonstrasika	hewan maupun	Kostum:
imajinasi penggunaan b			tumbuhan	Pakaian khusus
dan bentuk serta geraka		nasinya dalam		dalam pertunjukan
hewan dan tumbuhan de	ngan bentu	uk gerakan)		, ,
disiplin.		,		
II. 4 Berpikir dan bekei	ia			
secara artistik :				
Melalui pengenalan kosi	um			
dan tata rias pantomim,				
peserta didik mampu				
mengkreasikan kostum	lan			
tata rias dalam berpanto	mim			
dengan kreatif.				

#### DASAR AKTING

Kompetensi yang ingin dicapai: Mampu memainkan peran dalam drama sederhana Konsep: Ragam karakter dalam cerita Pertanyaan pemantik: "Apa yang dimaksud dengan akting?"

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memainkan peran dalam drama sederhana.

**Alur Berpikir**: Melatih konsentrasi, mendemonstrasikan pemeranan sesuai karakter tokoh dan watak tokoh dalam cerita, melakukan evaluasi dalam penampilan peran, diakhiri dengan mengkreasikan musik dalam drama sederhana.

Kutipan dalam Capaian Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran dan Indikator Pencapaian perelemen	Perkiraan Jam Pelajaran	III.5 Berdampak: Profi I Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
Pada akhir fase B,	III.1 Mengalami :	280 Menit	Profil Pancasila:	Penilaian Sikap	Konsentrasi:
peserta didik telah	Melalui kegiatan permainan,			Profil Pelajar	Pemusatan
mampu memahami	peserta didik mampu		Mandiri	Pancasila	perhatian atau
berbagai teknik dasar	menerapkan latihan		(Terlihat pada		pikiran pada suatu
akting (pemeranan)	konsentrasi dengan percaya		elemen mengalami	Keterampilan	hal
melalui proses meniru	diri.		saat peserta didik	dan	
(mimesis), memahami	III.2 Menciptakan :		mengolah	pengetahuan	Naskah:
gerak tubuh,	Melalui membaca naskah		emosionalnya	Tertulis:	Karya cipta
suara/vokal secara	drama sederhana, peserta		dalam	Melakukan	seseorang yang
lebih mendalam sesuai	didik mampu		berkonsentrasi)	evaluasi dari	dianggap sebagai
tokoh/peran	mendemonstrasikan karakter			kegiatan	karya asli
	tokoh dan watak tokoh dalam		Bernalar Kritis	pemeranan.	
	cerita dengan benar.		(Terlihat pada		Karakter:
			elemen	Praktik:	sifat-sifat kejiwaan,
			merefleksikan saat	Peserta didik	akhlak atau budi
			peserta didik	melakukan	pekerti yang
			mengutarakan	pertunjukan	membedakan
			kekurangan dan	dalam drama	seseorang dari
			kelebihannya saat	sederhana	yang lain.

III.3 Merefleksikan :	evaluasi	
Melalui diskusi kelompok,	pemeranan)	Watak:
peserta didik mampu	perneranari)	Sifat batin
mengevaluasi peran	Berbhineka	manusia yang
berdasarkan ingatan	global	memengaruhi
emosional dengan baik.	(Terlihat pada	segenap pikiran
III.4 Berpikir dan bekerja	elemen mencipta	dan tingkah laku,
secara artistik :	saat peserta didik	budi pekerti,
	mampu menjadi	maupun tabiat
Melalui alunan musik, peserta	karakter yang	maupun tabiat
didik mampu mengkreasikan	berbeda-beda)	
permainan peran bersama dalam drama musikal	berbeda-beda)	
	Porgotong	
sederhana dengan tanggung	Bergotong	
jawab.	royong (Tarlibet pada	
	(Terlihat pada elemen berpikir	
	dan bekerja	
	secara artistik saat	
	peserta didik	
	mampu bekerja sama memainkan	
	peran)	
	Kreatif	
	(Terlihat pada	
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	elemen mencipta saat peserta didik	
	memerankan	
	tokoh sesuai	
	watak dan karakter	
	dalam cerita)	

## Kompetensi yang ingin dicapai: Memahami proses kreatif para seniman teater Konsep: Belajar dari seniman

Pertanyaan pemantik: "Siapa yang mau mengenal seniman dari daerah kita? Bagaimana seniman melakukan perannya? Apa yang bisa kamu tiru dari seniman tersebut?"

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami proses kreatif secara spontanitas para seniman.

Alur Berpikir: Menggali informasi, melakukan pengamatan gerakan, dan menyenani bidang seni dari seniman daerah setempat.

Kutipan dalam Capaian Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran dan Indikator Pencapaian perelemen	Perkiraan Jam Pelajaran	IV.5 Berdampak: Profi I Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
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	IV.1 Mengalami: IV.4 Berpikir dan bekerja secara artistik: Melalui seniman daerah, peserta didik mampu menggali pengalaman dan kisah suksesnya secara langsung dengan antusias. IV.2 Menciptakan: Melalui cerita pendek, peserta didik mampu mengamati gerak tubuh seniman daerah setempat dengan santun.	280 Menit	Profil Pancasila:  Mandiri (Terlihat pada elemen mencipta saat peserta didik melakukan pengamatan gerakan)  Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen mengalami dan berpikir dan bekerja secara artistik saat peserta didik	Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila  Keterampilan dan pengetahuan Tertulis: Menuliskan hasil eksplorasi pengalaman dan kisah sukses seniman daerah Praktik: Peniruan gerakan spontanitas berdasarkan atas	Seniman: orang yang mempunyai bakat seni dan berhasil menciptakan dan menggelarkan karya seni (pelukis, penyair, penyanyi, aktor, aktris, dan sebagainya)  Pengalaman: Peristiwa yang pernah dialami
			menggali informasi	cerita pendek yang diperagakan	(dirasai, dijalani,

IV.3 Merefleksikan :	dari seniman	oleh seniman	ditanggung, dan
Melalui kolaborasi, peserta	daerah)	daerah	sebagainya)
didik mampu menyebutkan			
atau menceritakan	Gotong Royong:		Kisah:
pengalaman dari kisah	(Terlihat pada		Cerita tentang
seniman daerah dengan baik.	elemen		kejadian dalam
	merefleksikan saat		kehidupan
	peserta didik		seseorang dan
	berkolaborasi		sebagainya.
	dengan seniman		
	daerah setempat)		Spontanitas:
			Kesertamertaan
	Kreatif		yang dilakukan
	(Terlihat pada		secara langsung
	elemen mencipta		tanpa ada indikasi
	saat peserta didik		dari orang lain.
	melakukan		
	peniruan gerakan)		Kolaborasi:
			Kerja sama untuk
			membuat sesuatu.

#### **FASE C**

Capaian Pembelajaran Fase C : 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.

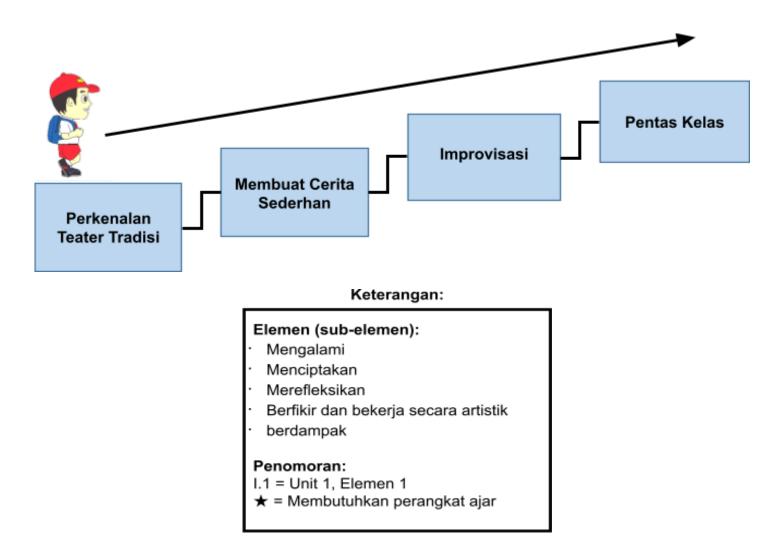
#### Alur Konten Fase C

- 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

#### Pengembangan dari konten sebelumnya:

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

PETA KONSEP SENI TEATER FASE C KELAS 5 DAN 6 SEKOLAH DASAR



# UNIT 1 PERKENALAN TEATER TRADISI

Kompetensi yang ingin dicapai: Memahami alur cerita, latar, dan tokoh pada teater tradisi Konsep: Pemahaman terhadap cerita tradisi untuk memperkaya wawasan kebudayaan

### Pertanyaan pemantik: "Apa ada yang tahu cerita Keong Mas?"

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami alur cerita, latar, dan tokoh pada teater tradisi.

Alur Berpikir: Menjelaskan alur, latar, dan tokoh dalam cerita tradisi dan menerapkan dalam permainan drama sederhana

Kutipan dalam Capaian Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran dan Indikator Pencapaian perelemen	Perkiraan Jam Pelajaran	I.5 Berdampak: Profil Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
Pada akhir fase C,	I.1 Mengalami:	280 Menit	Profil Pancasila:	Penilaian Sikap	Cerita Rakyat:
peserta didik	Melalui diperdengarkan cerita		   Mandiri	Profil Pelajar Pancasila	Cerita legenda dari zaman dahulu
memahami ragam teknik berteater	rakyat, peserta didik mampu menjelaskan alur cerita, latar			Paricasila	
sederhana; seperti	maupun tokoh dengan benar.		(Terlihat pada elemen mengalami	Keterampilan	yang hidup di kalangan rakyat
akting (pemeranan)	I.2 Menciptakan:		saat melakukan	dan	dan diwariskan
dan dinamika	Melalui cerita Keong Mas,		penjelasan dari	pengetahuan	secara lisan.
kelompok seperti	peserta didik dapat		cerita yang	porigotaridari	occara noam.
improvisasi, atau	mendemonstrasikan dalam		diperdengarkan)	Lisan:	Alur:
elaborasi penokohan	permainan drama dengan		and a serificant	Melakukan	Rangkaian
melalui aksi dan reaksi	kreatif.		Bernalar Kritis	penjelasan alur,	peristiwa yang
	I.3 Merefleksikan:		(Terlihat pada	latar dan tokoh	direka dan dijalin
	Melalui drama sederhana,		elemen berpikir dan	dari cerita yang	dengan saksama
	peserta didik mampu		bekerja artistik saat	diperdengarkan.	dan
	merespon penampilannya dan		peserta didik		menggerakkan
	penampilan teman sebayanya		mampu mengolah		jalan cerita melalui
	dalam permainan drama		pikirannya dalam		kerumitan ke arah
	dengan tanggung jawab.		menggali informasi		klimaks dan
	I.4 Berpikir dan bekerja		konsep pertunjukan	Praktik:	penyelesaian
	secara artistik:		teater)	Terlibat dalam	Latar:
	Melalui video penampilan		Dannatana navara	permainan drama	Keterangan
	drama tradisi, peserta didik		Bergotong royong		mengenai waktu,

mampu menggali informasi	(Terlihat pada	tradisi Malin	ruang, dan
dari penataan panggung,	elemen	Kundang	suasana terjadinya
konsep musik, kostum yang	menciptakan saat		lakuan dalam
digunakan sebagai dasar	peserta didik		karya sastra.
pengetahuannya dalam	mendemonstrasika		
melakukan pertunjukan teater	n permainan drama		Tokoh:
dengan baik	bersama)		Pemegang
			peran/pelaku
	Kreatif		dalam drama
	(Terlihat pada		
	elemen		
	menciptakan saat		
	peserta didik		
	mendemonstrasika		
	n permainan drama		
	dengan		
	kreativitasnya)		

## UNIT 2 MEMBUAT CERITA SEDERHANA

Kompetensi yang ingin dicapai: Memahami cara menyusun alur cerita Konsep: Pemahaman dalam membuat cerita sederhana berdasarkan tema, konflik sederhana dan penyelesaiannya

#### Pertanyaan pemantik: "Siapa yang ingin menjadi pengarang cerita terkenal?"

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami cara menyusun alur cerita.

Alur Berpikir: Mengingat kembali peristiwa yang pernah dialami, menceritakan peristiwa tersebut dalam bentuk tertulis, memilah konflik dan solusi, menciptakan cerita sederhana.

Kutipan dalam Capaian Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran dan Indikator Pencapaian perelemen	Perkiraan Jam Pelajaran	II.5 Berdampak: Profi I Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
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	II.1 Mengalami:  Melalui cerita sederhana, peserta didik mampu mengingat kembali peristiwa-peristiwa yang pernah dialami dalam kesehariannya dengan penuh percaya diri  II.2 Menciptakan: Secara berkelompok, peserta didik mampu menceritakan secara tertulis peristiwa-peristiwa yang pernah dialaminya dalam keseharian sehingga menjadi sebuah cerita sederhana dengan kreatif.  II.3 Merefleksikan: Melalui cerita yang dibuatnya, peserta didik mampu memilah antara konflik cerita dengan solusi penyelesaian terhadap	280 Menit	Profil Pancasila:  Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen mengalami saat peserta didik menuliskan berbagai peristiwa yang pernah dialaminya sebagai dasar menulis cerita)  Bergotong royong (Terlihat pada elemen mencipta saat peserta didik bekerjasama dalam membuat	Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila  Keterampilan dan pengetahuan  Tertulis: Peserta didik mampu menuliskan cerita dari peristiwa yang pernah dialaminya berdasarkan alur yang benar	Peristiwa: Kejadian yang luar biasa (menarik perhatian dan sebagainya); yang benar-benar terjadi.  Konflik: Ketegangan atau pertentangan, maupun perselisihan, dalam sebuah peristiwa atau cerita

konflik dalam cerita dengan	cerita berdasarkan
benar.	peristiwa)
II.4 Berpikir dan bekerja	
secara artistik :	Kreatif
Melalui cerita yang dibuatnya,	(Terlihat pada
peserta didik mampu	elemen berpikir
menyiapkan properti yang bisa	dan bekerja
digunakan dalam bercerita	secara artistik saat
degan kreatif.	peserta didik
	menyiapkan
	properti untuk
	bercerita)

#### UNIT 3 IMPROVISASI

Kompetensi yang ingin dicapai: Memahami daya pikir secara cepat dan tepat Konsep: penguasaan kemampuan mengolah daya pikir secara cepat sesuai kondisi Pertanyaan pemantik: "Siapa yang berani salah?"

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami daya pikir secara cepat dan tepat.

Alur Berpikir: Menggali kepekaan pada situasi, menerapkan fokus cerita, menanggapi lawan main, dan mengarang sebuah cerita sederhana.

Kutipan dalam Capaian Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran dan Indikator Pencapaian perelemen	Perkiraan Jam Pelajaran	III.5 Berdampak: Profi I Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
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	III.1 Mengalami:  Melalui cerita singkat, peserta didik mampu menggali kepekaan pada situasi tertentu dalam melakukan pemeranan dengan baik.  III.2 Menciptakan:  Melalui permainan sederhana, peserta didik mampu menerapkan fokus cerita pada situasi tertentu dengan kreatif.  III.3 Merefleksikan:  Melalui dialog pendek, peserta didik mampu menanggapi lawan main secara cepat dan tepat.  III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik:  Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu mengarang sebuah cerita sederhana dengan benar.	280 Menit	Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami saat peserta didik melakukan gerakan spontanitas terhadap kepekaan)  Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen mencipta saat peserta didik siap terhadap fokus cerita pada situasi tertentu)  Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan saat peserta didik mampu menanggapi lawan main)	Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila  Keterampilan dan pengetahuan  Praktik: Mampu memahami daya pikir secara cepat dan tepat	kesanggupan bereaksi terhadap suatu keadaan  Dialog: percakapan (dalam sandiwara, cerita, dan sebagainya)  Mengarang: Menulis dan menyusun sebuah cerita, buku, sajak, dan sebagainya.

### UNIT 4 PENTAS KELAS

Kompetensi yang ingin dicapai: Memainkan pentas drama sederhana secara bersama-sama

Konsep: Membuat pertunjukan sederhana

Pertanyaan pemantik: "Siapa yang ingin menjadi sutradara terkenal?"

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memainkan pentas drama sederhana secara bersama-sama

Alur Berpikir: Menghafal dialog, lalu menerapkan dan mengkreasikan dalam pertunjukan drama sederhana.

Kutipan dalam Capaian Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran dan Indikator Pencapaian perelemen	Perkiraan Jam Pelajaran	IV.5 Berdampak: Profil Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
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	IV.1 Mengalami:  Melalui latihan bersama, peserta didik mampu menghafal dialog dalam drama dengan percaya diri.  IV.2 Menciptakan: Melalui naskah cerita, peserta didik mampu mendemonstrasikan dalam pertunjukan drama kelas dengan percaya diri.  IV.3 Merefleksikan: Melalui pertunjukan sederhana, peserta didik mampu merespon kemampuan dirinya dan teman sebayanya dalam berakting dan bekerja sama dengan baik  IV.4 Berpikir dan bekerja secara artistik: Melalui drama sederhana, peserta didik mampu mengkreasikan antara tata artistik, kostum, dengan pemeranan dengan disiplin.	280 Menit	Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami saat peserta didik menghafal dialog dalam naskah drama)  Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen mencipta saat peserta didik menuangkan hasil membaca naskah dalam mendemonstrasika n drama)  Bergotong royong (Terlihat pada elemen menciptakan saat peserta didik berkolaborasi dengan teman sebayanya dalam mendemonstrasika n drama)	Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila  Keterampilan dan pengetahuan Lisan: Peserta didik mampu menghafal dan melafalkan dialog  Praktik memerankan pentas drama sederhana secara bersama-sama	Cerita atau kisah, terutama yang melibatkan konflik atau emosi, yang khusus disusun untuk pertunjukan teater  Akting: penampilan pemeran melalui gerak tubuh, ekspresi wajah, dan emosi ketika memerankan tokoh cerita di hadapan penonton Tata Artistik: merancang, mendesign, kreator, dari suatu naskah atau skenario.

	Kreatif (Terlihat pada elemen berpikir dan bekerja secara artistik saat peserta didik mengkreasikan tata panggung, kostum dengan pemeranan dalam pentas	
	dalam pentas drama)	