

PENGEMBANGAN

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Seni Budaya-Seni Teater



SD



Dewi Sri Handayani Nuswantari, S.Pd



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 perasaan dan pantomim serta improvisasi.

Pada akhir Fase A peserta didik dapat mengenal aktivitas latihan perasaan. Melalui seluruh indera, peserta didik dapat berlatih sentuhan, pengecap, 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.

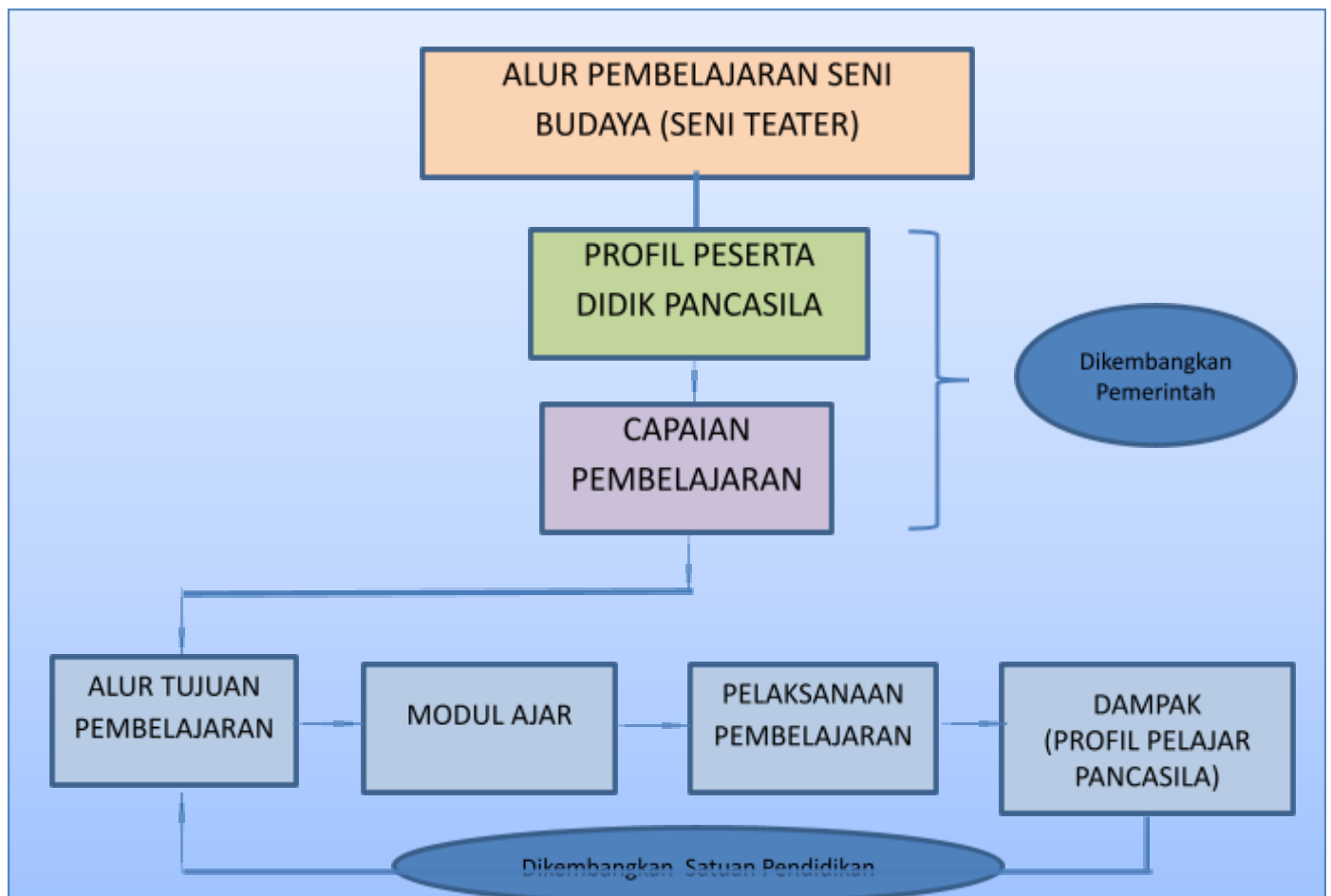
Di akhir Fase B peserta didik dapat berlatih perasaan, dimulai dengan yang sederhana untuk memberikan mereka kepercayaan diri menunjukkan kemampuan mereka untuk menggunakan tubuhnya dalam mengungkapkan perasaan dan ide serta untuk menggunakan beberapa bentuk bahasa melalui teater. Di fase ini dilakukan 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 pertunjukan 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 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

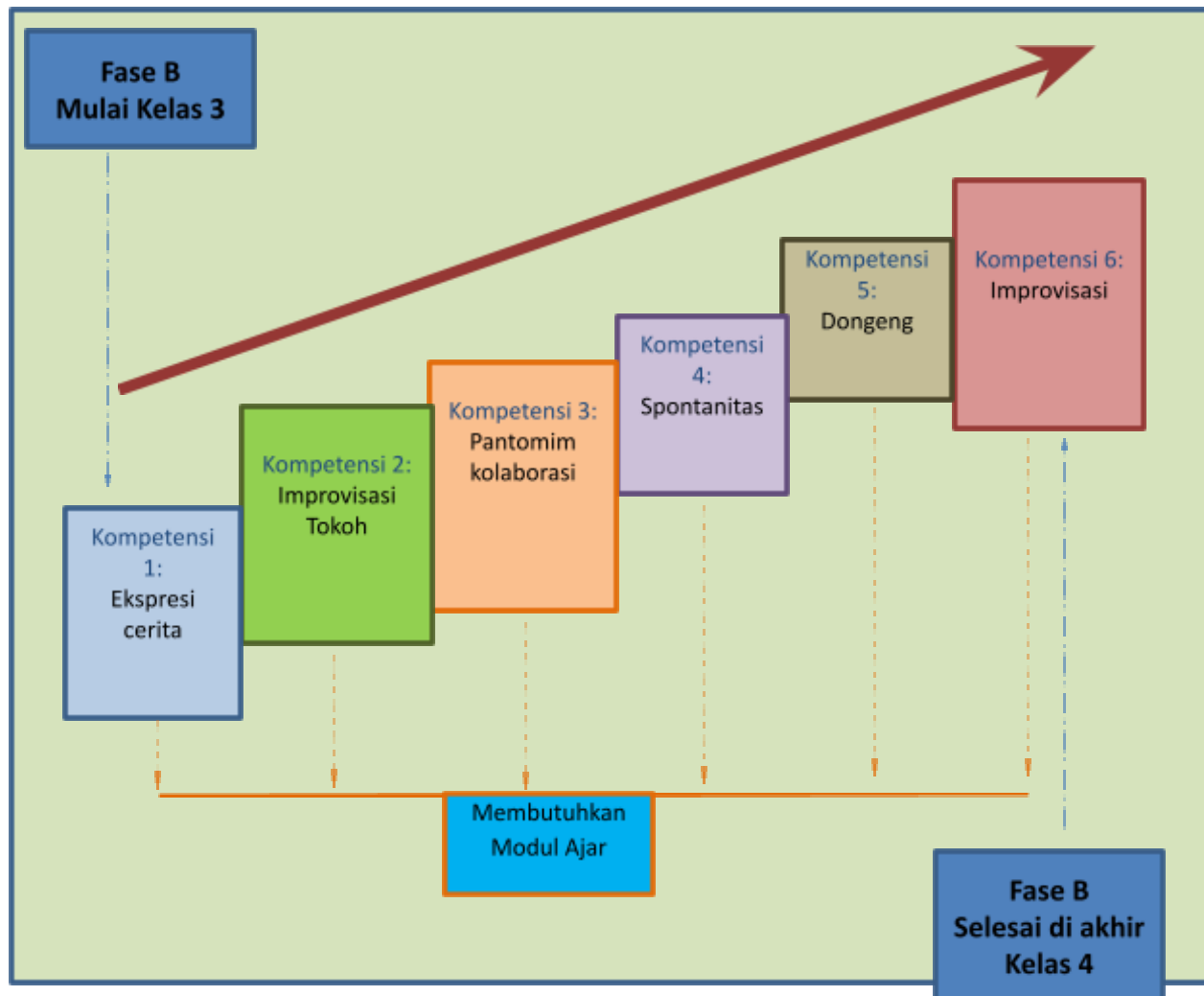
Alur konten Fase B :

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.



Keterangan:

- Elemen (sub-elemen):
 - Mengalami
 - Menciptakan
 - Merefleksikan
 - Berpikir dan Bekerja Secara Artistik
 - Berdampak
- Kode:
 - II.1 = Unit 2, Elemen 1

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

UNIT 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 ekspresif 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=LANGKAH 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	1.1. Peserta didik mampu memahami unsur gerak dan mengkreasikan gerak karakter	I.1 Mengalami : Peserta didik mengenal ragam karakter dalam cerita khayali melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dengan eksplorasi yang baik.	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan)	Di akhir unit 1 Penilaian pengetahuan Lisan, pemilihan cerita khayali dan artikulasi	420 menit	Kata Kunci: • Emosi Perilaku gerak yang muncul akibat adanya rangsangan (bunyi) yang diterima oleh panca indera.

Memahami dan memfungsikan gerak tubuh. Imitasi suara ekspresi wajah. <u>Ingatan Emosi</u> Menggali ingatan kejadian. <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh Menceritakan ulang kejadian/cerita yang diamati. <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan sedikit bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Melatih inisiatif dalam merancang permainan atau cerita bersama (kooperatif). <u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri.	berdasarkan cerita khayali secara kreatif dan ekspresif. 1.1.1. Membaca karya prosa/ puisi/ deklamasi atau surat dengan artikulasi dan intonasi yang benar. 1.1.2. Menggali emosi yang tersirat dan gerak serta vokal dalam pesan karya prosa/ puisi/ deklamasi atau surat yang dibacakan.	<u>I.2 Menciptakan :</u> Peserta didik memeragakan karakter tokoh dalam cerita khayali berdasarkan latihan meniru dengan ekspresif. <u>I.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukkan ekspresi cerita teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan dan menyampaikannya dengan santun. <u>I.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan cerita khayali secara kreatif dan ekspresif.	Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)	saat membacakan cerita. Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan Diberikan cerita khayali, peserta didik menciptakan gerakan individu atau berpasangan dengan durasi 3-5 menit.	● Gerak tubuh Segala bentuk permainan yang menyenangkan untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara. ● Aktng 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.
--	--	--	--	--	--	--

UNIT 2

KELAS III

IMPROVISASI TOKOH

Konsep: Bermain gerakan sederhana melalui proses mimesis (peniruan)

Kompetensi: 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: Menenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal dengan improvisasi.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ILANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMENT	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Mengenal fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Ingatan</u> Menggali suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukkan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukkan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengenalkan	2.1. Peserta didik mampu mengkreasikan 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	<u>II.1 Mengalami :</u> Peserta didik mengenal ragam karakter dalam adegan singkat melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dengan eksplorasi yang baik. <u>II.2 Menciptakan :</u> Peserta didik memeragakan karakter tokoh dalam adegan singkat berdasarkan latihan meniru dengan ekspresif. <u>II.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukkan ekspresi cerita teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan adegan singkat 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)	Di akhir unit 2 Penilaian 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	280 menit	Kata Kunci: • Improvisasi 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: 1. Peralatan untuk improvisasi. 2. Komputer/labtop untuk PJJ.

dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain Apresiasi Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	improvisasi yang baik.	<u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan adegan singkat bersama kelompok secara kreatif dan ekspresif.	Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)	improvisasi penokohan secara berkelompok dengan durasi 3-5 menit.		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 3

KELAS III

PANTOMIM KOLABORASI

Konsep: Mengolah Imajinasi dan konsep bersama.

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

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Ingatan</u> Menggali suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam	3.1. Peserta didik mampu mengkreasi 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 kreatif berkelompok 3.1.2. Menirukan gerak ragam karakter tokoh sebuah cerita adegan singkat yang	<u>III.1 Mengalami :</u> 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. <u>III.2 Menciptakan :</u> Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh dalam adegan singkat berdasarkan latihan tablo, pantomim dan dialog sederhana dengan ekspresif. <u>III.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukan karakter tokoh	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan) Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir)	Di akhir unit 3 Penilaian pengetahuan Lisan, saat menceritakan kembali isi cerita fabel yang dibacakan. Penilaian Keterampilan Peserta didik menyelenggarakan pentas pantomim cerita fabel yang sudah dipersiapkannya .	420 menit	Kata Kunci: • Tablo Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih mengedepankan gambar hidup. • Respon perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan. • Pantomim Gerakan isyarat tanpa kata dalam

Sebuah pertunjukan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain <u>Bermain dengan tata artistik panggung</u> Mengetahui bentuk dan fungsi tata Artistik panggung <u>Apresiasi</u> Mengenal kelebihan dan kekurangan karya sendiri	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 bersama kelompok dengan melalui tablo, pantomim dan dialog sederhana yang ekspresif.	teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan adegan singkat dengan tablo, pantomim dan dialog sederhana dan menyampaikannya dengan santun. <u>III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan adegan singkat yang dibuatnya bersama kelompok dengan mengkombinasikan tablo, pantomim dan dialog sederhana secara kreatif dan ekspresif.	dan bekerja artistik) Bergotong royong (Terlihat pada elemen merefleksikan)			bentuk mimik wajah atau gerak tubuh. Sarpras: 1. Tema-tema cerita. 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.
---	---	--	--	--	--	---

UNIT 1

KELAS IV SPONTANITAS

Konsep: Dasar gerak tubuh, membaca cerita, dan olah vokal

Kompetensi: Memahami unsur gerak tubuh, memahami makna kata dan cara menyampaikan, dan mempunyai artikulasi yang jelas

Pertanyaan pemantik: “Apa itu spontanitas?”, “Bagaimana cerita dapat menggali gagasan dan ide-ide yang ekspresif dalam gerakan spontan dan natural 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-ANGKAH 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.	1.2. Peserta didik mampu memahami unsur gerak dan mengkreasikan gerak karakter berdasarkan cerita khayali secara spontanitas. 1.2.1. Menulis cerita khayali singkat	<i>1.1 Mengalami :</i> Peserta didik mengenal ragam karakter dalam cerita khayali melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dengan spontanitas yang baik. <i>1.2 Menciptakan :</i> Peserta didik memeragakan karakter tokoh dalam cerita khayali berdasarkan latihan meniru dengan spontanitas. <i>1.3 Merefleksikan :</i>	Profil Pancasila: Mandiri (Terlihat pada elemen mengalami dan menciptakan) Kreatif (Terlihat pada elemen menciptakan dan merefleksikan)	Di akhir unit 1 Penilaian pengetahuan Tertulis, menuliskan dan membacakan cerita khayali yang dibuatnya. Penilaian Keterampilan Penilaian Keterampilan Diberikan peristiwa,	420 menit	Kata Kunci: • Gerak tubuh Segala bentuk permainan yang menyenangkan untuk peserta didik, agar peserta didik mau terlibat melalui gerak dan suara. • Aktng Kegiatan yang dilakukan

<u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh Menceritakan ulang kejadian/cerita yang diamati. <u>Merancang Pertunjukkan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan sedikit bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Melatih inisiatif dalam merancang permainan atau cerita bersama (kooperatif). <u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri.	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 tokoh dalam pesan cerita khayali dengan spontanitas.	Peserta didik merespon pertunjukkan ekspresi cerita teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan spontanitas dan menyampaikannya dengan santun. <u>1.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan cerita khayali secara spontanitas.	Bernalar Kritis (Terlihat pada elemen merefleksikan dan berpikir dan bekerja artistik)	peserta didik menciptakan gerakan tokoh dari cerita khayali yang dibuat secara spontanitas baik individu atau berpasangan dengan durasi 3-5 menit.	dalam memerankan satu karakter yang diadaptasi dari sebuah skenario. • Spontanitas Sesuatu yang muncul tanpa diatur tanpa direncanakan. Sarpras: 1. Contoh cerita dan video. 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.
--	--	--	--	--	--	-----------------------------

UNIT 2

KELAS IV DONGENG

Konsep: Bermain gerakan sederhana melalui proses mimesis (peniruan)

Kompetensi: 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: Menenal, meniru, menampilkan ekspresi, gerakan, dan vokal dengan dongeng.

CAPAIAN FASE	TUJUAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR	LANGKAH-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<u>Observasi dan konsentrasi</u> Melihat dan	3.1. 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. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Ingatan Emosi</u> Menggali suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengetahui dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain <u>Bermain dengan tata artistik panggung</u> Mengetahui bentuk dan fungsi tata	gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai karakter tokoh dalam <i>story telling</i> dengan improvisasi secara kreatif dan ekspresif. 3.1.1. Menirukan gerak ragam karakter tokoh sebuah suasana yang diciptakan melalui <i>story telling</i>. 2.1.2. Mempraktekkan gerak ragam tokoh dari adegan singkat melalui <i>story telling</i> bahasa Indonesia/daerah dengan spontan dan ekspresif.	adegan singkat <i>story telling</i> melalui tayangan video dan berlatih menirukan karakter tokoh dengan eksplorasi yang baik. <u>II.2 Menciptakan :</u> Peserta didik memeragakan karakter tokoh dalam adegan singkat melalui <i>story telling</i> dengan spontan dan ekspresif. <u>II.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukan <i>story telling</i> teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan adegan singkat dan menyampaikannya dengan santun. <u>II.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> Peserta didik mengkreasikan gerak karakter berdasarkan adegan singkat melalui <i>story telling</i> bahasa Indonesia/daerah dengan spontan 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 membacakan cerita dengan intonasi dan artikulasi yang tepat. Penilaian Keterampilan Diberikan situasi, peserta didik menciptakan cerita dan mempraktekkan <i>story telling</i> (dalam bahasa Indonesia/daerah) dengan ekspresi spontan dan atribut yang sesuai tokoh dalam cerita dengan durasi 3-5 menit.	Proses penggabungan 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: 1. Bahan cerita <i>story telling</i> dan video. 2. Komputer/labtop untuk PJJ. 3. Kamera/ HP untuk merekam setiap sesi. 4. Buku catatan anekdot. 5. Ruang yang cukup saat offline.
---	--	--	--	--	---

Artistic panggung						6. Jika diperlukan ada handprop untuk peserta didik.
Apresiasi Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri						

UNIT 3

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 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-ANGKAH PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ASSESMEN	WAKTU	KATA KUNCI DAN SARANA PRASARANA
<u>Observasi dan konsentrasi</u>	3.1. Peserta didik mampu	<i>III.1 Mengalami :</i>	Profil Pancasila:	Di akhir unit 3	420 menit	Kata Kunci:

Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri. <u>Olah Tubuh dan vokal</u> Mengetahui fungsi gerak tubuh, Ekspresi wajah dan pernafasan <u>Ingatan</u> Mengetahui suasana hati <u>Imajinasi</u> Memainkan dan Menirukan tokoh <u>Merancang Pertunjukan</u> Terlibat dalam Sebuah pertunjukan dengan bimbingan <u>Kerja Ensemble</u> Mengetahui dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain <u>Bermain dengan tata artistik panggung</u>	mengkreasikan gerakan, ekspresi wajah, dan suara sesuai tokoh yang ada pada cerita adegan singkat bersumber dari cerita tradisi melalui latihan pantomim kolaborasi dengan kreatif dan ekspresif. 3.1.1. Membuat adegan singkat bersumber dari cerita tradisi secara yang kreatif berkelompok 3.1.2. Menirukan gerak ragam karakter tokoh sebuah cerita adegan singkat. 3.1.3. Membuat atribut peran tokoh dari bahan bekas dengan kreatif. 3.1.4. Mempraktekkan gerak ragam tokoh dari	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. <u>III.2 Menciptakan :</u> Peserta didik membuat dan memeragakan karakter tokoh dalam adegan singkat bersumber dari cerita tradisi berdasarkan latihan tablo, pantomim dan dialog sederhana dengan ekspresif. <u>III.3 Merefleksikan :</u> Peserta didik merespon pertunjukan karakter tokoh teman sebaya dengan mengingat pengalaman latihan adegan singkat bersumber dari cerita tradisi dengan tablo, pantomim dan dialog sederhana dan menyampaikannya dengan santun.	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 Tertulis, saat menceritakan kembali isi cerita adegan singkat bersumber dari cerita tradisi. Penilaian Keterampilan Peserta didik menyelenggarakan pementasan berdasarkan adegan singkat bersumber dari cerita tradisi yang dibuatnya bersama kelompok dengan mengkombinasikan tablo, pantomim dan dialog sederhana secara kreatif dan ekspresif.	● Tablo Menampilkan gerak atau tarian tanpa suara, lebih mengedepankan gambar hidup. ● Improvisasi Proses pengubahan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta merta (spontanitas) ● Pantomim Gerakan isyarat tanpa kata dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh. Sarpras: 1. Cerita rakyat.
---	--	--	--	---	--

Mengenal bentuk dan fungsi tata Artistik panggung <u>Apresiasi</u> Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri	adegan singkat bersumber dari cerita tradisi bersama kelompok dengan melalui tablo, pantomim dan dialog sederhana yang ekspresif.	<u>III.4 Berpikir dan bekerja secara artistik :</u> 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.				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.
---	--	--	--	--	--	--