MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR

Merdeka Mengajar

TAPEL 2023/2024

ARIS ARMIANTO, S.Pd., M.Pd., Gr.
NIP. 19900810201502100 2

KELAS V (LIMA)

SEMESTER GANJIL

SENI TEATER

SD NEGERI UNGGULAN 1
KOTA MAKASSAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR

INFORMASI UMUM

A. Identitas Penulis

Nama Penyusun	:	**ARIS ARMIANTO, S.Pd., M.Pd., Gr.**
Satuan Pendidikan	:	**SD Negeri Unggulan 1**
Jenjang Sekolah	:	**Sekolah Dasar (SD)**
Tahun Pelajaran	:	**2023 / 2024**
Mata Pelajaran	:	**Seni Teater**
Fase	:	**C**
Kelas / Semester	:	**V (Lima) / I (Ganjil)**
Unit 1	:	**Bermain Itu Menyenangkan**
Kegiatan 1	:	**Aku Meniru**
Alokasi Waktu	:	**2 JP*** (*dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual pembelajaran*)

B. Profil Pelajar Pancasila

1. Kreatif; menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal:
   Mengajukan modifikasi permainan yang dapat diterima dan dilakukan teman-temannya.

C. Peserta Didik

Target Peserta Didik	:	Peserta Didik Reguler/Tipikal Peserta Didik kecepatan belajar tinggi (*advanced*)
Karakteristik PD	:	Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
Jumlah Peserta Didik	:	20 – 30 peserta didik

D. Model Pembelajaran

Moda Pembelajaran	:	Tatap Muka
Pendekatan	:	Saintifik
Model Pembelajaran	:	Inkuiri
Metode Pembelajaran	:	Ceramah interaktif, tanya jawab, bermain peran, diskusi kelompok, dan penugasan

E. Sarana & Prasarana

Sumber Belajar :

Buku Panduan Guru Seni Tari kelas 5

Media Pembelajaran :

1. Komputer/laptop
2. Proyektor
3. Pengeras suara
4. Jaringan internet*
5. Lembar kegiatan peserta didik (LKPD)

F. Kompetensi Prasyarat (Kompetensi Awal)

Kompetensi prasyarat adalah kompetensi awal yang **sudah dipahami peserta didik sebelum** mempelajari materi ini, yaitu:

1. Peserta didik harus sudah mampu mengingat gerak dan suara lingkungan sekitar (binatang dan peristiwa alam).

KOMPONEN INTI

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian Fase C (kelas V dan VI SD) Berdasarkan Elemen:

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (*Experiencing*)	Olah tubuh dan vokal sebagai latihan dasar pemeranan harus dilakukan sebagai cara penguasaan respon melalui gerak tubuh dalam berinteraksi (aksi dan reaksi), Penguasaan membaca naskah dengan artikulasi vokal yang jelas, sesuai karakter dan situasi. Pencarian tokoh dilakukan dengan cara observasi dan konsentrasi melalui pengamatan dan mencatat kebiasaan orang lain di sekitar kita yang sesuai dengan tokoh yang diemban untuk membentuk karakter, mencatat dan merekam sampai pada proses gladi resik.
Menciptakan (*Making/Creating*)	Menciptakan tokoh dilakukan dengan cara imajinasi untuk memainkan dan menirukan tokoh, menyusun kembali cerita dan alur pertunjukan, menciptakan naskah orisinil sederhana (alur permulaan, klimaks dan akhir) dengan bimbingan. Secara umum, dalam merancang pertunjukan dilakukan dengan membuat desain pertunjukan dan menampilkan sebuah pertunjukan secara

	sederhana dengan sedikit bimbingan, dan terlibat atau tampil secara mandiri dalam pertunjukan.
Merefleksikan (*Reflecting*)	Penggalian ingatan emosi dengan mengingat peristiwa di masa lampau dari pribadi pemeran yang disesuaikan dengan kejadian dari tokoh sesuai subteks dalam naskah. Berikutnya adalah mencoba melakukan evaluasi dalam bentuk apresiasi karya seni dengan menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri dan karya orang lain serta mulai memberi saran perbaikan.
Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)	Proses berpikir dan bermain dengan tata artistik panggung dilakukan dengan mengatur ulang tata artistik panggung dan memainkannya sesuai alur pertunjukan, sedangkan kerja ansambel dilakukan dengan cara latihan bertanggung jawab atas peran masing masing dalam pertunjukan.
Berdampak (*Impacting*)	Proses belajar dan produk akhir mencerminkan Profil Pelajar Pancasila dengan improvisasi, atau elaborasi penokohan melalui aksi dan reaksi (kreatif) dan memperkaya wawasan kebudayaan (berkebhinekaan global), memahami adanya aturan dalam bermain teater dan kerja ansambel serta mampu berkolaborasi dalam mencapai pertunjukan (gotong royong).

B. Tujuan Pembelajaran

Elemen	Tujuan Pembelajaran
Mengalami (*Experiencing*)	1. Mengembangkan gerak tubuh berdasar pada aturan dan instruksi sederhana. 2. Mengurutkan langkah-langkah dalam permainan daerah.
Menciptakan (*Making/Creating*)	3. Menceritakan situasi imajinatif. 4. Menirukan gerakan makhluk hidup yang diamati.
Merefleksikan (*Reflecting*)	5. Mampu menceritakan kembali pengalaman bermain sebuah permainan daerah.
Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)	6. Memahami bahwa bermain membutuhkan olah tubuh dan aturan.
Berdampak (*Impacting*)	7. Bekerja kolaboratif dengan tim.

C. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik mampu berlatih mengamati, mengingat, dan menirukan makhluk hidup ataupun objek yang ada di sekelilingnya lewat berbagai kegiatan bermain.

D. Materi Pokok

Permainan yang menyenangkan

E. Pemahaman Bermakna

Dalam Unit 1, peserta didik akan belajar merespon berbagai situasi dramatis di dalam teater sambil mengembangkan kemampuannya mengobservasi lingkungan. Peserta Didik juga belajar memahami dan merespon aturan dengan benar, sehingga membiasakannya untuk bekerja secara artistik dalam proses produksi sebuah pertunjukan. Kemampuan tersebut didapat melalui bermain drama, bermain permainan daerah, dan memodifikasi permainan daerah yang dimainkannya.

Keluaran akhir dari unit ini adalah sebuah presentasi kelompok tentang modifikasi aturan yang dilakukan oleh peserta didik secara berkelompok terhadap permainan daerah yang dimainkan mereka. Unit ini diharapkan mampu menggali rasa ingin tahu dan pemahaman peserta didik terhadap pertanyaan-pertanyaan seperti "Apakah fungsi aturan dalam sebuah permainan?" dan "Bagaimana respon pemain mempengaruhi keberlangsungan sebuah permainan?".

F. Pertanyaan Pemantik

1. "Siapa yang bisa meniru suara petir yang menggelegar?"
2. "Siapa yang bisa meniru suara badai?".
3. "Siapa yang bisa meniru gerak tumbuhan?". misalnya pohon kelapa yang tertiup angin, bunga mawar yang mekar, dan putri malu yang menutup daunnya saat disentuh?

G. Asessmen

1. Asesmen diagnostik: Asesmen diagnosis dilakukan untuk memetakan peserta didik sehingga mereka mendapatkan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhannya.
2. Asessmen formatif: tes tertulis, penilaian individu dan kelompok
3. Asessmen sumatif : Asesmen dilakukan pada akhir semester untuk mengetahui capaian peserta didik pada akhir semester.

H. Kegiatan Pembelajaran

Persiapan Mengajar

1. Baca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.

2. Pelajari konsep mengenai pantomim dan mimesis dari referensi yang telah diberikan.
3. Siapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.

Kegiatan Pembukaan (20 Menit)

1. Guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran peserta didik.
2. Peserta didik diminta berdo'a sebelum memulai pembelajaran.
3. Sangat penting untuk guru memberikan kesan awal dari kelas Seni Teater sebagai kelas yang menyenangkan. Jika ini adalah pertemuan perdana dengan peserta didik, lakukan perkenalan dengan santai sebelum memulai pembelajaran. Cairkan suasana dengan bercerita tentang hal-hal yang diketahui peserta didik tentang seni teater, memberikan permainan kecil, atau bermain tebak-tebakan. Setelah suasana terasa cair hal yang harus dilakukan, yaitu:
   - Lakukan perkenalan program secara singkat dan jelaskan tujuan pembelajaran selama mempelajari Unit 1.
   - Sepakati peraturan atau prosedur sepanjang kelas berlangsung. Hasil dari kesepakatan tersebut kemudian ditempel di dinding kelas atau tempat yang mudah dijangkau dan dilihat peserta didik. Contoh peraturan kelas:

POSTER PERATURAN KELAS

Selama Pelajaran Kami menghargai dan menghormati dengan cara:
1. Saling memberi semangat.
2. Saling membantu.
3. Memberi saran yang positif dan membangun, tidak mengolok-olok.

Kami adalah pendengar yang baik, kami...:
1. Berbicara secara bergantian.
2. Menghargai opini dan ide orang lain.
3. Menunggu pembicaraan selesai sebelum mulai bertanya.

Dalam pertunjukan, kami...:
1. Berani, percaya diri, dan berusaha menampilkan yang terbaik.
2. Bertanggung jawab terhadap atribut dan seluruh properti.
3. Dalam keadaan sehat, aman, dan nyaman sebelum tampil. Kami akan memberitahu guru jika sedang merasa tidak enak badan/tidak nyaman.

   - Jika waktunya masih cukup, jelaskan ekspektasi dan bentuk penilaian yang akan dilakukan dalam unit ini secara singkat.
   - Ajak peserta didik melakukan kegiatan 'Sebelum & Sesudah'.

Sebelum & Sesudah

- Material: Kertas A3, stiker atau kertas bergambar emoji
- Minta peserta didik menempelkan stiker/gambar emoji yang paling sesuai dengan perasaannya mereka saat ini di kolom yang tersedia
- Tempelkan hasilnya di depan kelas.

Gambar 13 Ilustrasi Lembar 'Sebelum & Sesudah'

Sebagai transisi menuju kegiatan inti, guru dapat menanyakan kepada peserta didik untuk memilih salah satu dari dua opsi berikut ini:

A. Cermin Ajaib (Alternatif 1)

Kegiatan ini akan melatih kemampuan peserta didik mengobservasi makhluk hidup. Jelaskan pada peserta didik bahwa pada kegiatan ini mereka tidak diperbolehkan berbicara dan menyentuh temannya. Kegiatan berlangsung sebanyak 2 putaran.

Instruksi untuk guru:

- Bentuk kelompok yang terdiri dari dua orang atau berpasang-pasangan. Pasangan boleh ditentukan oleh guru maupun peserta didik sendiri.
- Satu orang berperan sebagai 'tokoh' dan satu lagi berperan sebagai 'cermin'.
- Peserta didik yang menjadi 'tokoh' harus membuat gerakan dan ekspresi sesuai dengan situasi yang akan diberikan oleh guru. Peserta didik yang menjadi 'cermin' harus menirukan gerakan dan ekspresi 'tokoh' semirip mungkin.

- Setelah satu putaran pertama selesai, peserta didik bertukar peran dan memainkan putaran kedua dengan cara yang sama.

Catatan untuk guru:

- Guru memegang kendali kegiatan dan mengatur kecepatan permainan.
- Guru bebas mengatur durasi serta jumlah situasi gerakan pada tiap putaran.
- Berikan situasi kepada 'tokoh' lewat bisikan/tulisan untuk menambah kesan misterius dan menantang bagi peserta didik yang menjadi 'cermin'.
- Berikut panduan untuk memudahkan rekan-rekan dalam memberikan 'situasi' kepada peserta didik.

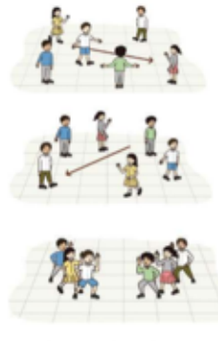
Tabel 1.1 Situasi Permainan Cermin Ajaib

	Tempo Lambat	Tempo Sedang	Tempo Cepat
Sederhana	Menyisir rambut	Sikat gigi	Berolahraga
	Memakai celana	Mencuci muka	Bermain mobile games
	Memakai sepatu	Keramas	Berlari dikejar anjing
	Memasak	Mencuci piring	Mencuci baju
Cukup kompleks	Berjalan sambil mengantuk	Menyapu rumah sambil berjoget	Mengenakan seragam saat terlambat ke sekolah

B. Ular-ularan (alternatif 2)

Material: Kursi atau benda yang bisa dijadikan sebagai penanda area yang akan digunakan untuk kegiatan; bila memungkinkan, siapkan musik latar selama kegiatan untuk membangkitkan suasana.

- Dalam permainan ini, peserta didik akan melakukan 2 situasi, yaitu;
  (1) berkeliling area yang ditentukan dengan bebas sesuai daftar situasi yang diberikan guru dan;
  (2) menjadi kepala ular atau badan ular. Jelaskan pada peserta didik bahwa kegiatan ini berfokus pada gerakan tubuh, sehingga peserta didik tidak diperbolehkan untuk menyentuh dan berbicara selama kegiatan.
- Tentukan isyarat apa yang akan digunakan untuk memulai situasi 1, misalnya 'tepukan tangan' atau 'bunyi peluit'. Untuk situasi 2, isyaratnya adalah ketika guru memanggil nama salah satu peserta didik (maka peserta didik yang disebut namanya akan menjadi 'kepala ular'). Lakukan simulasi untuk membantu peserta didik mengingat kedua isyarat tersebut.
- Permainan dimulai dengan isyarat untuk situasi 1. Peserta didik kemudian berjalan dengan bebas di dalam area yang sudah ditentukan tanpa menabrak dan menyentuh temannya.
- Selama berjalan, peserta didik melakukan gerakan-gerakan sederhana sesuai situasi yang diberikan oleh guru seperti "membaca buku sambil berjalan", "kepanasan dan kehausan", "berjalan pelan karena ketakutan", dan sebagainya.
- Selang beberapa saat, guru akan secara acak memanggil/menyebutkan nama salah satu nama peserta didik dan peserta didik tersebut akan otomatis menjadi kepala ular. Peserta didik lain yang namanya tidak disebut harus segera berbaris di belakang peserta didik yang menjadi kepala ular dalam 5-10 hitungan (tergantung guru).
- Jika jumlah peserta didik terlalu banyak, guru bisa membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan menyebutkan dua atau lebih nama untuk menjadi kepala ular dan peserta didik bebas memilih kepala ular mereka masing-masing.



Gambar 1.4 Denah Permainan 'Ular-ularan'

- Kepala ular bebas mengitari area yang tersedia sambil melakukan gerakangerakan tertentu. Peserta didik yang menjadi ekor harus menirukan gerakan-gerakan yang dilakukan oleh kepala ular. Jika mendengar isyarat untuk kembali, peserta didik segera berpencar kembali dan menunggu deskripsi situasi dari guru (situasi 1). Permainan akan terus berjalan dengan siklus yang sama sampai guru memberikan aba-aba untuk berhenti.

Kegiatan Inti (40 Menit)

Sebelum mulai, beri waktu untuk peserta didik beristirahat sebentar, minum, dan ke toilet (jika diperlukan). Setelah peserta didik terkumpul, pilihlah salah satu dari kegiatan berikut ini:

1. Cermin Orang

Kegiatan ini berfokus pada gerakan tubuh dan juga ekspresi wajah, sehingga peserta didik tidak diperbolehkan untuk berbicara dan mengeluarkan suara saat memperagakan perannya. Kegiatan ini akan melatih kemampuan peserta didik mengobservasi makhluk hidup dan juga lingkungan sekitarnya, serta melatih kemampuan meniru yang merupakan salah satu dasar dari kemampuan berakting.

Instruksi kepada peserta didik:

a. Jelajahi lingkungan sekolah dan amatilah secara detail orang-orang atau makhluk hidup yang menarik perhatian kamu.

b. Hafalkan setiap detail dan gerakan-gerakan yang ada dari orang atau makhluk hidup tersebut. Bagaimana ia bergerak? Bagaimana bentuknya? Bagaimana posisi dan reaksinya saat ada sesuatu yang menggerakkannya? Kamu memiliki waktu 8 menit untuk berputar dan mengamati, lalu segera kembali ke sini.
c. Jadilah 'Cermin Orang': tirukan gerakan, ekspresi, atau bentuk orang/ makhluk tersebut persis di depan teman-temanmu dan mintalah mereka menebaknya.
d. Kamu berhasil sebagai 'Cermin Orang' jika teman-temanmu dapat menebak orang/makhluk hidup yang kamu tirukan.

Catatan: Jika waktu tersisa kurang dari 5 menit dan belum semua peserta didik mendapat giliran presentasi, guru dapat melanjutkan kegiatan ini di jam pelajaran selanjutnya.

2. Pantomim Aktivitas Sehari-hari

Kegiatan ini berfokus pada gerakan tubuh dan juga ekspresi wajah. Peserta didik tidak diperbolehkan untuk berbicara dan mengeluarkan suara saat memperagakan perannya.

Instruksi kepada peserta didik:

a. Pikirkan satu kegiatan sehari-hari yang sangat kamu sukai atau yang rutin kamu lakukan. Selama 3 menit, bayangkan dan hafalkan baik-baik setiap detil dari kegiatan tersebut. Kamu boleh membuat catatan atau melatih gerakan tersebut selama waktunya masih tersedia.
b. Setelah waktu habis, segera duduk dalam lingkaran dan peragakan kegiatan tersebut tanpa bersuara secara bergiliran searah jarum jam. Peserta didik lain harus menebak kegiatan apa yang diperagakan olehmu. Kamu berhasil jika teman-temanmu dapat menebak kegiatan yang sedang kamu peragakan.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk bersama dalam satu lingkaran. Berikan waktu untuk peserta didik menyampaikan perasaan dan pemikiran mereka setelah mengikuti rangkaian kegiatan hari ini. Refleksi ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengidentifikasi dirinya, minat, serta kemampuannya dalam pelajaran Seni Teater.

Pertanyaan yang bisa diajukan:

1. Bagaimana perasaanmu setelah belajar hari ini?
2. Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
3. Apakah menirukan gerakan orang lain itu mudah? Apa alasanmu?
4. Siapa yang gerakannya paling mudah dipahami? Apa yang membuat kamu mudah memahaminya?
5. Hal apa yang ingin kamu perbaiki di pertemuan selanjutnya?

Untuk kegiatan penutup, pilihlah salah satu dari aktivitas di bawah ini. Jika pada bagian 'Pembukaan' Anda menjalankan aktivitas 'Sebelum & Sesudah', maka sebaiknya Anda memilih langkah 1 untuk melanjutkan kembali aktivitas tersebut.

1. Sebelum & Sesudah (lanjutan)

Instruksi untuk peserta didik:

- Pilih satu stiker emoji yang menggambarkan perasaanmu setelah melakukan rangkaian aktivitas di kelas teater.
- Lalu tempelkan stiker tersebut pada kolom "Sesudah".

Catatan: Aktivitas ini dapat diulang kembali di kegiatan berikut.

2. Bunga Matahari

Aktivitas ini berfungsi sebagai penutup sekaligus pendinginan. Peserta didik diminta duduk dalam lingkaran dan memposisikan kedua kaki lurus di depan badan ke arah dalam lingkaran. Peserta didik saling berjabat tangan, menutup mata dan mengatur nafas untuk beberapa saat. Secara bergantian, dengan nada yang tenang, peserta didik mengucapkan satu kata yang menggambarkan pengalaman mereka di kelas teater pada hari tersebut. Setelah semua peserta didik mendapat giliran, peserta didik berdiri bersama-sama dengan tangan tetap berjabatan dan saat proses berdiri, lalu membuat gerakan seperti sedang mengangkat objek bersama dan perlahan menaikkan tangan seolah melempar objek tersebut ke atas.

Gambar 16 Ilustrasi 'Bunga Matahari'

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika guru berhalangan untuk hadir di kelas atau hendak memberikan aktivitas pengganti bagi peserta didik yang tidak dapat mengikuti pembelajaran, maka dua aktivitas berikut bisa menjadi alternatif:

1. Mengamati Teman

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik Pada aktivitas ini, peserta didik mengamati temannya sesuai dengan instruksi yang tertera pada LKPD. Peserta didik kemudian mendeskripsikan hasil

pengamatannya dengan sedetail mungkin, misalnya: "saat tertawa mata Budi mengecil, pipinya tertarik ke atas, mulutnya dibuka lebar-lebar sampai gigi dan gusinya kelihatan, dan bahunya naik turun.

2. **Mengamati Tokoh Favorit**

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik Alternatif lainnya, peserta didik dapat mengamati dan mendeskripsikan kembali tokoh favorit yang dari sebuah film atau kartun animasi. Peserta didik diminta untuk mendeskripsikan tokoh tersebut secara rinci mengacu pada pertanyaan yang ada pada lembar kegiatan peserta didik.

I. Refleksi

Refleksi Guru

	Pertanyaan
1.	Bagaimana kesan saya terhadap pembelajaran ini? Apakah saya puas?
2.	Apa yang membuat saya puas dan apa yang masih perlu saya tingkatkan dari pembelajaran saya?
3.	Apakah peserta didik menangkap tujuan pembelajaran hari ini?
4.	Bagaimana saya memastikan peserta didik tetap/lebih memahami tujuan pembelajaran di Kegiatan 2?

LAMPIRAN

A. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik (Terlampir)

B. Lembar Kerja Peserta Didik (Terlampir)

C. Rubrik Penilaian (Terlampir)

D. Glossarium

Adegan; Bagian kecil atau sebagian dari keseluruhan pertunjukan drama atau teater.
Ansambel ; Bersama-sama; berkelompok.
Emosi ; Perasaan atau reaksi psikologis maupun fisiologis terhadap seseorang, keadaan, atau peristiwa.
Interaksi; Tindakan atau hubungan antara dua karakter atau lebih.
Mimesis; Proses peniruan perilaku atau peristiwa antar manusia.
Pantomim; Pertunjukan drama tanpa kata-kata yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah (biasanya diiringi musik).

E Daftar Pustaka

Elia Yovan Chandra. Mutiara Fallahdani (2021). Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas V. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi. Jakarta

ARIS ARMI

Bulete, 2023

Mengetahui:
Kepala SD Negeri Unggulan 1,

Guru kelas V,

NADA NUR, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197725122000012001

ARIS ARMIANTO, S.Pd., M.Pd., Gr.
NIP. 199008102015021002

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR

CAPAIAN PEMBELAJARAN BERDASARKAN SK 033/H/KR/2022

KELAS V SEMESTER I (GANJIL) TAPEL 2023/2024

FILE LENGKAP SEMUA MATA PELAJARAN BESERTA ADMINISTRASI PENDUKUNGNYA DALAM BENTUK *WORD/DOC*

FILE SAYA EDITKAN SESUAI DATA GURU

DALAM BENTUK *WORD/DOC* SIAP *PRINT OUT*

WhatsApp : 0823 1223 7773

CP - ATP DAN KELENGKAPANNYA PADA HALAMAN TERAKHIR MODUL INI

Lampiran Unit 1

Bermain itu menyenangkan

Bahan Ajar

Deskripsi Pembelajaran

Gambaran Umum Unit 1

DESKRIPSI UNIT

Dalam Unit 1, peserta didik akan belajar merespon berbagai situasi dramatis di dalam teater sambil mengembangkan kemampuannya mengobservasi lingkungan. Peserta Didik juga belajar memahami dan merespon aturan dengan benar, sehingga membiasakannya untuk bekerja secara artistik dalam proses produksi sebuah pertunjukan. Kemampuan tersebut didapat melalui bermain drama, bermain permainan daerah, dan memodifikasi permainan daerah yang dimainkannya.

Keluaran akhir dari unit ini adalah sebuah presentasi kelompok tentang modifikasi aturan yang dilakukan oleh peserta didik secara berkelompok terhadap permainan daerah yang dimainkan mereka. Unit ini diharapkan mampu menggali rasa ingin tahu dan pemahaman peserta didik terhadap pertanyaan-pertanyaan seperti "Apakah fungsi aturan dalam sebuah permainan?" dan "Bagaimana respon pemain mempengaruhi keberlangsungan sebuah permainan?".

BAHAN BACAAN GURU

Mimesis & Pantomim

Apa itu Mimesis? Mimesis berasal dari kata bahasa Yunani yang berarti "imitasi". Menurut KBBI, Mimesis adalah tiruan perilaku atau peristiwa antar manusia. Dalam konteks teater, mimesis merupakan proses peniruan. Biasanya konsep mimesis atau meniru, digunakan sebagai bagian dari latihan dasar keaktoran untuk mengasah kemampuan mengamati dan menganalisis para aktor.

Apa itu Pantomim?

Pantomim adalah salah satu bentuk pertunjukan drama tanpa menggunakan kata-kata, dimana fokus permainan hanya pada gerak tubuh serta mimik dan ekspresi wajah untuk mengkomunikasikan cerita yang dimainkan (seringkali diiringi dengan musik). Pantomim sering digunakan juga sebagai dasar pelatihan keaktoran karena pantomim dapat melatih dasar-dasar keterampilan yang dibutuhkan oleh aktor yaitu gerak tubuh dan ekspresi. Teknik pantomim berdasar pada kegiatan yang dilakukan manusia secara fisik sebagai respons terhadap rangsangan emosi, orang lain, dan objek yang ada di sekitarnya. Pantomim telah menghibur penonton sejak berabad-abad silam. Salah satu tokoh dunia yang menjadi maestro dalam bidang pantomim adalah Charlie Chaplin.

Tiga Aturan Dasar Pantomim

1. Berlebihan: gerakan tubuh yang diciptakan besar dan berlebihan (exaggerated).
2. Konsisten: gerakan dilakukan secara berulang baik dari segi ukuran, bentuk dan lokasi.
3. Sederhana: gerakan berasal dari hal sederhana dan dari kegiatan sehari-hari.

Contoh-contoh penampilan pantomim dapat dilihat pada video-video Youtube berikut:

- Carloz Martinez - The Little Ball
- ET The Mime - The Car
- Dhawal - At Railway Station

Mengajarkan Imajinasi

Mengapa imajinasi penting?

Imajinasi sejatinya adalah dunia yang sangat dekat dengan peserta didik. Seiring semakin berkembangnya kemampuan literasi (membaca, memahami cerita, berbicara, menghitung, dsb) peserta didik, maka

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Apa itu Pantomim?

Menurut KBBI, Pantomim adalah pertunjukan drama tanpa kata-kata yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah (biasanya diiringi musik). Pantomim biasanya dijadikan sebagai dasar pelatihan keaktoran karena fokus pada penggunaan gestur, ekspresi wajah dan gerakan-gerakan tubuh untuk menggambarkan karakter.

3 Aturan dasar Pantomim

- Berlebihan: lakukan gerakan besar dan dengan berlebihan.
- Konsisten: lakukan gerakan atau aksi dengan cara yang sama dan berulang baik dari segi ukuran, bentuk, dan lokasi.
- Sederhana: buat gerakan atau aksi yang bermula dari hal sederhana dan hindari untuk membuat aksi yang sulit.
-

Tips melakukan Pantomim

1. Gunakan imajinasimu untuk mengekspresikan emosi dan perasaan karakter.
2. Tubuh dalam keadaan rileks dan gunakan seluruh tubuh dalam berekspresi.
3. Maksimalkan ekspresi wajah. Gunakan mata, mulut, dahi, dan bagian wajah lainnya dalam menunjukkan emosi.
4. Gestur yang kuat: gerakan yang natural tetapi besar dan jelas.
5. Amati diri sendiri dan orang lain.
6. Gunakan imajinasimu untuk menciptakan karakter dan situasi.

Lampiran Unit 1. Bermain itu menyenangkan

Kegiatan Belajar 1. Aku Meniru

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

MENGAMATI TEMAN

Tanggal : .....
Nama Peserta Didik : .....

Pilihlah satu teman untuk kamu amati. Minta temanmu untuk menunjukkan ekspresi seperti yang yang tertera pada tabel di bawah ini. Catat dan deskripsikan secara perinci perubahan yang terjadi pada ekspresi wajah atau gestur temanmu. Contoh:

Tersenyum	Mata Budi mengecil, pipinya tertarik ke atas, bibir tertarik dan menipis, ada lesung pipi yang muncul, dan alis agak turun.

Nama Teman : .....

EKSPRESI	APA YANG TERJADI
Tertawa	
Marah	
Sedih	
Terkejut	
Berjalan Santai	
Berjalan Terburu-buru	

MENGAMATI TOKOH FAVORIT

Tanggal : .....
Nama Peserta Didik : .....

Pilihlah satu tokoh favoritmu pada sebuah film, kartun animasi, atau drama televisi yang pernah kamu tonton atau lihat gambarnya. Deskripsikan secara rinci tokoh favoritmu dengan menjawab pertanyan yang ada pada tabel di bawah ini. Contoh:

Apa hal unik dari tokoh favoritmu?	Spiderman bisa mengeluarkan jaring dari tangannya, dia bisa berjalan merangkak seperti laba-laba di tembok dan memiliki indera yang lebih sensitif daripada manusia biasa.

Nama Tokoh : .....

Bagaimana bentuk wajah dan badan tokoh? (Contoh: wajahnya bulat, hidungnya lancip, mata bulat, badannya tinggi, dan kurus).	
Bagaimana cara berjalan tokoh? (Contoh: kaki rapat, kegiatan kecil-kecil, berjalan cepat, dan tangan ikut bergerak).	
Bagaimana bentuk wajah tokoh saat tertawa? (Contoh: mata menyipit, pipi tertarik ke atas, dan gigi terlihat).	
Bagaimana bentuk wajah tokoh saat marah? (Contoh: mulut tertutup, alis turun, dahi mengkerut, dan mata menajam).	
Apa hal yang unik dari karakter favoritmu?	

Lampiran Unit 1. Bermain itu menyenangkan

Kegiatan Belajar 1. Aku Meniru

Rubrik Penilaian

Tabel 1.2 Contoh Tabel Observasi Awal Kemampuan Peserta didik

Peserta Didik	INDIKATOR			Catatan Khusus (Jika Ada)
	Menirukan tokoh atau objek yang ada di lingkungan sekitar	Mengeks- presikan emosi dan berkomunikasi melalui gerak tubuh	Menggerakkan tubuh sesuai dengan instruksi guru	
Peserta Didik 1	Ya	Ya	Tidak	Seringkali tidak paham instruksi sehingga tidak bergerak sesuai instruksi.
Peserta Didik 2	Tidak	Tidak	Ya	Taat pada instruksi, tetapi terlihat tidak tertarik dan malu-malu dalam berkespresi.
Peserta Didik 3	Ya	Ya	Ya	Secara umum telah mampu menunjukkan setiap indikator selama pembelajaran
Peserta Didik 4				
Peserta Didik 5				
Dst..				

Asesmen ini dapat menjadi acuan awal untuk melihat perkembangan peserta didik dan nantinya dapat dibandingkan dengan pencapaian perkembangan mereka di akhir Unit 1.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	**:**	**SD Negeri Unggulan 1**
Kelas / Semester	**:**	**V (Lima) / I (Ganjil)**
Tahun Pelajaran	**:**	**2023 / 2024**

Mata Pelajaran : Seni Teater	
Capaian Pembelajaran Seni Teater Fase C (Kelas V dan VI) Berdasarkan Elemen:	
Pada akhir Fase C, peserta didik mampu terlibat dalam ragam kegiatan bermain teater untuk memulai bekerja sama dalam kelompok kecil dengan bimbingan. Peserta didik mulai memahami ilmu bermain teater sederhana. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi dan mengingat kembali karakter/tokoh atau benda lingkungan sekitar yang diamati, dan kemudian memainkan gerakan-gerakan penokohan tersebut dengan sedikit variasi improvisasi tanpa bimbingan. Pada akhir fase ini, peserta didik mampu berinteraksi dengan mengingat dialog dan merespons percakapan singkat dalam pertunjukan sederhana. Melalui pengalaman ini, peserta didik mulai mengenali konsep bermain teater secara utuh menurut karakter dan alur cerita.	
Mengalami *(Experiencing)*	Olah tubuh dan vokal sebagai latihan dasar pemeranan harus dilakukan sebagai cara penguasaan respon melalui gerak tubuh dalam berinteraksi (aksi dan reaksi), Penguasaan membaca naskah dengan artikulasi vokal yang jelas, sesuai karakter dan situasi. Pencarian tokoh dilakukan dengan cara observasi dan konsentrasi melalui pengamatan dan mencatat kebiasaan orang lain di sekitar kita yang sesuai dengan tokoh yang diemban untuk membentuk karakter, mencatat dan merekam sampai pada proses gladi resik.
Menciptakan *(Making/Creating)*	Menciptakan tokoh dilakukan dengan cara imajinasi untuk memainkan dan menirukan tokoh, menyusun kembali cerita dan alur pertunjukan, menciptakan naskah orisinil sederhana (alur permulaan, klimaks dan akhir) dengan bimbingan. Secara umum, dalam merancang pertunjukan dilakukan dengan membuat desain pertunjukan dan menampilkan sebuah pertunjukan secara sederhana dengan sedikit bimbingan, dan terlibat atau tampil secara mandiri dalam pertunjukan.
Merefleksikan *(Reflecting)*	Penggalian ingatan emosi dengan mengingat peristiwa di masa lampau dari pribadi pemeran yang disesuaikan dengan kejadian dari tokoh sesuai subteks dalam naskah. Berikutnya adalah mencoba melakukan evaluasi dalam bentuk apresiasi karya seni dengan menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri dan karya orang lain serta mulai memberi saran perbaikan.
Berpikir dan Bekerja Artistik *(Thinking and Working Artistically)*	Proses berpikir dan bermain dengan tata artistik panggung dilakukan dengan mengatur ulang tata artistik panggung dan memainkannya sesuai alur pertunjukan, sedangkan kerja ansambel dilakukan dengan cara latihan bertanggung jawab atas peran masing masing dalam pertunjukan.
Berdampak *(Impacting)*	Proses belajar dan produk akhir mencerminkan Profil Pelajar Pancasila dengan improvisasi, atau elaborasi penokohan melalui aksi dan reaksi (kreatif) dan memperkaya wawasan kebudayaan (berkebhinekaan global), memahami adanya aturan dalam bermain teater dan kerja ansambel serta mampu berkolaborasi dalam mencapai pertunjukan (gotong royong).

ARIS ARMIANTO, S.Pd., M.Pd., Gr.

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP) KURIKULUM MERDEKA BELAJAR

Nama Penyusun	**:**	**ARIS ARMIANTO, S.Pd., M.Pd., Gr.**
Satuan Pendidikan	**:**	**SD Negeri Unggulan 1**
Kelas / Semester	**:**	**V (Lima) / I (Ganjil)**
Tahun Pelajaran	**:**	**2023 / 2024**

Mata Pelajaran	**:**	**Seni Teater**

Capaian Pembelajaran Seni Teater Fase C (Kelas V dan VI) Berdasarkan Elemen:	
Elemen	**Capaian Pembelajaran**
Mengalami (*Experiencing*)	Olah tubuh dan vokal sebagai latihan dasar pemeranan harus dilakukan sebagai cara penguasaan respon melalui gerak tubuh dalam berinteraksi (aksi dan reaksi), Penguasaan membaca naskah dengan artikulasi vokal yang jelas, sesuai karakter dan situasi. Pencarian tokoh dilakukan dengan cara observasi dan konsentrasi melalui pengamatan dan mencatat kebiasaan orang lain di sekitar kita yang sesuai dengan tokoh yang diemban untuk membentuk karakter, mencatat dan merekam sampai pada proses gladi resik.
Menciptakan (*Making/Creating*)	Menciptakan tokoh dilakukan dengan cara imajinasi untuk memainkan dan menirukan tokoh, menyusun kembali cerita dan alur pertunjukan, menciptakan naskah orisinil sederhana (alur permulaan, klimaks dan akhir) dengan bimbingan. Secara umum, dalam merancang pertunjukan dilakukan dengan membuat desain pertunjukan dan menampilkan sebuah pertunjukan secara sederhana dengan sedikit bimbingan, dan terlibat atau tampil secara mandiri dalam pertunjukan.
Merefleksikan (*Reflecting*)	Penggalian ingatan emosi dengan mengingat peristiwa di masa lampau dari pribadi pemeran yang disesuaikan dengan kejadian dari tokoh sesuai subteks dalam naskah. Berikutnya adalah mencoba melakukan evaluasi dalam bentuk apresiasi karya seni dengan menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri dan karya orang lain serta mulai memberi saran perbaikan.
Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)	Proses berpikir dan bermain dengan tata artistik panggung dilakukan dengan mengatur ulang tata artistik panggung dan memainkannya sesuai alur pertunjukan, sedangkan kerja ansambel dilakukan dengan cara latihan bertanggung jawab atas peran masing masing dalam pertunjukan.
Berdampak (*Impacting*)	Proses belajar dan produk akhir mencerminkan Profil Pelajar Pancasila dengan improvisasi, atau elaborasi penokohan melalui aksi dan reaksi (kreatif) dan memperkaya wawasan kebudayaan (berkebhinekaan global), memahami adanya aturan dalam bermain teater dan kerja ansambel serta mampu berkolaborasi dalam mencapai pertunjukan (gotong royong).

ARIS ARMIANTO, S.Pd., M.Pd., Gr.

Unit 1	**: Bermain Itu Menyenangkan**	
Kegiatan Belajar 1	**: Aku Meniru**	**(2 JP)**
Kegiatan Belajar 2	**: Merangkai Adegan**	**(2 JP)**
Kegiatan Belajar 3	**: Bermain Imajinasi**	**(2 JP)**
Kegiatan Belajar 4	**: Kelompok Binatang**	**(2 JP)**
Kegiatan Belajar 5	**: Ayo Hitung Sampai**	**(2 JP)**
Kegiatan Belajar 6	**: Pernahkah Kamu Bermain Permainan Daerah?**	**(2 JP)**
Kegiatan Belajar 7	**: Bisakah Kita Modifikasi Permainan Ini?**	**(2 JP)**
Kegiatan Belajar 8	**: Presentasikan Permainanmu**	**(2 JP)**
Alokasi Waktu	**: 16 (JP)**	

KB	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi Pokok	Model / Metode Pembelajaran	PPP	Media Pembelajaran
1	Mengalami 1. Mengembangkan gerak tubuh berdasar pada aturan dan instruksi sederhana. 2. Mengurutkan langkah-langkah dalam permainan daerah. Menciptakan	Peserta didik mampu berlatih mengamati, mengingat, dan menirukan makhluk hidup ataupun objek yang ada di sekelilingnya lewat berbagai kegiatan bermain.	Permainan yang menyenangkan	Inkuiri / Eksplorasi, diskusi kelompok, dan penugasan	Kreatif	1. Komputer/laptop 2. Proyektor 3. Pengeras suara 4. Jaringan internet* 4. Lembar kegiatan peserta didik (LKPD)
2.	3. Menceritakan situasi imajinatif.	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*
3.	4. Menirukan gerakan makhluk hidup yang diamati. Merefleksikan 5. Mampu menceritakan kembali pengalaman bermain sebuah permainan daerah. Berpikir dan Bekerja Artistik 6. Memahami bahwa bermain membutuhkan olah tubuh dan aturan. Berdampak 7. Bekerja kolaboratif dengan tim.	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*
4.	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*
5.		*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*
6.		*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*
7.		*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*
8.		*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*	*Contoh ATP*

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR

CAPAIAN PEMBELAJARAN BERDASARKAN SK 033/H/KR/2022

KELAS V SEMESTER I (GANJIL) TAPEL 2023/2024

FILE LENGKAP SEMUA MATA PELAJARAN BESERTA ADMINISTRASI PENDUKUNGNYA DALAM BENTUK *WORD/DOC*

FILE SAYA EDITKAN SESUAI DATA GURU

DALAM BENTUK *WORD/DOC* SIAP *PRINT OUT*

WhatsApp : 0823 1223 7773

ARIS ARMIANTO, S.Pd., M.Pd., Gr
0823 1223 7773

KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Institusi : **SD Negeri Unggulan 1**
Kelas / Semester : **V (Lima) / I (Ganjil)**
Tahun Pelajaran : **2023 / 2024**

Mata Pelajaran	:	**Seni Teater**
Unit 1	:	**Bermain Itu Menyenangkan**

Tujuan Pembelajaran

Mengalami
1. Mengembangkan gerak tubuh berdasar pada aturan dan instruksi sederhana.
2. Mengurutkan langkah-langkah dalam permainan daerah.

Menciptakan
3. Menceritakan situasi imajinatif.
4. Menirukan gerakan makhluk hidup yang diamati.

Merefleksikan
5. Mampu menceritakan kembali pengalaman bermain sebuah permainan daerah.

Berpikir dan Bekerja Artistik
6. Memahami bahwa bermain membutuhkan olah tubuh dan aturan.

Berdampak
7. Bekerja kolaboratif dengan tim.

Kriteria Ketuntasan	**Interval**			
	0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
1. Mampu berlatih mengamati, mengingat, dan menirukan makhluk hidup ataupun objek yang ada di sekelilingnya lewat berbagai kegiatan bermain.				
2. *Contoh KKTP*				
3. *Contoh KKTP*				
4. *Contoh KKTP*				
5. *Contoh KKTP*				
6. *Contoh KKTP*				
7. *Contoh KKTP*				
8. *Contoh KKTP*				
9. *Contoh KKTP*				
10. *Contoh KKTP*				

Interval	**Kriteria**	**Intervensi**
0-40%	Belum Mencapai Tujuan	Remedial Di Seluruh Bagian
41-65%	Belum Mencapai Tujuan	Remedial Di Bagian Yang Diperlukan
66-85%	Sudah Mencapai Tujuan	Tidak Perlu Remedial
86-100%	Sudah Mencapai Tujuan	Perlu Pengayaan Atau Tantangan Lebih

Kesimpulan :

Tuntas (mencapai TP) jika minimal 7 dari 10 kriteria berada pada interval nilai 66-85%

ARIS ARMIANTO, S.Pd., M.Pd., Gr

PEMETAAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Unggulan 1

Kelas / Semester : V (Lima) / I (Ganjil)

Tahun Pelajaran : 2023 / 2024

Mata Pelajaran	**:**	**Seni Teater**
Unit 1	:	**Bermain Itu Menyenangkan**
Kegiatan Belajar 1	:	Aku Meniru
Kegiatan Belajar 2	:	Merangkai Adegan
Kegiatan Belajar 3	:	Bermain Imajinasi
Kegiatan Belajar 4	:	Kelompok Binatang
Kegiatan Belajar 5	:	Ayo Hitung Sampai
Kegiatan Belajar 6	:	Pernahkah Kamu Bermain Permainan Daerah?
Kegiatan Belajar 7	:	Bisakah Kita Modifikasi Permainan Ini?
Kegiatan Belajar 8	:	Presentasikan Permainanmu

KB	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Jumlah Pertemuan			
			1	2	3	4
			5	6	7	8
1	Mengalami 1. Mengembangkan gerak tubuh berdasar pada aturan dan instruksi sederhana. 2. Mengurutkan langkah-langkah dalam permainan daerah. Menciptakan 3. Menceritakan situasi imajinatif. 4. Menirukan gerakan makhluk hidup yang diamati. Merefleksikan 5. Mampu menceritakan kembali pengalaman bermain sebuah permainan daerah. Berpikir dan Bekerja Artistik 6. Memahami bahwa bermain membutuhkan olah tubuh dan aturan. Berdampak 7. Bekerja kolaboratif dengan tim.	Peserta didik mampu berlatih mengamati, mengingat, dan menirukan makhluk hidup ataupun objek yang ada di sekelilingnya lewat berbagai kegiatan bermain.	√			
2		*Contoh Pemetaan*				
3		*Contoh Pemetaan*				
4		*Contoh Pemetaan*				
5		*Contoh Pemetaan*				
6		*Contoh Pemetaan*				
7		*Contoh Pemetaan*				
8		*Contoh Pemetaan*				

ARIS ARMIANTO, S.Pd., M.Pd., Gr

JURNAL HARIAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : **SD Negeri Unggulan 1**

Kelas / Semester : **V (Lima) / I (Ganjil)**

Tahun Pelajaran : **2023 / 2024**

Mata Pelajaran	:	**Seni Teater**
Unit 1	:	Bermain Itu Menyenangkan
Kegiatan Belajar 1	:	Aku Meniru
Kegiatan Belajar 2	:	Merangkai Adegan
Kegiatan Belajar 3	:	Bermain Imajinasi
Kegiatan Belajar 4	:	Kelompok Binatang
Kegiatan Belajar 5	:	Ayo Hitung Sampai
Kegiatan Belajar 6	:	Pernahkah Kamu Bermain Permainan Daerah?
Kegiatan Belajar 7	:	Bisakah Kita Modifikasi Permainan Ini?
Kegiatan Belajar 8	:	Presentasikan Permainanmu

Mengalami
1. Mengembangkan gerak tubuh berdasar pada aturan dan instruksi sederhana.
2. Mengurutkan langkah-langkah dalam permainan daerah.

Menciptakan
3. Menceritakan situasi imajinatif.
4. Menirukan gerakan makhluk hidup yang diamati.

Merefleksikan
5. Mampu menceritakan kembali pengalaman bermain sebuah permainan daerah.

Berpikir dan Bekerja Artistik
6. Memahami bahwa bermain membutuhkan olah tubuh dan aturan.

Berdampak
7. Bekerja kolaboratif dengan tim.

KB	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Penilaian	Tanggal
1	Peserta didik mampu berlatih mengamati, mengingat, dan menirukan makhluk hidup ataupun objek yang ada di sekelilingnya lewat berbagai kegiatan bermain.	Permai nan yang menyenangkan	Sikap, pengetahuan, keterampilan	
2	*Contoh Jurnal Harian*			
3	*Contoh Jurnal Harian*			
4	*Contoh Jurnal Harian*			
5	*Contoh Jurnal Harian*			
6	*Contoh Jurnal Harian*			
7	*Contoh Jurnal Harian*			
8	*Contoh Jurnal Harian*			

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR

CAPAIAN PEMBELAJARAN BERDASARKAN SK 033/H/KR/2022

KELAS V SEMESTER I (GANJIL) TAPEL 2023/2024

FILE LENGKAP SEMUA MATA PELAJARAN BESERTA ADMINISTRASI PENDUKUNGNYA DALAM BENTUK *WORD/DOC*

FILE SAYA EDITKAN SESUAI DATA GURU

DALAM BENTUK *WORD/DOC* SIAP *PRINT OUT*

WhatsApp : 0823 1223 7773

ARIS ARMIANTO, S.Pd., M.Pd., Gr

PROGRAM SEMESTER KURIKULUM MERDEKA BELAJAR

Satuan Pendidikan : SD Negeri Unggulan 1

Kelas / Semester : V (Lima) / I (Ganjil)

Tahun Pelajaran : 2023 / 2024

Mata Pelajaran : Seni Teater

Unit	Tujuan Pembelajaran	AW	Juli					Agustus					September					Oktober					November					Desember					Keterangan (Tanggal)
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1. Bermain Itu Menyenangkan	1. Peserta didik mampu berlatih mengamati, mengingat, dan menirukan makhluk hidup ataupun objek yang ada di sekelilingnya lewat berbagai kegiatan bermain.	2 JP																															…. 2023
	2. *Contoh Program Semester*																																
	3. *Contoh Program Semester*																																
	4. *Contoh Program Semester*																																
	5. *Contoh Program Semester*																																
	6. *Contoh Program Semester*																																
	7. *Contoh Program Semester*																																
	8. *Contoh Program Semester*																																
	Asesmen Formatif	2 JP																															
	Asesmen Sumatif	2 JP																															
2. Bermain Peran	1. *Contoh Program Semester*																																
	2. *Contoh Program Semester*																																
	Sumatif Tengah Semester																																
	Sumatif Akhir Semester																																
	Penyerahan Raport																																

ARIS ARMIANTO, S.Pd., M.Pd., Gr.