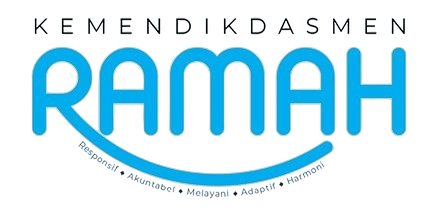


****



|  |
| --- |
| **MODUL AJAR**  **KURIKULUM MERDEKA** |
| **Nama Penyusun : SRI DEWI YULIA, S.Pd**  **NIP : 198107152023212021**  **Nama Sekolah : SD NEGERI CIBINONG**  **Mata pelajaran : SENI BUDAYA**  **Fase, Kelas / Semester : A/1/GENAP**  **Tahun Ajaran : 2025/2026** |

|  |  |
| --- | --- |
| INFORMASI UMUM | |
| 1. **IDENTITAS MODUL** | |
| **Nama Penyusun** | **SRI DEWI YULIA, S.Pd** |
| **NIP** | **198107152023212021** |
| **Nama Sekolah** | SD NEGERI CIBINONG |
| **Tahun Ajaran** | 2025/2026 |
| **Jenjang Sekolah** | Sekolah Dasar |
| **Mata Pelajaran** | SENI BUDAYA |
| **Fase / Kelas / Semester** | A / I / Genap |
| **Jumlah Siswa** | 33 Siswa |
| **Materi Pokok** | **Bab 5 Seni Rupa : Penggunaan Garis, Bentuk Dan Warna** |
| **Alokasi Waktu** | 4 JP @35 menit |
| 1. **CAPAIAN PEMBELAJARAN** | |
| **Capaian Pembelajaran** | 1. Seni Rupa   Pada akhir Fase A, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, dan minatnya. Dalam mewujudkan gagasannya menjadi sebuah karya seni, peserta didik mampu mengeksplorasi alat dan bahan dasar yang tersedia di sekitar, serta mampu menjelaskan karya seni dan proses penciptaannya dengan menggunakan bahasa sehari-sehari.   1. Seni musik   Pada akhir Fase A, peserta didik memproduksi bunyi dengan cara mengimitasi bunyi musik sederhana, bernyanyi, atau bermain alat musik. Peserta didik memberikan umpan balik atas praktik bermusik dirinya maupun orang lain dengan menggunakan bahasa sehari-hari.   1. Seni tari   Pada akhir Fase A, peserta didik mampu mengamati, mengidentifikasi, dan mengembangkan unsur utama tari, gerak di tempat dan gerak berpindah sebagai pengetahuan dasar dalam meragakan gerak tari yang ditunjukkan sesuai norma/perilaku. Peserta didik mampu menerima proses pembelajaran sehingga tumbuh rasa ingin tahu dan dapat menunjukkan antusiasme yang berdampak pada kemampuan diri dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari   1. Seni teater   Pada akhir Fase A, peserta didik merespons dan meniru gerak tubuh dan suara untuk mengomunikasikan emosi, personifikasi identitas diri, dan tokoh lain, atau perilaku objek sekitar (mimesis), sehingga tumbuh rasa empati terhadap peran yang dibawakan. Peserta didik mengeksplorasi tata artistik panggung. Peserta didik dapat memainkan sebuah peran yang didasari hasil pengamatannya terhadap lingkungan sekitar. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Cakupan Elemen** | * Mengalami (Experiencing) * Merefleksikan (Reflecting) * Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically) * Menciptakan (Creating) * Berdampak (Impacting) |
| 1. **PROFIL PELAJAR PANCASILA** | |
| **Profil Pelajar Pancasila** | Beriman Dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Bergotong-Royong dan Berkebinekaan Global |
| 1. **8 PROFIL LULUSAN** | |
| **8 Profil Lulusan** | * **Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME**   Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan tuhan seta menghayati nilai-nilai spriritual dalam kehidupan sehari-hari   * **Kewargaan**   Individu yang memiliki rasa cinta tanah air, mentaati aturan dna norma social dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggungjawab social, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait, keberlanjutan manusia dan lingkungan   * **Penalaran Kritis**   Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis dan reflektif dalam memahami, mngevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah   * **Kreativitas**   Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat   * **Kolaborasi**   Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong roying untuk mencapai tujuan Bersama melalui pembagian pesan dan tanggung jawab   * **Kemandirian**   Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mngetasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat bergantung pada orang lain   * **Kesehatan**   Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan Kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (well-being)   * **Komunikasi**   Individu yang memiliki kemampuan komunikasi untrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan dan antarpribadi untuk menyampaikan ide gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi. |
| 1. **SARANA DAN PRASARANA** | |
| **Sarana Prasarana** | * Buku lain yang relevan, Buku-buku bacaan * Alat tulis dan alat warna; * Lembar kerja peserta didik, laptop, handphone, LCD proyektor, internet. * Alat peraga yang relevan |
| **Assesmen** | * Assesmen individu atau kelompok * Tes tertulis/pengetahuan/wawancara/praktik |
| **Unit Kegiatan** | * Individu / kelompok |
| **Persiapan Pembelajaran** | * Menyiapkan materi bahan ajar * Meyiapkan lembar kerja siswa * Menentukan metode pembelajaran |
| 1. **TARGET PESERTA DIDIK** | |
| **Target Peserta Didik** | * Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. * Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin |
| 1. **MODEL PEMBELAJARAN** | |
| **Model Pembelajaran** | Model pembelajaran tatap muka |
| 1. **METODE PEMBELAJARAN** | |
| **Metode Pembelajaran** | * Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi. * Metode PJBL * Differensiasi * Metode Deep Learning (mindful, meanful, joyful) |
| **KOMPONEN INTI** | |
| 1. **TUJUAN PEMBELAJARAN** | |
| **Tujuan Pembelajaran** | Peserta didik mampu :   1. Menjelaskan penggunaan garis dan bentuk 2. Menjelaskan garis dan bentuk dari benda-benda di sekitar 3. Menjelaskan cara warna di sekitar |
| 1. **PERTANYAAN PEMATIK** | |
| **Pertanyaan Pematik** | * Apa kalian suka menggambar bentuk? |
| **KEGIATAN PEMBELAJARAN** | |
| **PERTEMUAN KE - 1** | |
| **PENDAHULUAN** | **A. Pendahuluan (15 Menit)**   * **Ice Breaker:** Guru menyapa siswa dengan senyuman dan bertanya tentang hari mereka. Kemudian, guru memperkenalkan tema pembelajaran hari ini tentang garis dan bentuk. * **Apersepsi:** Guru memperlihatkan gambar-gambar benda sehari-hari (misalnya: bola, meja, daun) dan bertanya: "Bentuk apa yang kamu lihat pada benda ini?" Siswa diminta menyebutkan dan mengenali garis serta bentuk. * **Tujuan Pembelajaran:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal garis dan bentuk serta dapat menerapkannya dalam karya seni. |
| **KEGIATAN INTI** | 1. **Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh) - 30 Menit:**    * Guru menjelaskan secara rinci tentang jenis-jenis garis (lurus, lengkung, zigzag) dan bentuk dasar (lingkaran, persegi, segitiga).    * Guru menunjukkan berbagai benda di sekitar yang memiliki garis dan bentuk tersebut.    * Siswa diminta untuk memperhatikan benda-benda di sekitar kelas dan mengidentifikasi garis serta bentuk yang mereka lihat. 2. **Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) - 30 Menit:**    * Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil.    * Setiap kelompok diberikan tugas untuk menggambar benda-benda di sekitar kelas menggunakan garis dan bentuk dasar. Misalnya: menggambar daun dengan garis lengkung atau meja dengan bentuk persegi.    * Setelah selesai, kelompok diminta untuk menunjukkan hasil karyanya di depan kelas dan menjelaskan bentuk serta garis yang mereka gunakan. 3. **Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) - 30 Menit:**    * Guru memberikan tugas kepada setiap siswa untuk menggambar benda kesukaan mereka di kertas gambar menggunakan berbagai jenis garis dan bentuk dasar.    * Siswa diminta mengidentifikasi bentuk dan garis yang mereka gunakan dalam gambar tersebut.    * Setiap siswa akan mempresentasikan karyanya di depan kelas, sambil menyebutkan garis dan bentuk yang mereka gunakan. |
| **PENUTUP** | **C. Penutup (15 Menit)**   * **Refleksi:** Guru menanyakan kepada siswa: "Apa yang kalian pelajari tentang garis dan bentuk hari ini?" Siswa diminta untuk memberikan contoh benda-benda yang memiliki garis lurus, lengkung, atau zigzag serta bentuk dasar. * **Penilaian:** Guru mengamati kemampuan siswa dalam mengidentifikasi garis dan bentuk serta kemampuan mereka dalam membuat karya seni. * **Tindak Lanjut:** Siswa diminta untuk melihat benda-benda di rumah dan mencatat garis serta bentuk yang mereka temukan. Tugas ini akan dibahas pada pertemuan berikutnya. * **Doa Penutup:** Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama dan memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif selama pembelajaran. |

|  |  |
| --- | --- |
| **PERTEMUAN KE - 2** | |
| **PENDAHULUAN** | A. Pendahuluan (15 Menit)  1. **Ice Breaker**: Guru menyapa siswa dengan semangat dan menyebutkan warna favoritnya. Guru mengajak siswa untuk saling menyebutkan warna favorit mereka. 2. **Apersepsi**: Guru menunjukkan gambar berwarna dan menanyakan warna apa saja yang terlihat oleh siswa. Guru memberikan penjelasan singkat tentang pentingnya warna dalam kehidupan sehari-hari. 3. **Tujuan Pembelajaran**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal dan memahami berbagai warna yang ada di sekitar kita serta menerapkannya dalam gambar. |
| **KEGIATAN INTI** |  **Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)**  a. **Pengenalan Warna di Sekitar (30 Menit)**   * Guru mengajak siswa melihat lingkungan sekitar (jendela kelas atau gambar lingkungan) dan menunjukkan warna-warna yang ada. * Siswa menyebutkan warna yang mereka lihat pada objek-objek tertentu, seperti daun, langit, atau benda di dalam kelas. * Guru menjelaskan perbedaan warna primer dan sekunder, serta bagaimana warna-warna tersebut bisa digabungkan.   b. **Penggunaan Warna dalam Ekspresi (20 Menit)**   * Guru memberikan beberapa contoh situasi dan meminta siswa memilih warna yang sesuai untuk menggambarkan perasaan (misalnya, warna biru untuk kesedihan, merah untuk semangat). * Siswa diajak berdiskusi mengapa mereka memilih warna tertentu untuk situasi yang berbeda.    **Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan)**  a. **Permainan Warna (20 Menit)**   * Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil dan memberikan masing-masing kelompok gambar yang hanya terdiri dari garis-garis. * Setiap kelompok diminta mewarnai gambar tersebut sesuai dengan warna yang mereka sukai. * Siswa bisa berbagi ide tentang bagaimana menggunakan warna-warna tersebut dalam gambar mereka.   b. **Bernyanyi Bersama (10 Menit)**   * Guru mengajak siswa bernyanyi lagu sederhana tentang warna, misalnya lagu "Pelangi-pelangi" sambil menunjuk warna-warna pada gambar pelangi yang ditunjukkan guru.    **Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna)**  a. **Membuat Karya Seni (30 Menit)**   * Guru membagikan kertas gambar dan alat mewarnai kepada siswa. * Siswa diminta menggambar benda yang mereka lihat di lingkungan sekitar, seperti bunga, pohon, atau rumah, dengan menambahkan warna-warna yang mereka kenali. * Setelah selesai, siswa mempresentasikan hasil gambar mereka di depan kelas dan menjelaskan warna yang mereka pilih untuk gambar tersebut. |
| **PENUTUP** | **C. Penutup (15 Menit)**   1. **Refleksi**: Guru mengajak siswa untuk merenungkan pembelajaran hari ini.    * "Apa warna favoritmu hari ini?"    * "Warna apa yang kamu lihat di sekitar rumahmu?" 2. **Penilaian**: Guru memberikan pujian kepada siswa yang berani berpendapat dan menggunakan warna dengan kreatif. 3. **Tindak Lanjut**: Guru meminta siswa untuk melanjutkan menggambar di rumah dan mencatat warna-warna yang mereka temukan di sekitar lingkungan mereka. 4. **Doa Penutup**: Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama. |

|  |
| --- |
| **ASESMEN / PENILAIAN** |
| 1. **Asesmen Sikap**   Penilaian sikap ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) Guru selama kegiatan pembelajaran Penilaian ini dilakukan agar Guru melihat sikap perilaku peserta didik dalam menjaga hidup bersama di masyarakat pada kehidupan sehari-hari (*civic disposition*), seperti sopan santun, percaya diri, dan bertoleransi. Bentuk pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **Kriteria** | **Sangat baik** | **Baik** | **Cukup** | **Perlu dikembangkan** | | **4** | **3** | **2** | **1** | | Sopan santun | Peserta didik berlaku sopan, baik selama proses pembe- lajaran mau- pun di luar kelas. | Peserta didik berlaku sopan hanya selama proses pembe- lajaran | Peserta didik hanya berlaku sopan hanya kepada Guru atau peserta didik yang lain. | Peserta didik belum menampak- kan perilaku sopan | | Percaya diri | Peserta didik berani ber- pendapat, bertanya, atau menjawab per- tanyaan, serta mengambil keputusan | Peserta didik berani ber- pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan | Peserta didik hanya berani menjawab ha- nya saat | Guru bertanya Peserta didik kesulitan dalam ber- pendapat, bertanya, maupun menjawab pertanyaan | | Toleransi | Peserta didik dapat menghargai pendapat pe- serta didik lain dan menerima kesepakatan meskipun ber- beda dengan pendapatnya | Peserta didik dapat menghargai pendapat pe- serta didik lain dan kurang bisa menerima kesepakatan | Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan | Peserta didik tidak dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan |  1. **Asesmen Pengetahuan**   Penilaian pengetahuan dilaksanakan melalui tes setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian pengetahuan diberikan dalam bentuk pilihan ganda, benar salah, maupun esai. Penilaian pengetahuan ini bertujuan agar Guru mampu melihat pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik dalam kegiatan.   1. **Teknik Penilaian** 2. **Penilaian Kompetensi Pengetahuan** 3. Tes Tertulis 4. Pilihan ganda 5. Uraian/esai 6. Tes Lisan  * *Tes lisan pemaparan materi dari pemahaman siswa.*  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **Kriteria** | **Sangat baik** | **Baik** | **Cukup** | **Perlu dikembangkan** | | **4** | **3** | **2** | **1** | |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  1. **Assesmen Hasil Belajar**   Penilaian ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) Guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian ini bertujuan agar guru dapat melihat kemampuan peserta didik dalam soft skill-nya. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **Kriteria** | **Sangat baik** | **Baik** | **Cukup** | **Perlu dikembangkan** | | **4** | **3** | **2** | **1** | |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  | |

**REMEDIAL DAN PENGAYAAN**

1. **Remedial**

* Remidial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal maupun kepada peserta didik yang sudah melampui Kriteria Ketuntasan Minimal. Remidial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dan remedial karena belum mencapai Capaian Pembelajaran
* Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

1. **Pengayaan**

* Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal atau mencapai Capaian Pembelajaran.
* Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
* Direncanakan berdasarkan materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya

**REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK**

**1. Refleksi untuk Guru:**

* Apakah siswa sudah mampu mengenal dan mengekspresikan perasaan dengan baik?
* Apakah metode Deep Learning sudah efektif menciptakan pembelajaran yang fokus, menyenangkan, dan bermakna?

**2. Refleksi untuk Siswa:**

* Apa yang kamu pelajari hari ini?
* Bagian mana yang paling kamu sukai?
* Apakah kamu mengalami kesulitan dalam mengekspresikan perasaanmu?

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

**A. Petunjuk Pengerjaan:**

1. Bacalah setiap soal dengan baik.
2. Jawablah pertanyaan sesuai petunjuk.
3. Gunakan kreativitasmu dalam menggambar.

**B. Tujuan Pembelajaran:** Peserta didik mampu mengidentifikasi garis dan bentuk dari benda-benda di sekitar.

**C. Soal LKPD:**

1. Sebutkan 3 benda di sekitar yang memiliki bentuk lingkaran!
2. Gambar sebuah benda yang memiliki garis lengkung!
3. Lingkari gambar di bawah ini yang memiliki bentuk persegi!  
   (Guru menyediakan beberapa gambar benda dengan bentuk berbeda).

**A. Petunjuk Pengerjaan:**

1. Amati warna-warna yang ada di sekitarmu.
2. Warnai gambar di bawah ini sesuai dengan warna yang kamu lihat di lingkungan sekitarmu.
3. Diskusikan dengan teman-temanmu warna apa yang kamu pilih dan mengapa.

**B. Kegiatan LKPD:**

1. **Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)**
   * Amati gambar bunga, rumah, dan langit di bawah ini.
   * Gunakan warna yang kamu lihat di lingkunganmu untuk mewarnai gambar tersebut.
2. **Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan)**
   * Warnai gambar sesuai dengan warna favoritmu.
   * Bagikan hasil karyamu dengan teman-teman.
3. **Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna)**
   * Setelah mewarnai, presentasikan hasil gambar dan jelaskan mengapa kamu memilih warna-warna tersebut.

**BAHAN AJAR**

**Bahan Ajar : *Terlampir***

Teks Buku Siswa; Seni Budaya untuk kelas 1

**GLOSARIUM**

**A**

* **Adaptasi Budaya**: Proses penyesuaian diri suatu kelompok atau individu terhadap budaya yang baru tanpa mengubah budaya asli.
* **Alat Musik Tradisional**: Alat musik yang digunakan dalam kegiatan seni budaya yang diwariskan secara turun-temurun dalam suatu daerah atau suku.

**B**

* **Bahasa Daerah**: Bahasa yang digunakan oleh masyarakat di suatu wilayah tertentu sebagai identitas budaya.
* **Batik**: Seni menghias kain dengan menggunakan lilin untuk membentuk pola tertentu, khas dari Indonesia.

**C**

* **Cerita Rakyat**: Kisah-kisah yang berkembang dalam masyarakat secara turun-temurun, menggambarkan nilai-nilai budaya dan moral.
* **Ciri Khas**: Karakteristik atau tanda yang membedakan suatu budaya atau daerah.

**D**

* **Diversitas Budaya**: Keberagaman budaya yang ada dalam suatu masyarakat atau negara.
* **Drama**: Bentuk seni pertunjukan yang menggabungkan cerita, akting, dan gerakan untuk menyampaikan pesan budaya.

**E**

* **Eksplorasi Budaya**: Proses mencari dan mempelajari berbagai bentuk budaya yang ada di sekitar kita.
* **Etnik**: Kelompok manusia yang memiliki kesamaan dalam hal bahasa, budaya, dan adat istiadat.

**F**

* **Folklore**: Tradisi dan cerita rakyat yang diwariskan secara lisan, berisi legenda, mitos, dan kepercayaan masyarakat.

**G**

* **Gotong Royong**: Budaya bekerja sama dalam masyarakat untuk mencapai tujuan bersama, sering dilakukan dalam kegiatan sosial.

**H**

* **Harmoni**: Kehidupan yang seimbang antara berbagai unsur budaya, suku, dan agama dalam masyarakat.

**I**

* **Identitas Budaya**: Karakteristik atau ciri-ciri yang membedakan budaya satu dengan yang lain, yang tercermin dalam bahasa, pakaian, dan tradisi.

**J**

* **Jamu**: Minuman herbal tradisional Indonesia yang memiliki nilai budaya dan kesehatan.

**K**

* **Kesenian**: Semua bentuk kegiatan yang berhubungan dengan seni, seperti musik, tari, lukisan, dan drama, yang merupakan bagian dari budaya.
* **Kebudayaan**: Segala hal yang berhubungan dengan pola pikir, nilai, kebiasaan, dan karya manusia dalam suatu masyarakat.

**L**

* **Lagu Daerah**: Lagu yang diciptakan oleh masyarakat daerah tertentu dan melambangkan budaya daerah tersebut.

**M**

* **Makna Simbolik**: Penggunaan simbol-simbol tertentu dalam budaya untuk menggambarkan ide, nilai, atau filosofi.
* **Makanan Tradisional**: Jenis makanan yang khas dan menjadi bagian dari budaya suatu daerah.

**N**

* **Nusantara**: Istilah yang merujuk pada kepulauan Indonesia sebagai satu kesatuan budaya dan geografis.

**O**

* **Organisasi Budaya**: Kelompok atau lembaga yang bertugas melestarikan dan mengembangkan budaya daerah atau nasional.

**P**

* **Pakaian Adat**: Pakaian tradisional yang digunakan dalam upacara atau acara tertentu dan menggambarkan budaya suatu daerah atau suku.
* **Pendidikan Karakter**: Pendidikan yang bertujuan membentuk pribadi yang berbudi pekerti luhur, yang merupakan bagian dari pembelajaran budaya.

**Q**

* **Qasidah**: Seni musik atau lagu tradisional yang berasal dari Timur Tengah, yang juga dikenal di beberapa daerah Indonesia.

**R**

* **Ritual**: Serangkaian tindakan yang dilakukan menurut tradisi atau keyakinan budaya dalam upacara keagamaan atau adat.
* **Reog**: Seni tari tradisional yang berasal dari Ponorogo, Jawa Timur, yang menceritakan kisah perjuangan.

**S**

* **Seni Tari**: Bentuk seni yang mengungkapkan ekspresi melalui gerakan tubuh, sering kali diiringi musik, dan merupakan bagian dari kebudayaan daerah.
* **Suku Bangsa**: Kelompok manusia yang memiliki kesamaan dalam bahasa, adat, dan budaya.

**T**

* **Tari Tradisional**: Tari yang berkembang dalam suatu komunitas atau daerah tertentu dan diwariskan secara turun-temurun.
* **Tradisi**: Kebiasaan atau adat yang dilakukan oleh suatu kelompok masyarakat secara berulang-ulang dari generasi ke generasi.

**U**

* **Upacara Adat**: Acara resmi yang dilakukan sesuai dengan adat istiadat suatu daerah, biasanya dalam rangka perayaan atau penghormatan terhadap tradisi.

**V**

* **Vokal**: Kemampuan suara manusia untuk menghasilkan nada, sering digunakan dalam musik atau lagu-lagu daerah.

**W**

* **Wayang**: Seni pertunjukan yang menggunakan boneka atau tokoh yang digerakkan untuk menceritakan kisah, sering kali diiringi musik gamelan.
* **Warisan Budaya**: Harta benda atau tradisi yang diwariskan oleh nenek moyang dan dijaga kelestariannya.

**X**

* **Xenofobia**: Ketakutan atau kebencian terhadap budaya atau orang dari luar kelompok kita, yang bertentangan dengan semangat keberagaman budaya.

**Y**

* **Yel-yel**: Nyanyian atau sorakan yang biasa digunakan dalam berbagai acara untuk membangkitkan semangat, termasuk dalam budaya sekolah atau kelompok.
* **Yogyakarta**: Kota yang terkenal dengan kebudayaan Jawa yang masih kuat dan terjaga, seperti seni, tari, dan wayang.

**Z**

* **Zaman Keemasan**: Masa di mana suatu kebudayaan, kerajaan, atau tradisi mencapai puncak kemajuan dan pengaruh.

**DAFTAR PUSTAKA**

Tim Mitra Guru, dkk. 2022. Seni Budaya Untuk SD/MI Kelas 1. Erlangga. Jakarta

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mengetahui**  **Kepala Sekolah**  **AI KULSUM NURYANI, M.PD**  **NIP. 197003122002122003** | |  | | **Guru Kelas**  **SRI DEWI YULIA, S.PD**  **NIP. 198107152023212021** | |
|  | |  | |  | |