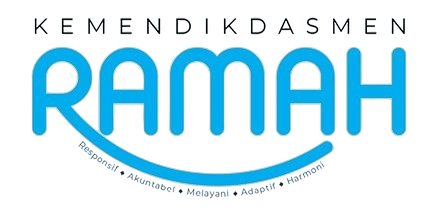


****



|  |
| --- |
| **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 8 Seni Tearer : Berkreasi Dalam Pantomim** |
| **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** | 1. Menjelaskan pengertian pantomim 2. Menirukan Gerakan wajah dalam pantomim 3. Menirukan gerakan pekerjaan dalam pantomime 4. Melakukan pantomim Bersama kelompok |
| 1. **PERTANYAAN PEMATIK** | |
| **Pertanyaan Pematik** | * Apa kalian tahu apa itu pantomim? |
| **KEGIATAN PEMBELAJARAN** | |
| **PERTEMUAN KE - 1** | |
| **PENDAHULUAN** | **A. Pendahuluan (15 Menit)**   1. **Ice Breaker**:    * Guru menyapa peserta didik dengan ramah dan mengajak mereka bermain gerakan sederhana, seperti menirukan hewan (kucing, burung, kelinci) untuk mencairkan suasana. 2. **Apersepsi**:    * Guru menanyakan kepada peserta didik, "Siapa yang pernah melihat seseorang yang menari tanpa bicara?"    * Guru memperkenalkan pantomim sebagai seni yang mengandalkan gerakan tubuh dan ekspresi wajah, bukan suara. 3. **Tujuan Pembelajaran**:    * Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini yaitu mengenal pantomim, memahami gerakan dasar pantomim, dan mempraktikkannya. |
| **KEGIATAN INTI** | **B. Kegiatan Inti (90 Menit)**   1. **Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh) - Mengenal Pantomim (30 Menit)**    * Guru menjelaskan pengertian pantomim secara sederhana.    * Guru menunjukkan video pendek atau contoh langsung gerakan pantomim sederhana (misalnya, gerakan tertawa, menangis, berlari di tempat).    * Siswa menirukan gerakan ekspresi wajah yang ditunjukkan oleh guru (tersenyum, marah, terkejut).    * Guru membimbing siswa satu per satu untuk melakukan gerakan yang telah diajarkan. 2. **Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) - Bermain Pantomim (30 Menit)**    * Guru mengajak peserta didik bermain permainan pantomim sederhana dalam kelompok.    * Setiap kelompok diberikan skenario singkat yang harus mereka peragakan (misalnya, makan es krim, bermain bola, atau berjalan di jalan yang licin).    * Setiap kelompok bergiliran menampilkan pantomim di depan kelas.    * Kelompok yang menampilkan ekspresi terbaik akan mendapatkan apresiasi dari guru. 3. **Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) - Menjadi Seniman Pantomim (30 Menit)**    * Siswa diminta berpasangan dan melakukan gerakan pantomim yang saling melengkapi (misalnya, satu siswa berpura-pura membuka pintu, yang lain pura-pura masuk ke dalam ruangan).    * Guru membimbing siswa untuk berlatih mengekspresikan berbagai emosi melalui pantomim, seperti rasa senang, terkejut, atau sedih.    * Setiap pasangan mempresentasikan gerakan pantomim mereka di depan kelas dan saling memberikan apresiasi. |
| **PENUTUP** | **C. Penutup (15 Menit)**   1. **Refleksi**:    * Guru mengajak siswa untuk merenungkan: "Apa yang kamu pelajari hari ini?"    * Siswa menyebutkan kembali pengertian pantomim dan menunjukkan gerakan yang telah dipelajari.    * Guru memberikan pujian kepada siswa yang berani dan aktif dalam menampilkan pantomim. 2. **Penilaian**:    * Guru mengamati kemampuan siswa dalam menirukan gerakan pantomim dan kerja sama dalam kelompok.    * Guru menanyakan kesan siswa tentang kegiatan pantomim hari ini dan memberi motivasi untuk terus belajar. 3. **Tindak Lanjut**:    * Siswa diminta untuk berlatih pantomim di rumah dan menirukan gerakan yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari tanpa kata-kata. |
| **PERTEMUAN KE - 2** | |
| **PENDAHULUAN** | **A. Pendahuluan (15 Menit)**   1. **Ice Breaker:**    * Guru menyapa siswa dengan ceria dan mengajak mereka berdiri, melakukan gerakan sederhana untuk melemaskan tubuh.    * Guru menanyakan kabar siswa dan mengajak mereka berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. 2. **Apersepsi dan Motivasi:**    * Guru memperkenalkan topik tentang seni pantomim, menjelaskan bahwa pantomim adalah seni menirukan gerakan tanpa suara.    * Guru memutar video pendek tentang pantomim untuk menarik minat siswa. 3. **Tujuan Pembelajaran:**    * Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, bahwa siswa akan belajar menirukan gerakan pekerjaan sehari-hari dan bekerja sama dalam kelompok melakukan pantomim. |
| **KEGIATAN INTI** | **1. Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)**   * **Menirukan Gerakan Pekerjaan dalam Pantomim (30 Menit):** Guru menunjukkan gerakan pekerjaan sehari-hari, seperti menyapu, mencuci, atau memasak tanpa berbicara, hanya menggunakan gerakan tubuh. Siswa diajak menirukan gerakan tersebut bersama-sama. Guru memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk menirukan gerakan pekerjaan yang berbeda di depan kelas. * **Melatih Keseimbangan dan Koordinasi (20 Menit):** Guru mengajak siswa berdiri di satu kaki, berjalan di garis lurus, dan melakukan gerakan pantomim sederhana untuk melatih keseimbangan dan koordinasi.   **2. Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan)**   * **Berkreasi Dalam Kelompok (20 Menit):** Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diminta untuk memilih satu pekerjaan yang akan dipantomimkan (misalnya: mencuci piring, memasak, atau menyapu halaman). Siswa dalam kelompok bekerja sama untuk membuat urutan gerakan yang menarik tanpa berbicara. * **Permainan Pantomim Interaktif (20 Menit):** Guru memandu permainan di mana satu siswa menirukan pekerjaan dalam bentuk pantomim, dan siswa lainnya menebak pekerjaan apa yang sedang diperagakan. Kelompok yang paling banyak menebak dengan benar akan mendapatkan apresiasi.   **3. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna)**   * **Presentasi Hasil Pantomim (20 Menit):** Setiap kelompok mempersembahkan pantomim yang telah mereka buat di depan kelas. Kelompok lain diminta untuk memperhatikan dan memberikan apresiasi berupa tepuk tangan. Guru memberikan pujian dan motivasi kepada setiap kelompok atas usaha mereka. |
| **PENUTUP** | **C. Penutup (15 Menit)**   1. **Refleksi:**    * Guru menanyakan kepada siswa: "Apa yang kalian pelajari hari ini?"    * Siswa diminta menyebutkan pekerjaan yang telah mereka pantomimkan.    * Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pengalaman tentang bagaimana rasanya bekerja sama dalam kelompok. 2. **Penilaian:**    * Guru mengamati kemampuan siswa dalam menirukan gerakan pantomim dan bekerja sama dalam kelompok.    * Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani tampil dan menunjukkan kreativitas mereka. 3. **Tindak Lanjut:**    * Guru memberikan tugas tambahan untuk siswa melatih gerakan pantomim di rumah dengan menirukan pekerjaan sehari-hari.    * Siswa diminta menceritakan pengalaman mereka kepada orang tua tentang pembelajaran hari ini. 4. **Doa Penutup:**    * Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam penutup. |

|  |
| --- |
| **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 menjelaskan dan mempraktikkan pantomim dengan baik?
   * Apakah metode Deep Learning sudah efektif menciptakan pembelajaran yang fokus, menyenangkan, dan bermakna?
2. **Refleksi untuk Siswa**:
   * Apa yang kamu pelajari tentang pantomim hari ini?
   * Bagian mana yang paling kamu sukai?

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

**A. Petunjuk Pengerjaan**:

1. Bacalah setiap tugas dengan baik.
2. Lakukan gerakan pantomim sesuai instruksi.
3. Bekerjasamalah dengan temanmu untuk menyelesaikan tugas kelompok.

**B. Tujuan Pembelajaran**:  
Peserta didik mampu menirukan gerakan pantomim dengan ekspresi wajah dan tubuh yang tepat.

**C. Kegiatan LKPD**:

1. **Mindfull Learning**
   * Soal 1: Tirukan ekspresi wajah senang, sedih, dan marah tanpa bicara.  
     (Guru memberikan instruksi gerakan secara langsung).
2. **Joyfull Learning**
   * Soal 2: Bersama kelompokmu, lakukan pantomim dengan skenario sederhana (misalnya: bermain bola, berbelanja di pasar).
3. **Meaningfull Learning**
   * Soal 3: Buatlah pantomim tentang aktivitas sehari-hari bersama pasanganmu dan tampilkan di depan kelas.

**A. Petunjuk Pengerjaan:**

1. Bacalah instruksi dengan baik.
2. Lakukan gerakan pantomim sesuai petunjuk yang diberikan.
3. Bekerja samalah dalam kelompok untuk menyusun pantomim.

**B. Tujuan Pembelajaran:**

1. Peserta didik mampu menirukan gerakan pekerjaan dalam pantomim.
2. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk membuat pantomim yang kreatif.

**C. Soal LKPD:**

1. Tuliskan pekerjaan apa yang akan kamu pantomimkan bersama kelompokmu!  
   Jawaban: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. Lakukan pantomim di depan kelas sesuai dengan pekerjaan yang sudah kamu pilih bersama kelompok.

**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** | | |
|  | | |  | | |  | | |
|  | | |  | |  | | | |