



Best Choice

✓ recommended

Kementerian Pendidikan Dasar &
Menengah Republik Indonesia



CONTOH INI

ASLI MILIK JENAL ASIKIN

PASTIKAN PEMESANAN HANYA

KE NOMOR REKENING **JENAL ASIKIN**

HATI-HATI PENIPUAN

JANGAN TRANSFER JIKA REKENING BUKAN ATAS NAMA

JENAL ASIKIN

KURIKULUM MERDEKA NASIONAL



DEEP LEARNING METODE
Mindful, Meaningful & Joyful Learning



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun : _____

NIP : _____

Nama Sekolah : _____

Mata pel ajaran : _____

Fase, Kelas / Semester : _____

Tahun Ajaran : _____

MODUL AJAR

Seni Budaya

FASE A KELAS I

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	
NIP	
Nama Sekolah	
Tahun Ajaran	20.. / 20..
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar / MI
Mata Pelajaran	SENI BUDAYA
Fase / Kelas / Semester	A / I / Ganjil
Jumlah Siswa	... Siswa
Materi Pokok	Bab 4 Seni Teater : Mengenal Teater
Alokasi Waktu	.. JP @35 menit

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">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.2. 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.3. 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 tari4. 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	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengalami (Experiencing)

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merefleksikan (Reflecting) ▪ Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically) ▪ Menciptakan (Creating) ▪ Berdampak (Impacting)
5. 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
6. 8 PROFIL LULUSAN	
8 Profil Lulusan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.
7. SARANA DAN PRASARANA	
Sarana Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assesmen individu atau kelompok ▪ Tes tertulis/pengetahuan/wawancara/praktik
Unit Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individu / kelompok
Persiapan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyiapkan materi bahan ajar ▪ Meyiapkan lembar kerja siswa ▪ Menentukan metode pembelajaran
8. TARGET PESERTA DIDIK	
Target Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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
9. MODEL PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran	Model pembelajaran tatap muka
10. METODE PEMBELAJARAN	
Metode Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi. ▪ Metode PJBL ▪ Differensiasi ▪ Metode Deep Learning (mindful, meanful, joyful)
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep drama melalui permainan 2. Mengidentifikasi berbagaimacam ekspresi dari pengalaman pribadi orang-orang di sekitar 3. mempraktikan gerak sesuai pengalaman dan pengamatannya 4. Mengidentifikasi gerak dan ekspresi pemain teater atau drama di atas pentas
B. PERTANYAAN PEMATIK	
Pertanyaan Pematik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa kalian tahu apa itu teater?
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
PERTEMUAN KE - 1	
PENDAHULUAN	<p><i>A. Pendahuluan (15 Menit)</i></p> <p>Ice Breaker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa siswa dengan ramah dan memperkenalkan konsep teater secara sederhana.

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa bermain "Tebak Ekspresi," di mana guru menunjukkan berbagai ekspresi wajah (senang, sedih, marah), dan siswa diminta menebak ekspresi tersebut. • Guru memberikan penjelasan singkat tentang teater sebagai seni mengekspresikan perasaan melalui gerakan dan ekspresi. <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya, "Siapa yang pernah menonton pertunjukan teater atau film? Apa yang kalian lihat dalam pertunjukan itu?" • Guru menjelaskan bahwa teater adalah tempat untuk bermain peran dan mengekspresikan berbagai perasaan. <p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan bahwa pada hari ini, siswa akan belajar mengenal teater, mengekspresikan perasaan melalui gerakan dan ekspresi, serta bekerja sama dengan teman.
<p>KEGIATAN INTI</p>	<p>B. Kegiatan Inti (90 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh) <ul style="list-style-type: none"> o Guru memperkenalkan konsep dasar teater (15 Menit): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan bahwa teater adalah tempat orang mengekspresikan perasaan melalui peran dan cerita. ▪ Guru memberi contoh gerakan sederhana dan ekspresi wajah (bahagia, sedih, terkejut). ▪ Siswa diminta menirukan gerakan dan ekspresi tersebut. o Mengamati dan Meniru (25 Menit): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memperagakan beberapa gerakan sederhana, seperti berjalan dengan gaya sedih, bahagia, atau marah. ▪ Siswa diminta untuk memperagakan kembali gerakan tersebut dengan mengikuti emosi yang diperagakan guru. ▪ Siswa diajak berdiskusi tentang kapan mereka merasakan perasaan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. 2. Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) <ul style="list-style-type: none"> o Permainan Drama Ekspresi (30 Menit): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. ▪ Setiap kelompok diberi situasi sederhana (misalnya: sedang bermain di taman, sedang berbelanja dengan ibu, atau sedang bersekolah) dan diminta untuk mengekspresikan perasaan melalui gerakan dan ekspresi wajah. ▪ Guru mengamati setiap kelompok dan memberikan apresiasi untuk kreativitas dan kerja sama. 3. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) <ul style="list-style-type: none"> o Menghubungkan Gerak dengan Pengalaman (20 Menit):

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru meminta siswa memikirkan pengalaman mereka sehari-hari dan menunjukkan gerakan atau ekspresi yang sesuai dengan pengalaman tersebut. ▪ Siswa diminta berbagi cerita tentang pengalaman mereka dan memperagakan gerakan yang mencerminkan perasaan saat itu. ▪ Guru memberikan penghargaan untuk siswa yang berani dan kreatif dalam mengekspresikan dirinya.
PENUTUP	<p>C. Penutup (15 Menit)</p> <p>Refleksi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada siswa, "Apa yang kalian pelajari hari ini?" • Siswa diminta menyebutkan kembali konsep dasar teater dan ekspresi yang mereka pelajari. • Guru memberikan pujian untuk siswa yang aktif dan berani mengekspresikan perasaannya. <p>Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengamati keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok dan kemampuan siswa dalam mengekspresikan perasaan melalui gerak. • Siswa yang aktif diberi apresiasi dan motivasi untuk terus berlatih mengekspresikan diri. <p>Tindak Lanjut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk mengamati perasaan mereka sehari-hari dan mempraktikkan gerakan serta ekspresi yang mereka pelajari di rumah. <p>Doa Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menutup pelajaran dengan doa bersama.
PERTEMUAN KE - 2	
PENDAHULUAN	<p>A. Pendahuluan (15 Menit)</p> <p>1. Ice Breaker:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru menyapa siswa dengan salam dan ajakan bersenang-senang dalam belajar teater. o Guru memulai dengan permainan gerak kecil (misalnya, meniru gerakan hewan atau benda). <p>2. Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru menanyakan kepada siswa: "Apa kalian pernah menonton orang bermain drama atau teater?"

	<ul style="list-style-type: none"> o Guru memberikan gambaran tentang teater dan tablo sebagai bentuk seni ekspresi tanpa dialog. <p>3. Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru menyampaikan bahwa pada pertemuan kali ini, siswa akan belajar mengenal teater dan bermain tablo dengan fokus pada gerakan dan ekspresi wajah.
KEGIATAN INTI	<p>B. Kegiatan Inti (90 Menit)</p> <p>1. Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)</p> <ul style="list-style-type: none"> o Mengenal Teater dan Tablo (30 Menit): Guru menjelaskan tentang teater dan peran ekspresi gerak dan wajah. Guru menggunakan contoh video atau gambar dari pertunjukan tablo. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta meniru gerakan sederhana seperti berjalan dengan senang, sedih, atau marah. ▪ Guru menekankan pentingnya perhatian penuh terhadap gerakan tubuh dan ekspresi wajah saat bermain tablo. <p>2. Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan)</p> <ul style="list-style-type: none"> o Permainan Tablo Kelompok (30 Menit): Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diminta membuat tablo singkat. Setiap kelompok diberikan situasi (misalnya: bermain di taman, menonton pertunjukan hewan) dan diminta menampilkan cerita hanya dengan gerakan dan ekspresi tanpa bicara. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan waktu latihan dan mengamati gerakan serta ekspresi siswa. ▪ Setiap kelompok menampilkan tablo mereka, dan guru memberikan apresiasi atas kreativitas dan kerja sama tim. <p>3. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna)</p> <ul style="list-style-type: none"> o Refleksi Gerak dan Ekspresi (30 Menit): Setelah pertunjukan tablo, guru mengajak siswa berdiskusi tentang gerak dan ekspresi apa yang telah mereka tampilkan. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bertanya: "Bagaimana perasaan kalian saat memainkan gerakan ini? Apa yang kalian coba sampaikan melalui ekspresi wajah?" ▪ Siswa diajak merenungkan bahwa teater tidak hanya menyenangkan tetapi juga mengajarkan cara berkomunikasi dengan tubuh dan wajah.

PENUTUP	C. Penutup (15 Menit) <ol style="list-style-type: none"> Refleksi: <ul style="list-style-type: none"> Guru menanyakan kepada siswa: "Apa yang kalian pelajari hari ini tentang teater dan tablo?" Siswa diminta menyebutkan apa yang mereka rasakan saat bermain tablo dan gerakan mana yang paling mereka sukai. Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Guru mengamati kerja sama siswa dalam kelompok, kemampuan mengekspresikan emosi melalui gerakan, dan keterampilan mereka dalam bermain tablo. Tindak Lanjut: <ul style="list-style-type: none"> Siswa diminta mencoba menirukan gerakan ekspresi sederhana di rumah, dan mengamati gerakan orang lain saat berkomunikasi.
----------------	---

ASESMEN / PENILAIAN

A. 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 pembelajaran maupun di luar kelas.	Peserta didik berlaku sopan hanya selama proses pembelajaran	Peserta didik hanya berlaku sopan hanya kepada Guru atau peserta didik yang lain.	Peserta didik belum menampilkan perilaku sopan
Percaya diri	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan, serta mengambil	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Peserta didik hanya berani menjawab hanya saat	Guru bertanya Peserta didik kesulitan dalam berpendapat, bertanya, maupun

	keputusan			menjawab pertanyaan
Toleransi	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta 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

B. 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

a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

1) Tes Tertulis

- a) Pilihan ganda
- b) Uraian/esai

2) Tes Lisan

☐ Tes lisan pemaparan materi dari pemahaman siswa.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1

C. Asesmen 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

a. Remedial

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal. Remedial 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

b. 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:

- Bacalah instruksi dengan baik.
- Lakukan tugas dengan menggunakan gerakan dan ekspresi yang sesuai.

B. Tujuan Pembelajaran:

- Peserta didik mampu mengekspresikan perasaan melalui gerakan.
- Peserta didik mampu memahami makna ekspresi dari pengalaman pribadi.

C. Kegiatan LKPD:

1. Mindfull Learning:

- o Soal 1: Peragakan gerakan yang menunjukkan perasaan senang dan sedih.
 - Gerakan senang: _____
 - Gerakan sedih: _____

2. Joyfull Learning:

- o Soal 2: Buatlah sebuah gerakan sederhana berdasarkan pengalamanmu ketika sedang bermain di taman.

3. Meaningfull Learning:

- o Soal 3: Ceritakan pengalamanmu sehari-hari dan peragakan gerakan yang sesuai dengan pengalaman tersebut.

A. Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah instruksi dengan baik.
2. Lakukan tugas kelompok sesuai petunjuk guru.
3. Tunjukkan gerakan dan ekspresi dengan semangat.

B. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik mampu mengenal gerakan dalam teater.
2. Peserta didik dapat mengekspresikan emosi melalui gerakan.
3. Peserta didik menampilkan sikap percaya diri dalam bermain tablo.

C. Kegiatan LKPD:

1. Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)

- o Soal 1: Coba tunjukkan gerakan sedih tanpa bicara. Bagaimana caramu menyampaikan rasa sedih dengan gerakan dan ekspresi wajah?
Jawaban: _____

2. Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan)

- o Soal 2: Tunjukkan gerakan senang dengan menggunakan tangan dan wajah.
Jawaban: _____

3. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna)

- o Soal 3: Buatlah cerita singkat bersama kelompokmu dan tampilkan dengan gerakan saja. Situasinya adalah bermain di taman.

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

.....,Juli 20.....
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.