

KISI – KISI SOAL
SUMATIF AKHIR SEMESTER

Kelas/Semester : V/1
Mata Pelajaran : SENI RUPA

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO SOAL
Mengenal Unsur dan Prinsip Seni Rupa pada Objek di Sekitar Kita	Elemen Mengalami 1. Peserta didik mampu mengalami, merasakan, meresepo dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era. 2. Peserta didik mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.	1. Peserta didik dapat menemukan minimal tiga unsur seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar. 2. Peserta didik dapat mendeteksi unsur seni rupa yang terdapat dalam objek yang membentuk ritme tertentu di lingkungan sekitar. 3. Peserta didik dapat menyimpulkan konsep	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan unsur dasar dari seni rupa dengan benar.	Pilihan Ganda	1
			Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan contoh bentuk geometris dan non geometris dengan benar.	Pilihan Ganda	2
			Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan unsur seni rupa bidang dengan benar.	Pilihan Ganda	3
	Elemen Merefleksikan				

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO SOAL
	1. Peserta didik menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik. Elemen Berdampak 1. Peserta didik memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.	prinsip ritme dalam seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar dengan benar. 4. Peserta didik dapat menggambar prinsip ritme dalam seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar.	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan unsur-unsur karya seni rupa dengan benar.	Uraian	1
Menggambar Prinsip Ritme dalam Seni Rupa	Elemen Mengalami 1. Peserta didik mampu mengeksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses. Elemen Menciptakan	1. Peserta didik dapat menemukan prinsip ritme dalam sebuah karya seni atau objek yang terdapat di lingkungan sekitar. 2. Peserta didik dapat menganalisis prinsip ritme	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menentukan ritme dari unsur suatu garis dengan benar.	Pilihan Ganda	4
			Disajikan pernyataan, peserta didik mampu	Pilihan Ganda	5

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO SOAL
	1. Peserta didik mampu mempelajari bagaimana menggunakan aneka media, bahan alat, teknologi dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat. Elemen Merefleksikan 1. Peserta didik mampu mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik.	dalam sebuah karya seni atau objek yang terdapat di lingkungan sekitar. 3. Peserta didik dapat menyimpulkan unsur seni rupa yang membentuk ritme dalam seni rupa. 4. Peserta didik dapat menggambar ekspresif dengan menunjukkan prinsip ritme seni rupa di dalamnya.	menyebutkan fungsi prinsip seni rupa dengan benar.		
			Disajikan gambar, peserta didik mampu menentukan ritme yang ditunjukkan oleh gambar dengan benar.	Pilihan Ganda	6
			Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menjelaskan ritme dalam seni rupa dengan benar.	Uraian	2
Mengenal dan Mengeksplorasi	Elemen Mengalami	1. Peserta didik dapat menentukan produk karya	Disajikan gambar, peserta didik mampu menentukan	Pilihan Ganda	7

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO SOAL
i Ikatan dan Simpul	1. Peserta didik mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era. 2. Peserta didik mampu mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa. Elemen Menciptakan 1. Peserta didik mampu memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.	seni ikatan dan menyimpul. 2. Peserta didik dapat menganalisis cara pembuatan karya seni ikatan dan menyimpul yang berada di daerah sekitar. 3. Peserta didik dapat memilih aneka bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan karya seni ikatan dan menyimpul. 4. Peserta didik dapat merancang karya seni dengan teknik ikatan dan menyimpul sesuai ide dan kreatifitasnya sendiri.	simpul yang digunakan pada gambar dengan benar.		
			Disajikan gambar, peserta didik mampu menentukan simpul yang digunakan pada gambar dengan benar.	Pilihan Ganda	8
			Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan jenis-jenis sampul dalam pembuatan karya seni dengan benar.	Uraian	3

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO SOAL
	Elemen Merefleksikan 1. Peserta didik mampu mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik.				
Membuat Karya Seni Makrame Sederhana	Elemen Mengalami 1. Peserta didik mampu mengeksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses. 2. Peserta didik mampu mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.	1. Peserta didik dapat menemukan karya seni makrame. 2. Peserta didik dapat menguraikan aneka bahan yang dapat digunakan untuk karya seni makrame.	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan benda yang menggunakan teknik makrame dengan benar.	Pilihan Ganda	9
			Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan bahan alam maupun bahan buatan untuk	Pilihan Ganda	10

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO SOAL
	Elemen Menciptakan 1. Peserta didik mampu memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.	3. Peserta didik dapat menganalisis aneka simpul dalam penciptaan karya seni makrame.	pembuatan makrame dengan benar.		
		4. Peserta didik dapat memilih simpul untuk proses penciptaan karya seni makrame.	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menentukan hasil karya makrame dengan benar.	Pilihan Ganda	11
		5. Peserta didik dapat menciptakan karya seni makrame sesuai ide dan kreativitasnya sendiri.	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan hasil karya makrame berdasarkan fungsinya dengan benar.	Pilihan Ganda	12
			Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menjelaskan makrame dengan benar.	Uraian	4
Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman	Elemen Mengalami 1. Peserta didik mampu mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen	1. Peserta didik dapat menentukan tiga nama karya seni anyaman di daerah sekitar.	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan hasil karya dari anyaman dengan benar	Pilihan Ganda	13

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO SOAL
	dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era. 2. Peserta didik mampu mengeksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses. Elemen Merefleksikan 1. Peserta didik mampu menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik. 2. Peserta didik mampu mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian	2. Peserta didik dapat menguraikan tiga jenis bahan untuk membuat karya seni anyaman di daerah sekitar. 3. Peserta didik dapat menyusun langkah-langkah dalam proses pembuatan karya seni anyaman. 4. Peserta didik dapat menciptakan karya seni anyaman sederhana dengan aneka media sesuai kreatifitasnya sendiri.	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan hasil karya dari anyaman dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.	Pilihan Ganda	14
			Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menentukan pengertian seni anyaman dengan benar.	Pilihan Ganda	15
			Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan bahan-bahan pembuat anyaman dengan benar.	Pilihan Ganda	16
			Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan perbedaan anyaman dua dimensi	Pilihan Ganda	19

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO SOAL
	dari proses berpikir dan bekerja artistik.		dengan anyaman tiga dimensi dengan benar.		
			Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan hasil karya anyaman berdasarkan fungsinya dengan benar.	Pilihan Ganda	20
			Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan jenis/Teknik menganyam dengan benar.	Uraian	5
Membuat Souvenir dari Anyaman	Elemen Mengalami 1. Peserta didik mampu mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.	1. Peserta didik dapat menentukan tiga nama kerajinan souvenir anyaman. 2. Peserta didik dapat menguraikan tiga bahan kerajinan souvenir anyaman.	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan hal yang perlu diperhatikan dalam membuat souvenir dengan benar.	Pilihan Ganda	17

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO SOAL
	2. Peserta didik mampu mengeksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses. 3. Peserta didik mampu mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa. Elemen Menciptakan 1. Peserta didik mampu memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.	3. Peserta didik dapat mengevaluasi aneka jenis kerajinan souvenir dengan berbagai teknik pembuatannya. 4. Peserta didik dapat menciptakan karya seni kerajinan souvenir dengan teknik anyaman sesuai kreatifitasnya sendiri.	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan jenis-jenis souvenir dengan benar.	Pilihan Ganda	18