KISI – KISI SOAL SUMATIF AKHIR SEMESTER

Kelas/Semester : V/1

Mata Pelajaran : SENI RUPA

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

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO SOAL
	Peserta didik menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik. Elemen Berdampak 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-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	Peserta didik dapat menemukan prinsip ritme dalam sebuah karya seni atau objek yang terdapat	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menentukan ritme dari unsur suatu garis dengan benar.	Pilihan Ganda	4
	proses. Elemen Menciptakan	di lingkungan sekitar. 2. Peserta didik dapat menganalisis prinsip ritme	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu	Pilihan Ganda	5

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN	INDIKATOR SOAL	BENTUK	NO
MATERI	CAIAIANTENDELAJAKAN	PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	SOAL	SOAL
	Peserta didik mampu mempelajari bagaimana menggunakan aneka aneka media, bahan alat, teknologi dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat. Elemen Merefleksikan Peserta didik mampu mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik.		menyebutkan fungsi prinsip seni rupa dengan benar. Disajikan gambar, peserta didik mampu menentukan ritme yang ditunjukkan oleh gambar dengan benar. Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menjelaskan ritme dalam seni rupa dengan benar.	Pilihan Ganda Uraian	6
Mengenal dan Mengeksploras	Elemen Mengalami	Peserta didik dapat menentukan produk karya	Disajikan gambar, peserta didik mampu menentukan	Pilihan Ganda	7

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN		TUJUAN	INDIKATOR SOAL	BENTUK	NO
			PEMBELAJARAN		SOAL	SOAL
i Ikatan dan	1. Peserta didik mengalami,		seni ikatan dan	simpul yang digunakan pada		
Simpul	merasakan, merespon dan		menyimpul.	gambar dengan benar.		
	bereksperimen dengan aneka	2.	Peserta didik dapat	Disajikan gambar, peserta		
	sumber, termasuk karya seni		menganalisis cara	didik mampu menentukan	Pilihan	0
	rupa dari berbagai budaya dan		pembuatan karya seni	simpul yang digunakan pada	Ganda	8
	era.		ikatan dan menyimpul	gambar dengan benar.		
	2. Peserta didik mampu		yang berada di daerah	Disajikan pernyataan,	Uraian	3
	mengamati, merekam dan		sekitar.	peserta didik mampu		
	mengumpulkan pengalaman dan	3.	Peserta didik dapat	menyebutkan jenis-jenis		
	informasi rupa.		memilih aneka	sampul dalam pembuatan		
			bahan-bahan yang	karya seni dengan benar.		
	Elemen Menciptakan		digunakan untuk			
	1. Peserta didik mampu memilih,		pembuatan karya seni			
	menggunakan dan/atau		ikatan dan menyimpul.			
	menerapkan aneka media,	4.	Peserta didik dapat			
	bahan, alat, teknologi dan proses		merancang karya seni			
	, , ,		dengan teknik ikatan dan			
	yang sesuai dengan tujuan		menyimpul sesuai ide dan			
	tertentu.		kreatifitasnya sendiri.			

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.	 Peserta didik dapat menemukan karya seni makrame. Peserta didik dapat menguraikan aneka 	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan benda yang menggunakan teknik makrame dengan benar.	Pilihan Ganda	9
	Peserta didik mampu mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.	bahan yang dapat digunakan untuk karya seni makrame.	Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menyebutkan bahan alam maupun bahan buatan untuk	Pilihan Ganda	10

MATEDI	MATERI CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN INDIKATOR SOAL	BENTUK	NO
MATERI		PEMBELAJARAN INDIKATOK SOAL	SOAL	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. 4. Peserta didik dapat memilih simpul untuk proses penciptaan karya seni makrame. 5. Peserta didik dapat menciptakan karya seni makrame dengan benar. 5. Peserta didik dapat menciptakan karya seni makrame berdasarkan makrame sesuai ide dan fungsinya dengan benar.	Pilihan Ganda Pilihan Ganda	11
		kreativitasnya sendiri. Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menjelaskan makrame dengan benar.	Uraian	4
Mengenal dan Mengeksploras i Aneka Anyaman	Elemen Mengalami1. Peserta didik mampumengalami, merasakan,merespon dan bereksperimen	1. Peserta didik dapat Disajikan pernyataan, menentukan tiga nama peserta didik mampu karya seni anyaman di menyebutkan hasil karya daerah sekitar. dari anyaman dengan benar	Pilihan Ganda	13

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

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

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