



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 : _____

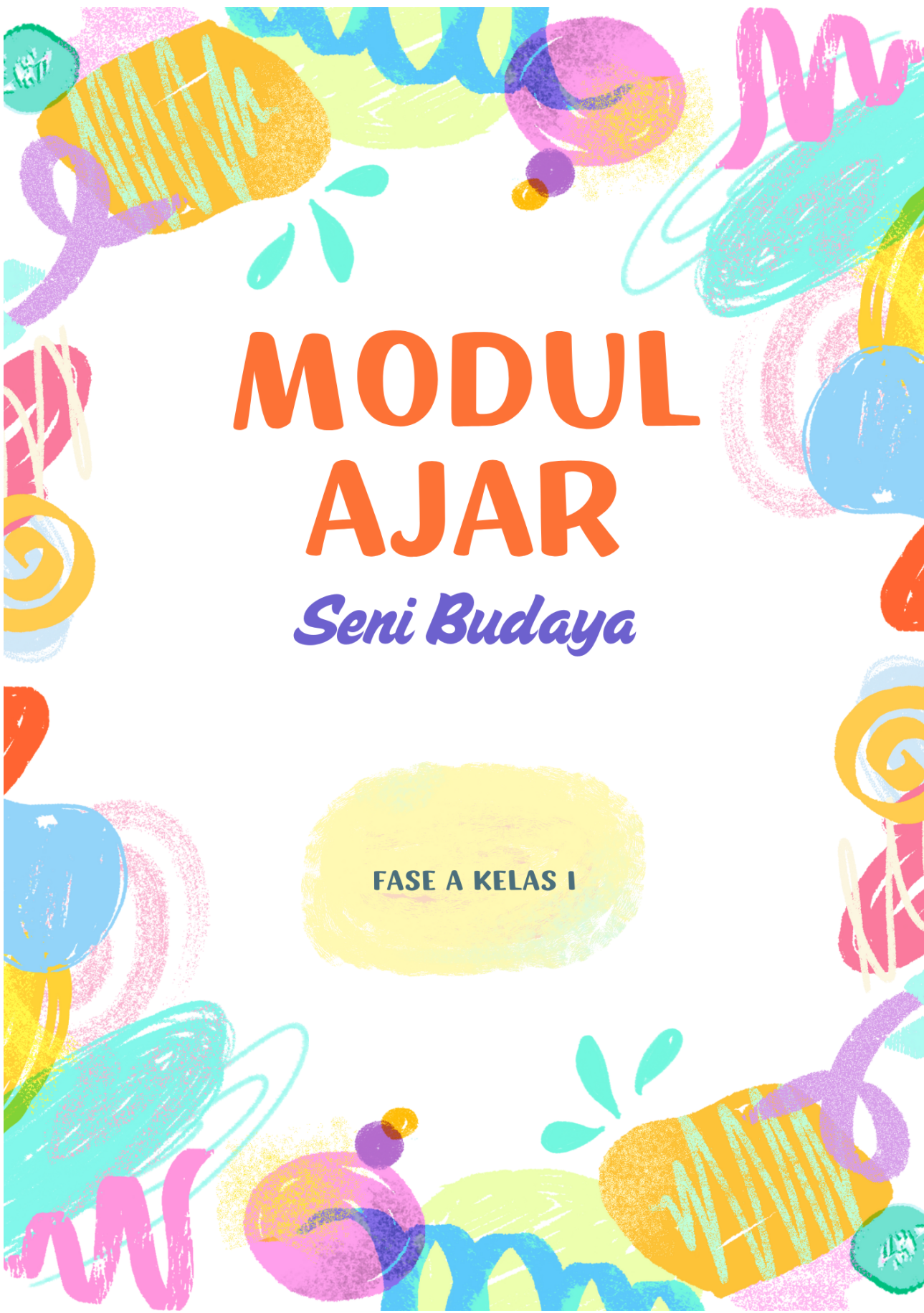
NIP : _____

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 2 Seni Musik : Ayo, Mengetahui Bunyi
Alokasi Waktu	.. JP @35 menit
B. 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-hari. 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 tari 4. 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)
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	▪ 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	▪ 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

8. 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
-----------------------------	--

9. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran	Model pembelajaran tatap muka
---------------------------	-------------------------------

10. 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

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran	1. Mengidentifikasi bunyi alam 2. Mengidentifikasi bunyi buatan 3. Mengidentifikasi ketukan dengan tempo sederhana 4. Memainkan polairama sederhana
----------------------------	--

B. PERTANYAAN PEMATIK

Pertanyaan Pematik	▪ Apa kalian suka musik?
---------------------------	--

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE - 1

PENDAHULUAN	A. Pendahuluan (15 Menit) 1. Ice Breaker: - o Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar. - o Guru mengajak siswa berdoa sebelum memulai kegiatan. - o Guru memperkenalkan tema pelajaran: “Ayo Mengenal Bunyi!” dan mengajak siswa mendengarkan bunyi-bunyi sekitar.
--------------------	---

	2. Apersepsi: - o Guru bertanya kepada siswa: "Siapa yang pernah mendengar suara burung atau air mengalir?" - o Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar tentang bunyi-bunyi di alam dan buatan manusia. 3. Tujuan Pembelajaran: - o Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa siswa akan belajar mengenal dan mengidentifikasi berbagai jenis bunyi di sekitar mereka.
KEGIATAN INTI	 Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh) ● Mengamati Bunyi (30 Menit): - o Guru mengajak siswa diam sejenak untuk mendengarkan bunyi di sekitar mereka. - o Siswa diminta menutup mata dan mendengarkan bunyi apa yang mereka dengar. (Contoh: suara kipas angin, suara burung, suara kendaraan). - o Setelah itu, siswa diminta menyebutkan bunyi apa saja yang mereka dengar.  Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) ● Permainan Menebak Bunyi (20 Menit): - o Guru memainkan beberapa rekaman bunyi alam seperti suara burung, suara hujan, dan bunyi buatan seperti bel, lonceng. - o Siswa diminta menebak bunyi tersebut berasal dari alam atau buatan. - o Permainan ini dilakukan dengan cara bergantian antara kelompok siswa. ● Bermain Alat Musik Sederhana (20 Menit): - o Guru membagikan alat musik sederhana atau benda-benda yang dapat menghasilkan bunyi (misalnya botol plastik berisi beras, panci, dan sendok). - o Siswa diminta menghasilkan bunyi dari alat musik atau benda yang diberikan dan mengelompokkannya sebagai bunyi alam atau buatan.  Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) ● Membuat Kreasi Bunyi (20 Menit): - o Siswa bekerja dalam kelompok untuk menggabungkan bunyi alam dan buatan yang telah mereka dengar atau ciptakan. - o Siswa diminta membuat cerita sederhana yang melibatkan bunyi alam dan buatan, lalu memperagakannya di depan kelas.

PENUTUP	 Refleksi: • Guru menanyakan kepada siswa: "Bunyi apa saja yang kalian pelajari hari ini?" • Siswa diminta untuk menyebutkan bunyi-bunyi alam dan buatan yang mereka ingat.  Penilaian: • Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan. • Siswa yang dapat mengidentifikasi bunyi alam dan buatan dengan benar diberikan pujian.  Tindak Lanjut: • Guru meminta siswa untuk memperhatikan bunyi di rumah atau di sekitar mereka dan mencatat bunyi alam dan buatan apa yang mereka dengar. • Siswa diminta untuk menceritakan kembali pelajaran hari ini kepada orang tua mereka.  Doa Penutup: • Guru mengajak siswa berdoa sebelum menutup pembelajaran.
PERTEMUAN KE - 2	
PENDAHULUAN	A. Pendahuluan (15 Menit) 1. <i>Ice Breaker:</i> - o Guru menyapa siswa dan mengajak berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. - o Guru memulai dengan permainan ritme sederhana, seperti tepuk tangan mengikuti ketukan yang diberikan guru. 2. <i>Apersepsi:</i> - o Guru menanyakan kepada siswa apakah mereka pernah mendengar bunyi alat musik atau suara ketukan. - o Guru memberikan penjelasan singkat tentang irama dan bunyi sebagai elemen penting dalam musik. 3. <i>Tujuan Pembelajaran:</i> - o Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal ketukan dengan tempo sederhana dan memainkan pola irama.
KEGIATAN INTI	B. Kegiatan Inti (90 Menit) 1. Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh) <i>Mengenal Irama (30 Menit):</i>

	- o Guru menjelaskan apa itu irama dan bagaimana ketukan sederhana digunakan dalam musik. - o Guru menggunakan media suara (alat musik sederhana seperti drum kecil, bel, atau tepukan tangan) untuk menunjukkan pola ketukan. - o Siswa mendengarkan dan mengikuti pola ketukan yang ditunjukkan oleh guru. <i>Praktik Ketukan Sederhana (20 Menit):</i> - o Siswa berlatih mengenali ketukan sederhana dengan alat musik atau dengan tepuk tangan. - o Guru membagi siswa dalam kelompok kecil untuk berlatih bersama-sama. 2. Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) <i>Permainan Irama (20 Menit):</i> - o Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberikan alat musik sederhana (misalnya, marakas, drum kecil, atau lonceng). - o Setiap kelompok mengikuti pola ketukan yang diberikan oleh guru, dan mereka harus memainkannya bersama. - o Kelompok yang paling kompak dan benar dalam memainkan pola ketukan akan diberikan apresiasi. <i>Bernyanyi dengan Irama (20 Menit):</i> - o Guru mengajak siswa menyanyikan lagu sederhana yang memiliki irama yang mudah diikuti. Misalnya, lagu anak-anak yang dikenal seperti "Twinkle, Twinkle Little Star" dengan pola ketukan yang jelas. - o Siswa diminta mengikuti ketukan dengan alat musik sederhana atau tepukan tangan selama bernyanyi. 3. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) <i>Menciptakan Pola Irama Sederhana (20 Menit):</i> - o Guru meminta siswa dalam kelompok untuk menciptakan pola irama sederhana mereka sendiri dengan alat musik atau dengan tepukan tangan. - o Setiap kelompok diminta menampilkan pola irama mereka di depan kelas. - o Guru dan siswa lain memberikan apresiasi atas hasil kerja setiap kelompok.
PENUTUP	 Refleksi: ● Guru menanyakan kepada siswa apa yang telah mereka pelajari hari ini tentang irama dan ketukan. ● Siswa diminta menyebutkan kembali pola irama yang telah mereka mainkan.  Penilaian:

	• Guru mengamati partisipasi siswa dalam mengikuti ketukan dan pola irama. • Guru memberikan pujian kepada siswa yang aktif dan berani mencoba.  Tindak Lanjut: • Siswa diminta berlatih mendengarkan irama dari benda-benda di sekitar mereka (misalnya, suara detik jam, langkah kaki, atau bunyi keran air) dan menceritakannya pada pertemuan berikutnya.  Doa Penutup: • Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.
--	--

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 keputusan	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Peserta didik hanya berani menjawab hanya saat	Guru bertanya Peserta didik kesulitan dalam berpendapat, bertanya, maupun

				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:

- **Ketercapaian Tujuan Pembelajaran:**
 - o Apakah siswa sudah mampu mengidentifikasi bunyi alam dan buatan dengan baik?
 - o Apakah siswa sudah memahami perbedaan antara bunyi alam dan buatan?
- **Metode Pembelajaran:**
 - o Apakah metode Deep Learning efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna?
 - o Apakah siswa aktif dan antusias selama proses pembelajaran?
- **Media dan Sumber Belajar:**
 - o Apakah media yang digunakan sudah efektif dalam membantu siswa memahami materi?
 - o Apakah perlu menambahkan media lain untuk meningkatkan pemahaman siswa?
- **Kendala yang Dihadapi:**
 - o Apakah ada siswa yang kesulitan dalam mengidentifikasi bunyi alam dan buatan?
 - o Apakah durasi waktu sudah cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran?
- **Tindak Lanjut:**
 - o Apa yang perlu ditingkatkan untuk pertemuan berikutnya?
 - o Apakah perlu memberikan latihan tambahan untuk siswa yang masih kesulitan?

2. Refleksi untuk Siswa:

- Apa yang kamu pelajari hari ini?
- Bagian mana yang paling kamu sukai?
- Apakah ada hal yang masih sulit kamu pahami?
- Apa yang ingin kamu pelajari lebih lanjut?

3. Refleksi untuk Perbaikan Pembelajaran:

- Menggunakan metode yang lebih variatif seperti video animasi untuk meningkatkan antusias siswa.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

A. Petunjuk Pengerjaan:

1. Dengarkan baik-baik bunyi yang didengar di sekitarmu.
2. Kelompokkan bunyi yang kamu dengar menjadi bunyi alam dan bunyi buatan.
3. Diskusikan dengan teman-temanmu untuk menemukan lebih banyak bunyi.

B. Soal LKPD:

1. Sebutkan 3 contoh bunyi alam yang kamu dengar!
 - a. _____
 - b. _____
 - c. _____
2. Sebutkan 3 contoh bunyi buatan yang kamu dengar!
 - a. _____
 - b. _____
 - c. _____

C. Tugas Kelompok:

Buatlah cerita sederhana yang melibatkan bunyi alam dan bunyi buatan, lalu peragakan di depan kelas.

A. Petunjuk Pengerjaan:

1. Dengarkan instruksi dari guru.
2. Ikuti pola ketukan yang diberikan dengan menggunakan alat musik sederhana atau tepukan tangan.
3. Buat pola irama sederhana bersama kelompokmu.

B. Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu mengidentifikasi ketukan dan memainkan pola irama sederhana.

C. Kegiatan LKPD:

1. **Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)**
Soal 1: Dengarkan ketukan yang diberikan oleh guru dan tirukan dengan tepukan tangan.
Jawaban: _____
2. **Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan)**
Soal 2: Bermain alat musik sederhana sesuai dengan pola ketukan yang diberikan.
Jawaban: _____
3. **Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna)**
Soal 3: Buatlah pola irama sederhana bersama kelompokmu dan mainkan di depan kelas.
Jawaban: _____

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

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

.....
NIP.

.....
NIP.