

KISI-KISI ASESMEN SUMATIF AKHIR SEMESTER (ASAT)

TAHUN AJARAN 2025/2026

Nama Madrasah : MIN 1 TRENGGALEK
 Mata Pelajaran : **SENI BUDAYA**
 Kelas : **4**

Kurikulum : KEPDIRJEN PENDIS NOMOR 3302

NO	FASE	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	MATERI ESENSIAL	INDIKATOR
1	B	Mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa	Seni Rupa: Unsur rupa (titik, garis, bidang, warna, bentuk) dan prinsip desain dalam karya seni benda di lingkungan sekitar	Disajikan stimulus berupa teks tentang pengamatan benda di lingkungan sekitar, murid dapat mengidentifikasi unsur rupa warna yang membuat benda terlihat indah dengan benar.
2				Disajikan stimulus berupa teks tentang keindahan batik, murid dapat menghubungkan perpaduan unsur-unsur rupa dengan prinsip desain keseimbangan yang terdapat pada motif batik tersebut dengan benar.
3			Seni Rupa: Unsur rupa (warna, garis, bidang, tekstur) dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar dan karya seni rupa	Disajikan stimulus berupa teks tentang keindahan batik, murid dapat mengidentifikasi unsur rupa yang terdapat dalam motif batik tersebut dengan benar.
4			Seni Rupa: Unsur rupa (titik, garis, bidang, warna) dan prinsip desain pada benda-benda di sekitar dan karya seni rupa	Disajikan stimulus berupa teks tentang Seni Rupa: Unsur rupa (titik, garis, bidang, warna) dan prinsip desain pada benda-benda di sekitar dan karya seni rupa, murid dapat mengidentifikasi unsur rupa pada benda yang dideskripsikan dalam teks dengan benar

NO	FASE	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	MATERI ESENSIAL	INDIKATOR
5	B	Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai	Seni Rupa: Menanggapi karya seni rupa - apresiasi karya diri sendiri dan teman menggunakan kosakata seni rupa	Disajikan stimulus berupa teks tentang Seni Rupa: Menanggapi karya seni rupa - apresiasi karya diri sendiri dan teman menggunakan kosakata seni rupa, murid dapat mengidentifikasi kosakata yang tepat untuk menanggapi karya teman dengan benar.
6			Seni Rupa: Menanggapi karya seni rupa - apresiasi dan refleksi karya menggunakan kosakata seni rupa yang tepat	Disajikan stimulus berupa teks tentang kegiatan apresiasi karya seni rupa, murid dapat mengklasifikasikan ungkapan yang sesuai untuk merefleksikan dan menanggapi karya seni rupa menggunakan kosakata yang tepat.
7			Seni Rupa: Menanggapi karya seni rupa - merefleksikan dan mengapresiasi karya sendiri dan teman menggunakan kosakata seni rupa	Disajikan stimulus berupa teks tentang menanggapi karya seni rupa, murid dapat menentukan kesesuaian pernyataan mengenai apresiasi karya teman dengan benar.
8	B	Mengenali dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki serta prosedur penggunaannya	Seni Rupa: Membuat konstruksi sederhana - mengenal dan mencoba alat/bahan (gunting, lem, kertas, kardus) serta prosedur penggunaannya	Disajikan stimulus berupa teks tentang kegiatan membuat rumah-rumahan dari kardus, murid dapat mengidentifikasi alat yang paling tepat untuk memotong kardus dengan lurus dan rapi dengan benar.
9				Disajikan stimulus berupa teks tentang membuat konstruksi sederhana, murid dapat mengklasifikasikan fungsi alat dan bahan (gunting, lem, kertas, kardus) dengan benar.

NO	FASE	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	MATERI ESENSIAL	INDIKATOR
10			Seni Rupa: Membuat konstruksi sederhana - alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan konstruksi tiga dimensi	Disajikan stimulus berupa teks tentang Seni Rupa: Membuat konstruksi sederhana - alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan konstruksi tiga dimensi, murid dapat mengidentifikasi alat perekat yang tepat untuk menyambungkan bahan kardus dengan benar.
11			Seni Rupa: Membuat konstruksi sederhana - alat, bahan, dan prosedur pembuatan karya konstruksi tiga dimensi	Disajikan stimulus berupa teks tentang membuat karya konstruksi tiga dimensi sederhana, murid dapat mengklasifikasikan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat karya tersebut dengan benar.
12	B	Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar	Seni Rupa: Membuat karya seni yang berdampak - karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan lingkungan sekitar	Disajikan stimulus berupa teks tentang pengalaman membuat karya seni dari pengamatan lingkungan, murid dapat mengidentifikasi ide karya seni rupa yang paling sesuai dengan pengalaman tersebut dengan benar.
13			Seni Rupa: Membuat karya seni yang berdampak - proses pembuatan karya seni rupa dari pengamatan lingkungan sekitar	Disajikan stimulus berupa teks tentang proses pembuatan karya seni rupa dari pengamatan lingkungan sekitar, murid dapat mengidentifikasi sumber inspirasi dan ide awal yang didapat dari lingkungan sekitar untuk membuat karya seni dengan benar.
14			Seni Rupa: Membuat karya seni yang berdampak - proses kreatif membuat karya seni rupa berdasarkan pengamatan lingkungan	Disajikan stimulus berupa teks tentang proses kreatif membuat karya seni rupa berdasarkan pengamatan lingkungan, murid dapat merancang ide pembuatan karya seni yang berdampak dari barang bekas di lingkungan sekitarnya dengan benar.

NO	FASE	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	MATERI ESENSIAL	INDIKATOR
15	B	Seni Rupa: Membuat karya seni yang berdampak - karya seni rupa yang mengungkapkan perasaan dan harapan	Seni Rupa: Membuat karya seni yang berdampak - karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan lingkungan sekitar	Disajikan stimulus berupa teks tentang membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan lingkungan sekitar, murid dapat mengidentifikasi sumber inspirasi untuk membuat karya seni dengan benar
16	B	Mengenali nada dan pola irama menggunakan anggota tubuh maupun alat musik	Seni Musik: Melodi dan notasi angka - mengenal nada dan pola irama menggunakan anggota tubuh dan alat musik	Disajikan stimulus berupa teks tentang kegiatan bermusik sederhana, murid dapat mengidentifikasi anggota tubuh yang dapat digunakan untuk membuat pola irama sederhana dengan benar
17			Seni Musik: Melodi dan notasi angka - nada dalam tangga nada do re mi fa sol la si do dan pola irama lagu	Disajikan stimulus berupa teks cerita tentang urutan nada dalam tangga nada, murid dapat menentukan notasi angka untuk nada tertentu dalam tangga nada dengan benar.
18	B	Menirukan pola irama dan melodi menggunakan alat musik ritmis atau melodis; menyebutkan karakteristik ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkan; mengetahui cara memainkan dan merawat alat musik	Seni Musik: Musik kreatif - menirukan pola irama dan melodi; karakteristik alat musik ritmis dan melodis	Disajikan stimulus berupa teks tentang kegiatan bermusik kreatif, murid dapat mengklasifikasikan karakteristik alat musik ritmis dan melodis berdasarkan fungsinya dalam sebuah permainan musik dengan benar.
19			Seni Musik: Melodi dan notasi angka - menirukan pola irama dan melodi; karakteristik dan cara memainkan alat musik	Disajikan stimulus berupa teks tentang karakteristik dan cara memainkan alat musik, murid dapat menentukan kebenaran pernyataan mengenai ciri khas dan cara memainkan alat musik tersebut dengan benar.
20			Seni Musik: Melodi dan notasi angka; Musik kreatif - menirukan pola irama/melodi, karakteristik	Disajikan stimulus berupa teks cerita tentang pengalaman bermusik, murid dapat menganalisis fungsi alat musik ritmis dalam mengiringi alat musik

NO	FASE	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	MATERI ESENSIAL	INDIKATOR
			alat musik ritmis dan melodis	melodis pada sebuah sajian musik sederhana dengan benar.
21	B	Mengamati bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, dan perubahan arah hadap	Seni Tari: Mengenal tari melalui cerita fabel - bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang cerita fabel	Disajikan stimulus berupa teks tentang Seni Tari: Mengenal tari melalui cerita fabel - bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang cerita fabel, murid dapat mengidentifikasi latar belakang cerita yang mendasari gerakan tari dengan benar.
22	B	Mengidentifikasi unsur utama tari sesuai level gerak, dan perubahan arah hadap, serta menilai pencapaian diri saat melakukan aktivitas pembelajaran tari	Seni Tari: Mengenal tari melalui cerita fabel - unsur utama tari (gerak, level, arah hadap) sesuai karakter tokoh fabel	Disajikan stimulus berupa cerita fabel tentang Kancil yang cerdik, siswa dapat mengidentifikasi kombinasi unsur utama tari (gerak, level, dan arah hadap) yang sesuai untuk memerankan karakter tersebut dengan tepat.
23			Seni Tari: Mengenal tari melalui cerita fabel - unsur utama tari sesuai level gerak dan perubahan arah hadap	Disajikan stimulus berupa teks tentang cerita fabel Kancil dan Katak menari, murid dapat mengidentifikasi unsur utama tari yaitu level gerak dan perubahan arah hadap dengan benar.
24	B	Mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap.	Seni Tari: Mengenal tari melalui cerita fabel - mengembangkan gerak tari dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap	Disajikan stimulus berupa teks cerita fabel tentang Kiki si Belalang, murid dapat mengklasifikasikan unsur gerak tari yang digunakan berdasarkan cerita dengan benar.
25			Seni Tari: Mengenal tari melalui cerita fabel - mengembangkan gerak tari dengan unsur utama tari, level, dan arah hadap	Disajikan stimulus berupa teks tentang cerita fabel terkait gerak tari, murid dapat menilai kebenaran pernyataan tentang unsur utama tari, level, dan arah hadap dengan benar.

NO	FASE	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	MATERI ESENSIAL	INDIKATOR
26			Seni Tari: Mengenal tari melalui cerita fabel - mengembangkan gerak kreatif dengan unsur tari, level, dan arah hadap	Disajikan stimulus berupa teks tentang Seni Tari: Mengenal tari melalui cerita fabel - mengembangkan gerak kreatif dengan unsur tari, level, dan arah hadap, murid dapat merancang sebuah rangkaian gerak tari sederhana berdasarkan cerita dengan menerapkan unsur level dan arah hadap secara kreatif.
27	B	Mengenal teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), mengenal gerak tubuh, suara/vokal sesuai tokoh/peran atau perilaku objek sekitar	Seni Teater: Bermain peran dari cerita fabel dan legenda - teknik dasar akting (mimesis), gerak tubuh dan vokal sesuai tokoh	Disajikan stimulus berupa teks tentang latihan bermain peran dari cerita fabel, murid dapat menganalisis kombinasi gerak tubuh dan suara yang tepat untuk memerankan tokoh tertentu melalui teknik mimesis dengan benar.
28			Seni Teater: Bermain peran dari cerita fabel dan legenda - teknik dasar akting: gerak tubuh, ekspresi, dan vokal sesuai tokoh	Disajikan stimulus berupa teks tentang seni teater, murid dapat menentukan kesesuaian teknik dasar akting (gerak tubuh, ekspresi, vokal) dengan karakter yang diperankan berdasarkan informasi dari teks dengan benar.
29			Seni Teater: Bermain peran dari cerita fabel dan legenda - teknik akting (mimesis), gerak tubuh dan vokal untuk memerankan tokoh	Disajikan stimulus berupa teks cerita tentang persiapan pementasan teater fabel, murid dapat menganalisis cara yang tepat untuk memerankan dua tokoh dengan karakter yang berbeda melalui gerak tubuh dan suara/vokal dengan benar.
30	B	Menggunakan properti yang sesuai dengan tokoh yang diperankan	Seni Teater: Bermain peran dari cerita fabel dan legenda - penggunaan properti sesuai tokoh yang diperankan dalam cerita	Disajikan stimulus berupa teks tentang persiapan pementasan drama legenda, murid dapat mengklasifikasikan properti yang sesuai dengan tokoh yang diperankan dalam cerita dengan benar.

NO	FASE	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	MATERI ESENSIAL	INDIKATOR
31	B	Membuat bunyi menggunakan anggota tubuh atau alat musik ritmis dan melodis yang tersedia di lingkungan sekitar	Seni Musik: Musik kreatif - membuat bunyi menggunakan anggota tubuh atau alat musik ritmis dan melodis dari lingkungan sekitar	Disajikan stimulus berupa teks tentang musik kreatif dari anggota tubuh dan benda sekitar, murid dapat mengklasifikasikan cara-cara menghasilkan bunyi ritmis dan melodis dengan benar.
32			Seni Musik: Musik kreatif - membuat dan bereksperimen dengan bunyi menggunakan alat musik ritmis dan melodis	Disajikan stimulus berupa teks tentang kegiatan membuat musik kreatif, murid dapat menganalisis jenis bunyi yang dihasilkan dari berbagai benda di lingkungan sekitar (ritmis atau melodis) dengan benar.
33	B	Menunjukkan minat dalam kegiatan bermusik	Seni Musik: Musik kreatif - menunjukkan minat dan partisipasi aktif dalam kegiatan bermusik dan melodis dari lingkungan sekitar	Disajikan stimulus berupa teks tentang kegiatan musik kreatif, murid dapat menentukan contoh partisipasi aktif dalam kegiatan bermusik ritmis dan melodis dari lingkungan sekitar dengan benar.
34	B	Meragakan hasil tari dengan bekerja secara kooperatif untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama	Seni Tari: Mengenal tari melalui cerita fabel - meragakan hasil tari secara kooperatif (bekerja sama dan saling menghargai)	Disajikan stimulus berupa teks fabel tentang meragakan tari secara kooperatif, murid dapat mengklasifikasikan sikap yang menunjukkan kerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama dengan benar.
35	B	Menerima proses pembelajaran sehingga tumbuh rasa ingin tahu dan dapat menunjukkan usaha yang berdampak pada kemampuan diri dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari	Seni Tari: Mengenal tari melalui cerita fabel - rasa ingin tahu dan usaha dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari	Disajikan stimulus berupa teks tentang Seni Tari: Mengenal tari melalui cerita fabel - rasa ingin tahu dan usaha dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari, murid dapat mengklasifikasikan sikap yang menunjukkan rasa ingin tahu dan usaha dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari dengan benar

NO	FASE	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	MATERI ESENSIAL	INDIKATOR
36	B	Mengenali lingkungan sekitarnya dan pengalaman dalam bermain teater	Seni Teater: Bermain peran dari cerita fabel dan legenda - lingkungan dan pengalaman bermain teater dari cerita fabel	Disajikan stimulus berupa teks tentang pengalaman bermain teater dari cerita fabel, murid dapat mengklasifikasikan persiapan dan perasaan yang muncul saat memerankan tokoh hewan dalam cerita dengan benar.
37	B	Mengamati berbagai peran, mengenal tokoh di sekitar, dan memainkan sebuah lakon dalam cerita	Seni Teater: Bermain peran dari cerita fabel - mengenal dan memainkan peran tokoh dalam lakon cerita fabel	Disajikan stimulus berupa teks cerita fabel dan tips bermain peran, murid dapat menentukan sifat dan cara memerankan tokoh dalam cerita tersebut dengan benar.
38	B	Menghasilkan karya seni rupa yang berdampak pada perasaan atau mewakili harapannya	Seni Rupa: Membuat karya seni yang berdampak - karya seni rupa yang mewakili perasaan dan harapan pembuatnya	Disajikan stimulus berupa teks tentang seni rupa yang mewakili perasaan dan harapan, murid dapat mengidentifikasi kesesuaian antara perasaan, harapan, dan karya seni yang dibuat dengan benar.
39			Seni Rupa: Membuat karya seni yang berdampak - karya seni rupa yang bermakna dan berdampak pada perasaan atau harapan	Disajikan stimulus berupa teks cerita tentang sebuah lukisan yang memiliki makna harapan, murid dapat menjelaskan bagaimana sebuah karya seni rupa dapat mewakili harapan atau perasaan seseorang dengan benar.
40	B	Mengenal bentuk lakon dalam bermain teater	Seni Teater: Bermain peran dari cerita fabel dan legenda - mengenal bentuk lakon dalam bermain teater (fabel dan legenda)	Disajikan stimulus berupa teks tentang lakon dalam drama legenda, murid dapat menentukan peran tokoh dalam cerita dengan benar.

Trenggalek, 25 May 2026
Guru Mata Pelajaran,

Isna Novia Rahmawati, M.Pd