



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
YAYASAN PUTRA SOLVA UTAMA
SMA IT BAITURROHMAN GARUT



Email : sma_it_baiturrohman@yahoo.co.id | NSS : 32021137054 | NPSN : 69856918
Kp. Solokpandan 01/ 02 Ds. Sirmajaya Kec. Tarogong Kaler Kab. Garut Prov. Jawa Barat 44151 Kontak. 085 223 015 303

PENILAIAN SUMATIF AKHIR SEMESTER (PSAT)

TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa) Waktu : 90 menit
Kelas : X (Sepuluh) Kurikulum : Merdeka
Semester : II (Genap)
Nama :

A. Pilihlah salah satu jawaban A, B, C, D dan E yang menurut kalian paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan jurnal visual?
 - A. Buku yang digunakan untuk mencatat transaksi keuangan
 - B. Media untuk merekam pengalaman, proses kreatif, dan ide dalam bentuk visual
 - C. Alat untuk mengukur intensitas Cahaya
 - D. Buku panduan teknik menggambar
 - E. Catatan perjalanan wisata
2. Tahap pertama dalam proses kreatif yang biasanya dicatat dalam jurnal visual adalah...
 - A. Evaluasi
 - B. Penyusunan
 - C. Inspirasi
 - D. Kritik
 - E. Implementasi
3. Cara yang tepat untuk merekam pengalaman dalam jurnal visual adalah...
 - A. Menulis esai panjang tentang pengalaman tersebut
 - B. Menggambar atau melukis pengalaman yang dirasakan
 - C. Menyusun daftar pustaka tentang pengalaman tersebut
 - D. Membuat tabel data statistic
 - E. Merekam video documenter
4. Sumber referensi karya yang dapat digunakan dalam jurnal visual mencakup...
 - A. Hanya buku dan majalah
 - B. Semua media yang memberikan inspirasi, termasuk internet, alam, dan pengalaman pribadi
 - C. Hanya karya seni dari museum
 - D. Hanya cerita rakyat
 - E. Hanya artikel ilmiah
5. Bagaimana penerapan jurnal visual dalam menciptakan sebuah karya seni?
 - A. Menggunakan jurnal visual hanya sebagai alat evaluasi akhir
 - B. Menggunakan jurnal visual sebagai panduan ide, proses, dan pengembangan konsep karya
 - C. Mengabaikan jurnal visual setelah ide awal ditemukan
 - D. Menggunakan jurnal visual hanya untuk dokumentasi karya selesai
 - E. Menyalin karya orang lain tanpa modifikasi
6. Apa langkah pertama dalam tahapan Design Thinking?
 - A. Prototype

- B. Ideation
 - C. Testing
 - D. Define
 - E. Empathize
7. Pada tahap manakah dalam Design Thinking dimana solusi kreatif mulai dihasilkan?
- A. Prototype
 - B. Testing
 - C. Ideation
 - D. Define
 - E. Empathize
8. Manakah dari isu-isu berikut yang dapat diselesaikan dengan pendekatan seni rupa?
- A. Kekurangan air bersih
 - B. Pengelolaan sampah plastic
 - C. Kurangnya ruang hijau
 - D. Macet lalu lintas
 - E. Semua jawaban benar
9. Bagaimana seni rupa dapat membantu mengatasi masalah pengelolaan sampah plastik?
- A. Dengan membuat poster edukasi
 - B. Membuat instalasi seni dari sampah plastic
 - C. Mengadakan pameran seni tentang lingkungan
 - D. Menggunakan media sosial untuk kampanye
 - E. Semua jawaban benar
10. Apa langkah pertama dalam tahapan berpikir kritis?
- A. Mengevaluasi Solusi
 - B. Menerapkan Solusi
 - C. Mengidentifikasi masalah
 - D. Mengumpulkan informasi
 - E. Menganalisis data
11. Pada tahapan berpikir kritis, apa yang dilakukan setelah mengidentifikasi masalah?
- A. Mengevaluasi Solusi
 - B. Menerapkan Solusi
 - C. Mengumpulkan informasi
 - D. Menganalisis data
 - E. Menentukan solusi
12. Manakah dari pendekatan berikut yang paling tepat dalam menggunakan seni rupa untuk memperbaiki lingkungan sekolah?
- A. Membuat mural di dinding sekolah
 - B. Mengadakan lomba fotografi lingkungan
 - C. Membuat poster tentang kebersihan
 - D. Mengadakan pameran seni
 - E. Semua jawaban benar
13. Mengapa penting untuk memaparkan kondisi permasalahan secara jelas sebelum mencari solusi?
- A. Agar solusi lebih cepat diterapkan
 - B. Agar semua pihak memahami masalah dengan baik
 - C. Untuk menghemat biaya
 - D. Agar masalah dapat diabaikan
 - E. Untuk menarik perhatian media
14. Dalam pemecahan masalah dengan pendekatan seni rupa, apa langkah akhir setelah solusi diterapkan?
- A. Mengidentifikasi masalah baru

- B. Mengevaluasi hasil
 - C. Membuat solusi baru
 - D. Mengumpulkan informasi
 - E. Menyebarkan informasi
15. Tahap pertama dalam metode design thinking adalah...
- A. Define
 - B. Ideate
 - C. Empathize
 - D. Prototype
 - E. Test
16. Apa tujuan utama dari membuat sketsa awal dalam proses design thinking?
- A. Untuk menyelesaikan produk
 - B. Untuk mengidentifikasi masalah
 - C. Untuk mengembangkan solusi sementara
 - D. Untuk mengumpulkan data
 - E. Untuk mempromosikan produk
17. Alat yang biasa digunakan untuk membuat mockup adalah...
- A. Pensil dan kertas
 - B. Komputer dan software desain
 - C. Lem dan kertas karton
 - D. Semua jawaban benar
 - E. Tidak ada jawaban yang benar
18. Apa yang dimaksud dengan prototyping dalam design thinking
- A. Membuat rencana bisnis
 - B. Membuat representasi fisik dari Solusi
 - C. Menentukan masalah utama
 - D. Mengumpulkan feedback dari pengguna
 - E. Menyelesaikan produk akhir
19. Tujuan dari uji publik adalah...
- A. Menyelesaikan produk
 - B. Mendapatkan umpan balik dari pengguna
 - C. Mengidentifikasi masalah teknis
 - D. Menentukan harga produk
 - E. Melakukan promosi produk
20. Pilih pernyataan yang benar mengenai pembuatan mockup/prototipe:
- i. Menggunakan bahan seadanya
 - ii. Harus menggunakan bahan yang sama dengan produk akhir
 - iii. Fokus pada fungsi daripada estetika
 - iv. Tujuannya untuk menguji konsep
- a. i dan ii
 - b. i dan iii
 - c. ii dan iv
 - d. iii dan iv
 - e. i dan iv

B. Pilihan Ganda Kompleks

21. Apa saja yang harus diperhatikan dalam rencana uji publik? (Pilih lebih dari satu)
- i. Target audiens
 - ii. Waktu pelaksanaan
 - iii. Biaya produksi
 - iv. Metode pengumpulan data

C. Menjodohkan

22. Jodohkan tahapan design thinking berikut dengan deskripsinya:

Empathize		1. Mengembangkan berbagai solusi kreatif
Define		2. Membangun pemahaman tentang masalah pengguna
Ideate		3. Menciptakan representasi fisik dari Solusi
Prototype		4. Mengumpulkan umpan balik dari pengguna
Test		5. Menentukan masalah utama yang harus dipecahkan

23. Jodohkan alat dengan fungsinya dalam pembuatan mockup/prototipe:

Pensil dan kertas		1. Membuat sketsa awal
Komputer dan software desain		2. Membuat model fisik dasar
Lem dan kertas karton		3. Membuat desain digital
3D Printer		4. Membuat prototipe 3D

24. Jodohkan tujuan uji publik dengan manfaatnya:

Mendapatkan umpan balik		1. Menyempurnakan produk
Mengidentifikasi masalah teknis		2. Menyesuaikan strategi pemasaran
Menentukan harga produk		3. Memastikan produk dapat diterima pasar
Mempromosikan produk		4. Menemukan kesalahan teknis sebelum produksi massal

D. Pilihan Ganda Kompleks (PG Kompleks)

25. Definisi Seni Terpadu Pilihlah dua pernyataan yang paling tepat mengenai definisi seni terpadu.

- A. Seni terpadu adalah penggabungan berbagai disiplin seni dalam satu kegiatan pembelajaran.
- B. Seni terpadu hanya menggabungkan seni rupa dan musik dalam pembelajaran.
- C. Seni terpadu bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui berbagai media seni.
- D. Seni terpadu menekankan pada satu jenis seni saja dalam pembelajaran.

26. Tujuan Implementasi Seni Terpadu dalam Proses Pembelajaran Pilihlah dua tujuan utama dari implementasi seni terpadu dalam proses pembelajaran.

- A. Mengembangkan keterampilan teknis dalam satu bidang seni.
- B. Meningkatkan kolaborasi antar siswa.
- C. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai bentuk seni.
- D. Memperkenalkan siswa pada seni tradisional saja.

E. Menjodohkan

27. Konsep dan Model Pembelajaran Seni Terpadu Jodohkan konsep dengan deskripsinya yang tepat.

1. Model Integrasi		a. Menggabungkan dua atau lebih disiplin seni dalam satu kegiatan.
2. Model Subjek Ganda		b. Mengintegrasikan seni ke dalam mata pelajaran lain seperti matematika atau sains.
3. Model Disiplin Tunggal		c. Menekankan pada satu disiplin seni tetapi menggunakan pendekatan dari berbagai seni lain

28. Menganalisis Karya Seni Rupa dengan Model Pembelajaran Terpadu Jodohkan teknik analisis dengan contohnya yang tepat.

1. Analisis Formal		a. Menilai unsur-unsur visual seperti garis, warna, dan komposisi.
2. Analisis Kontekstual		b. Mengkaji latar belakang budaya dan sejarah dari karya seni.
3. Analisis Ikonografis		c. Menginterpretasikan simbol dan makna yang terdapat dalam karya seni.

F. Pilihan Ganda Kompleks

29. Langkah-langkah persiapan pameran karya seni rupa meliputi:

- Seleksi karya seni
- Penentuan tema pameran
- Pengaturan ruang pameran

30. Tujuan utama dari publikasi karya seni rupa adalah:

- Menghasilkan keuntungan finansial
- Meningkatkan apresiasi Masyarakat
- Memenuhi keinginan seniman untuk dikenal

G. Soal Uraian

31. Jelaskan bagaimana Anda akan menerapkan tahapan Design Thinking untuk mengatasi masalah kurangnya ruang hijau di lingkungan sekolah Anda. Sebutkan setiap tahapan dan jelaskan tindakan konkret yang akan Anda lakukan di setiap tahapan tersebut.
32. bagaimana Anda dapat mengembangkan sebuah proyek seni terpadu di kelas dengan menggunakan model pembelajaran seni terpadu. Sertakan langkah-langkah dan tujuan yang ingin dicapai.

33. Bagaimana cara mengevaluasi efektivitas publikasi karya seni rupa?
34. Sebutkan teknologi yang dapat digunakan untuk mempublikasikan karya seni rupa.
35. Buat contoh rencana sederhana untuk publikasi karya seni rupa.