

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No. 37 tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 tahun 2016)	MATERI	KELAS/ SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5		6	7
1	Peserta didik dapat memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, teknik dalam berkarya seni rupa	3.1 memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 4.1 membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan melihat model	Karya Dua Dimensi Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Karya seni dua dimensi Melukis	X / I	1	Menyebutkan unsur-unsur dalam berkarya seni lukis
2	Peserta didik dapat memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, teknik dalam berkarya seni rupa	3.1 memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 4.1 membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan melihat model	Karya Dua Dimensi Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Karya seni dua dimensi Melukis	X / I	1	menjelaskan prinsip yang dipakai dalam berkarya seni lukis
3	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang: - karya seni rupa dua dimensi yang dibuat dari berbagai media dan teknik	3.1 menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 4.1 membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek	Karya Dua Dimensi Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Karya seni dua dimensi Seni batik tulis	XI / I	2	menentukan media yang dipakai dalam berkarya seni batik tulis

**KISI – KISI PENULISAN SOAL
 UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
 TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No. 37 tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 tahun 2016)	MATERI	KELAS/ SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5		6	7
4	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang: - karya seni rupa dua dimensi yang dibuat dari berbagai media dan teknik	3.1 menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 4.1 membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek	Karya Dua Dimensi Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Karya seni dua dimensi membatik	XI / I	2	menentukan teknik yang dipakai dalam kegiatan berkarya seni batik
5	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang: - karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek	3.1 menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 4.1 membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek	Karya Dua Dimensi Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Karya seni dua dimensi membatik	XI / I	2	menentukan motif batik hasil modifikasi
6	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang: - konsep, unsur, prinsip, bahan, teknik dalam berkarya seni rupa	3.1 menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 4.1 membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek	Karya Dua Dimensi Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Karya seni dua dimensi menggambar perspektif	XI / I	2	mengaitkan konsep hubungan garis dalam menggambar proyeksi

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No. 37 tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 tahun 2016)	MATERI	KELAS/ SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5		6	7
7	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang: - konsep, unsur, prinsip, bahan, teknik dalam berkarya seni rupa	3.1 menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 4.1 membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek	Karya Dua Dimensi Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Karya seni dua dimensi menggambar perspektif	XI / I	2	mengaitkan konsep menghubungkan garis dalam menggambar perspektif
8	Peserta didik dapat menggunakan nalar dalam mengkaji tentang: - konsep, unsur, prinsip, bahan, teknik dalam berkarya seni rupa	3.1 mengevaluasi konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 4.1 berkreasi karya seni rupa dua dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik	Karya Dua Dimensi Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Karya seni dua dimensi desain komunikasi visual - konsep, unsur, prinsip, bahan, teknik dalam berkarya seni rupa	XII / I	3	menganalisis prinsip pembuatan karya dua dimensi desain komunikasi visual
9	Peserta didik dapat menggunakan nalar dalam mengkaji tentang: - konsep, unsur, prinsip, bahan, teknik dalam berkarya seni rupa	3.1 mengevaluasi konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 4.1 berkreasi karya seni rupa dua dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik	Karya Dua Dimensi Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Karya seni dua dimensi desain komunikasi visual - konsep, unsur, prinsip, bahan, teknik dalam berkarya seni rupa	XII / I	3	menganalisis gambar iklan dalam pengorganisasian unsur teks

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No. 37 tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 tahun 2016)	MATERI	KELAS/ SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5		6	7
10	Peserta didik dapat menggunakan nalar dalam mengkaji tentang: - konsep, unsur, prinsip, bahan, teknik dalam berkarya seni rupa - karya seni rupa dua dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik	3.1 mengevaluasi konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 4.1 berkreasi karya seni rupa dua dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik	Karya Dua Dimensi Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Karya seni dua dimensi melukis	X II/ I	3	memprediksi konsep mengolah ide dalam proses penciptaan seni lukis berdasarkan imajinasi
11	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang: - konsep, unsur, prinsip, bahan, teknik dalam berkarya seni rupa	3.1 menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 4.1 membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek	Karya Dua Dimensi Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	- karya seni rupa dua dimensi Seni batik tulis	XI / I	2	Menentukan teknik urutan proses membuat batik tulis

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI (Kisi-kisi USBN 2020)	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Kisi-kisi USBN 2020) dan RUANG LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 th 2016)	MATERI DAN MATERI ESENSIAL	KELAS / SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5	6	7	8
12	Mendeskripsikan karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, nilai estetisnya	3.2 memahami karya seni rupa berdasarkan, jenis, tema, dan nilai Estetisnya 4.2 membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model	Apresiasi dan kreasi karya seni rupa tiga dimensi	Seni Rupa Tiga Dimensi Instalasi	X / 2	L1	Menjelaskan jenis karya seni rupa tiga dimensi instalasi
13	Mendefinisikan karya seni rupa tiga dimensi yang dibuat dengan melihat model	3.2 memahami karya seni rupa berdasarkan, jenis, tema, dan nilai Estetisnya 4.2 membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model	Apresiasi dan kreasi karya seni rupa tiga dimensi	Seni Rupa Tiga Dimensi Patung	X / 2	L1	Mendefinisikan konsep penciptaan Patung
14	Menerapkan karya seni rupa tiga dimensi yang dibuat dengan memodifikasi objek	3.2 menganalisis karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estetisnya 4.2 membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek	Apresiasi dan kreasi karya seni rupa tiga dimensi	Seni Rupa Tiga Dimensi Patung	XI / 2	L2	Menerapkan karya patung berdasar jenis dan nilai estetisnya
15	Menanggapi karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, nilai estetisnya	3.2 menganalisis karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estetisnya 4.2 membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek	Apresiasi dan kreasi karya seni rupa tiga dimensi	Seni Rupa Tiga Dimensi Patung	XI / 2	L2	Menentukan nilai estetis Patung figuratif
16	Menentukan karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, nilai estetisnya	3.2 menganalisis karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estetisnya 4.2 membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek	Apresiasi dan kreasi karya seni rupa tiga dimensi	Seni Rupa Tiga Dimensi Instalasi	XI / 2	L2	Menentukan tema karya seni tiga dimensi instalasi
17	Menanggapi karya seni	3.2 mengevaluasi karya seni rupa	Apresiasi dan kreasi karya	Seni Rupa Tiga	XII / 2	L2	Menentukan konsep, unsur,

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI (Kisi-kisi USBN 2020)	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Kisi-kisi USBN 2020) dan RUANG LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 th 2016)	MATERI DAN MATERI ESENSIAL	KELAS / SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5	6	7	8
	rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, nilai estetisnya	berdasarkan jenis, tema, fungsi dan nilai estetisnya 4.2 berkreasi karya seni rupa tiga dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik	seni rupa tiga dimensi	Dimensi Patung			bahan dan teknik pembuatan berdasarkan jenis patung
18	Menentukan karya seni rupa tiga dimensi berdasarkan imajinasi yang dibuat dengan berbagai media dan Teknik	3.2 mengevaluasi karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi dan nilai estetisnya 4.2 berkreasi karya seni rupa tiga dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik	Apresiasi dan kreasi karya seni rupa tiga dimensi	Seni Rupa Tiga Dimensi Instalasi	XII / 2	L2	Menentukan media dan teknik pembuatan karya tiga dimensi instalasi
19	Menganalisis karya seni rupa tiga dimensi yang dibuat dengan melihat memodifikasi	3.2 menganalisis karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estetisnya 4.2 membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek	Apresiasi dan kreasi karya seni rupa tiga dimensi	Seni Rupa Tiga Dimensi Instalasi	XI / 2	L3	Menganalisis konsep penciptaan seni rupa tiga dimensi instalasi
20	Menafsirkan karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, nilai estetisnya	3.2 menganalisis karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estetisnya 4.2 membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek	Apresiasi dan kreasi karya seni rupa tiga dimensi	Seni Rupa Tiga Dimensi Patung	XI / 2	L3	Menafsirkan karya patung berdasarkan teknik dan nilai estetisnya
21	Membandingkan karya seni rupa tiga dimensi berdasarkan imajinasi yang dibuat dengan berbagai media dan	3.2 mengevaluasi karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi dan nilai estetisnya 4.2 berkreasi karya seni rupa tiga dimensi berdasarkan imajinasi	Apresiasi dan kreasi karya seni rupa tiga dimensi	Seni Rupa Tiga Dimensi Keramik	XII / 2	L3	Menafsirkan teknik pembuatan karya keramik berdasarkan media dan fungsinya

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI (Kisi-kisi USBN 2020)	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Kisi-kisi USBN 2020) dan RUANG LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 th 2016)	MATERI DAN MATERI ESENSIAL	KELAS / SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5	6	7	8
	Teknik	dengan berbagai media dan teknik					
22	Menanggapi karya seni rupa berdasarkan: jenis, tema, fungsi, nilai estesisnya	3.2 menganalisis karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estesisnya 4.2 membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek	Apresiasi dan kreasi karya seni rupa tiga dimensi	Seni Rupa Tiga Dimensi Patung	XI / 2	L2	Menanggapi karya patung berdasarkan: Konsep, jenis, tema, fungsi, nilai estesisnya
23	Menafsirkan karya seni rupa tiga dimensi berdasarkan imajinasi yang dibuat dengan berbagai media dan teknik	3.2 mengevaluasi karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi dan nilai estesisnya 4.2 berkreasi karya seni rupa tiga dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik	Apresiasi dan kreasi karya seni rupa tiga dimensi	Seni Rupa Tiga Dimensi Keramik	XII / 2	L3	Menafsirkan karya keramik yang dibuat dengan berbagai media dan teknik
24	Peserta didik dapat memahami dan menguasai konsep dan prosedur pameran karya seni rupa: - penyelenggaraan pameran hasil karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang dibuat berdasarkan melihat model	3.3 memahami konsep dan prosedur pameran karya seni rupa 4.3 menyelenggarakan pameran hasil karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang dibuat berdasarkan melihat model	Pameran Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Pameran karya seni rupa Perencanaan Pameran Karya Seni Rupa	X-1	LEVEL 1	menjelaskan langkah-langkah dalam perencanaan Pameran Seni Rupa
25	Peserta didik dapat memahami dan	3.3 memahami konsep dan prosedur pameran karya seni rupa	Pameran Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya seni rupa	Pameran Karya Seni Rupa	X-2	LEVEL 2	Mengklasifikasikan pelaksanaan Pameran Seni Rupa

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI (Kisi-kisi USBN 2020)	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Kisi-kisi USBN 2020) dan RUANG LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 th 2016)	MATERI DAN MATERI ESENSIAL	KELAS / SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5	6	7	8
	menguasai konsep dan prosedur pameran karya seni rupa: - perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa	4.3 menyelenggarakan pameran hasil karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang dibuat berdasarkan melihat model	(seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Pelaksanaan, pameran karya seni rupa			berdasarkan jenisnya.
26	Peserta didik dapat memahami dan menguasai konsep dan prosedur pameran karya seni rupa: - perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa	3.3 memahami konsep dan prosedur pameran karya seni rupa 4.3 menyelenggarakan pameran hasil karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang dibuat berdasarkan melihat model	Pameran Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Pameran Karya Seni Rupa Fungsi pameran karya seni rupa	X-2	LEVEL 1	Menjelaskan fungsi pameran di sekolah
27	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang: - penyelenggaraan pameran karya seni	3.3 menganalisis perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa 4.3 menyelenggarakan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil modifikasi	Pameran Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Perencanaan, pameran karya seni rupa Agenda Pameran Seni Rupa	XI	LEVEL 1	Menyimpulkan urutan agenda pameran seni rupa

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI (Kisi-kisi USBN 2020)	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Kisi-kisi USBN 2020) dan RUANG LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 th 2016)	MATERI DAN MATERI ESENSIAL	KELAS / SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5	6	7	8
	rupa dua dan tiga dimensi hasil modifikasi						
28	Peserta didik dapat menggunakan nalar dalam mengkaji tentang: - penyelenggaraan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil modifikasi	3.3 menganalisis perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa 4.3 menyelenggarakan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil modifikasi	Pameran Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya senirupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Pelaksanaan pameran karya seni rupa Fungsi Pameran Sekolah	XI	LEVEL 3	menyimpulkan fungsi pameran Sekolah
29	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang: penyelenggaraan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil modifikasi	3.3 menganalisis perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa 4.3 menyelenggarakan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil modifikasi	Pameran Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya senirupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Perencanaan pameran karya seni rupa Job deskripsi Panitia Pameran Seni Rupa	XI	LEVEL 2-	menentukan job deskripsi dalam kepanitiaan pameran seni rupa
30	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan	3.3 mengevaluasi hasil penyelenggaraan pameran karya seni rupa	Pameran Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya senirupa (seni rupa dua dan tiga	Pelaporan pameran karya seni rupa	XII	LEVEL 2	mengurutkan format penulisan laporan pameran

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI (Kisi-kisi USBN 2020)	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Kisi-kisi USBN 2020) dan RUANG LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 th 2016)	MATERI DAN MATERI ESENSIAL	KELAS / SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5	6	7	8
	pemahaman tentang: - penyelenggaraan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil kreasi sendiri	4.3 menyelenggarakan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil kreasi sendiri	dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Format penulisan Laporan pameran Seni Rupa			
31	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang: - penyelenggaraan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil kreasi sendiri	3.3 mengevaluasi hasil penyelenggaraan pameran karya seni rupa 4.3 menyelenggarakan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil kreasi sendiri	Pameran Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Pelaksanaan, pameran karya seni rupa Unsur-unsur display dalam Pameran Karya Seni Rupa	XII	LEVEL 2	Menafsirkan unsur display dalam pameran seni rupa
32	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang: - penyelenggaraan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil kreasi sendiri	3.3 mengevaluasi hasil penyelenggaraan pameran karya seni rupa 4.3 menyelenggarakan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil kreasi sendiri	Pameran Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Perencanaan, pameran karya seni rupa unsur-unsur Pameran Karya Seni Rupa	XII	LEVEL 2	Menentukan unsur-unsur pameran Seni Rupa
33	Peserta didik dapat menggunakan nalar	3.3 mengevaluasi hasil penyelenggaraan pameran karya	Pameran Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya seni rupa	pelaksanaan, pameran karya seni	XII	LEVEL 3	Menerapkan teknik mendisplay karya dalam pameran seni rupa

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI (Kisi-kisi USBN 2020)	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Kisi-kisi USBN 2020) dan RUANG LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 th 2016)	MATERI DAN MATERI ESENSIAL	KELAS / SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5	6	7	8
	dalam mengkaji tentang: -penyelenggaraan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil kreasi sendiri	seni rupa 4.3 menyelenggarakan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil kreasi sendiri	(seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	rupa Teknik mendisplay karya dalam Pameran seni Rupa			
34	Peserta didik dapat menggunakan nalar dalam mengkaji tentang: -penyelenggaraan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil kreasi sendiri	3.3 mengevaluasi hasil penyelenggaraan pameran karya seni rupa 4.3 menyelenggarakan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil kreasi sendiri	Pameran Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	- perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa Alur atau denah ruang pameran seni rupa	XII	LEVEL 3	Menyimpulkan manfaat pengaturan alur atau denah ruang pameran Seni Rupa
35.	Peserta didik dapat memahami dan menguasai tentang: bentuk tulisan atau lisan -karya seni rupa berdasarkan konsep, prosedur, fungsi, tokoh, nilai estetis dalam bentuk tulisan atau	3.4 memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa 4.4 membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan	Kritik Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Kritik Seni Rupa Konsep kritik karya seni rupa	X	2	Menentukan konsep dalam kritik seni

**KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI (Kisi-kisi USBN 2020)	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Kisi-kisi USBN 2020) dan RUANG LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 th 2016)	MATERI DAN MATERI ESENSIAL	KELAS / SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5	6	7	8
	tulisan						
36.	Peserta didik dapat memahami dan menguasai tentang: bentuk tulisan atau lisan - karya seni rupa berdasarkan konsep, prosedur, fungsi, tokoh, nilai estetis dalam bentuk tulisan atau tulisan	3.4 memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa 4.4 membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan	Kritik Seni Rupa Apresiasi dan kreasi karya senirupa (seni rupa dua dan tiga dimensi, kritik seni rupa, dan pameran seni rupa)	Kritik seni rupa berdasarkan jenisnya	X	1	Mendeskripsikan kritik karya seni rupa berdasar jenisnya
37.	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang : - seni rupa karya seni rupa berdasarkan tema, jenis, fungsi, tokoh dan nilai estetis	3.4 memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa 4.4 membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan	Kritik Seni Rupa menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa	tema karya seni rupa	XI	2	Menentukan tema karya seni rupa berdasar obyek yang ditampilkan
38.	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang : - karya seni rupa	3.4 memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa 4.4 membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan	Kritik Seni Rupa menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa	Konsep kritik seni	XI	2	Mendeskripsikan konsep kritik seni rupa

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI (Kisi-kisi USBN 2020)	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Kisi-kisi USBN 2020) dan RUANG LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 th 2016)	MATERI DAN MATERI ESENSIAL	KELAS / SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5	6	7	8
	berdasarkan pengamatan dalam bentuk tulisan, konsep, prosedur, fungsi, tokoh, nilai estetis dalam karya seni rupa						
39.	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang : -karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk tulisan, konsep, prosedur, fungsi, tokoh, nilai estetis dalam karya seni rupa	3.4 memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa 4.4 membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan	Kritik Seni Rupa menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa	Fungsi kritik karya seni rupa	XI	2	Menentukan fungsi kritik karya seni rupa
40.	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang : -karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk tulisan, konsep, prosedur, fungsi, tokoh,	3.4 memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa 4.4 membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan	Kritik Seni Rupa menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa	Jenis-jenis kritik seni	XI	2	Mengklasifikasi kritik karya seni rupa sesuai jenisnya

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI (Kisi-kisi USBN 2020)	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Kisi-kisi USBN 2020) dan RUANG LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 th 2016)	MATERI DAN MATERI ESENSIAL	KELAS / SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5	6	7	8
	nilai estetis dalam karya seni rupa						
41.	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang : -evaluasi dalam bentuk kritik seni rupa berdasarkan tema, jenis, fungsi, tokoh dan nilai estetis dalam bentuk tulisan	3.4 memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa 4.4 membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan	Kritik Seni Rupa menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa	jenis kritik karya seni rupa	XI	2	Menuliskan kritik seni rupa
42.	Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman tentang : -karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk tulisan, konsep, prosedur, fungsi, tokoh, nilai estetis dalam karya seni rupa	3.4 memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa 4.4 membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan	Kritik Seni Rupa mengevaluasi konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa	Nilai estetis karya seni rupa	XI	3	Menafsirkan nilai estetis karya seni rupa

KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI (Kisi-kisi USBN 2020)	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Kisi-kisi USBN 2020) dan RUANG LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 th 2016)	MATERI DAN MATERI ESENSIAL	KELAS / SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5	6	7	8
43.	Peserta didik menggunakan nalar dalam mengkaji tentang : -evaluasi dalam bentuk kritik seni rupa berdasarkan tema, jenis, fungsi, tokoh dan nilai estetis dalam bentuk tulisan	3.4 memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa 4.4 membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan	mengevaluasi konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa	evaluasi karya seni rupa berdasarkan konsep, prosedur, fungsi, tokoh, nilai estetis dalam bentuk tulisan atau tulisan	XII	3	Prosedur pembuatan kritik karya seni rupa
44.	Peserta didik menggunakan nalar dalam mengkaji tentang : -evaluasi dalam bentuk kritik seni rupa berdasarkan tema, jenis, fungsi, tokoh dan nilai estetis dalam bentuk tulisan	3.4 memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa 4.4 membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan	mengevaluasi konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa	Karakteristik karya seni rupa pelukis Indonesia	XII	3	Menganalisis karakteristik karya seni rupa salah satu tokoh pelukis Indonesia
45.	Peserta didik menggunakan nalar dalam mengkaji tentang : PAMERANPAMERAN	3.4 memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa 4.4 membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan	mengevaluasi konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa	evaluasi nilai estetis karya seni rupa	XII	2	Mengkaji nilai estetis karya seni rupa berdasar jenisnya

**KISI – KISI PENULISAN SOAL
UJIAN TULIS BERBASIS KOMPUTER DAN SMARTPHONE (UT-BKS)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

JENJANG PENDIDIKAN : SMA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA (SENI RUPA)
PROGRAM / PEMINATAN : MIPA/IPS/BAHASA DAN BUDAYA
KURIKULUM : 2013

ALOKASI WAKTU : 120 MENIT
JUMLAH SOAL : 45 SOAL
PENYUSUN : TIM MGMP

NO	KOMPETENSI YANG DIUJI (Kisi-kisi USBN 2020)	KOMPETENSI DASAR (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	LINGKUP MATERI (Kisi-kisi USBN 2020) dan RUANG LINGKUP MATERI (Permendikbud 21 th 2016)	MATERI DAN METERI ESENSIAL	KELAS / SEMESTER	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1	2	3	4	5	6	7	8
	-evaluasi dalam bentuk kritik seni rupa berdasarkan tema, jenis, fungsi, tokoh dan nilai estetis dalam bentuk tulisan						