



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

NIP :

Mata pelajaran : **Seni Rupa**

Fase D, Kelas / Semester : **VII (Tujuh) / II (Genap)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
BAB 3 : MEMBUAT TIPOGRAFI DAN LOGO

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Seni Rupa
Kelas / Fase / Semester : VII / D / II (Genap)
Alokasi Waktu : 10 JP (5 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki keterampilan dasar menggambar dan mendesain dari bab-bab sebelumnya. Mereka mampu membuat komposisi dan mengembangkan pola.
- **Minat** : Peserta didik berada di usia remaja awal yang sedang aktif mencari dan mengekspresikan identitas diri. Mereka tertarik pada logo dan merek yang populer di lingkungan mereka.
- **Latar Belakang** : Peserta didik setiap hari berinteraksi dengan tipografi dan logo melalui buku, gawai, kemasan produk, dan media lainnya, meskipun belum memahaminya secara konseptual.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Peserta didik belajar dengan mengamati beragam contoh tipografi (font), aksara tradisional, dan logo-logo dengan berbagai gaya.
 - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui diskusi tentang bagaimana sebuah logo dapat merepresentasikan karakter atau nilai tertentu.
 - **Kinestetik**: Peserta didik belajar melalui praktik langsung meniru bentuk huruf, merancang tulisan indah (lettering), dan membuat sketsa hingga finalisasi logo.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami definisi dan fungsi tipografi sebagai seni menata huruf, serta logo sebagai identitas visual yang memiliki makna.
 - **Prosedural**: Menguasai langkah-langkah dasar membuat tipografi (lettering) dan merancang logo personal, mulai dari ide, sketsa, hingga karya jadi.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi ini sangat relevan karena membantu peserta didik memahami cara kerja komunikasi visual di sekitar mereka. Keterampilan ini juga menjadi wadah untuk mengekspresikan identitas personal (*personal branding*) secara kreatif.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Materi ini menantang peserta didik untuk berpikir konseptual (mengubah nilai/karakter menjadi visual) sambil tetap melatih keterampilan teknis.

- **Struktur Materi:** Pembelajaran terstruktur mulai dari pengenalan elemen dasar (tipografi), aplikasi kreatif (tipografi nama), pengenalan konsep yang lebih kompleks (logo), hingga puncak proyek (membuat logo personal).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keragaman aksara dan budaya sebagai anugerah.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis elemen-elemen visual pada logo dan menghubungkannya dengan makna atau pesan yang ingin disampaikan.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan orisinal dalam merancang tipografi dan logo yang mencerminkan diri sendiri.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Saling memberikan umpan balik saat proses perancangan logo.
 - **Kemandirian:** Berani mengambil keputusan desain untuk merepresentasikan identitas diri.
 - **Kepedulian:** Menghargai karya dan identitas visual orang lain.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keberagaman budaya, termasuk aksara-aksara tradisional di Indonesia sebagai bagian dari kekayaan bangsa.
- **Kewargaan:** Mengenali dan menghargai identitas visual lokal, seperti logo daerah atau sekolah, dan memahami perannya dalam masyarakat.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis sebuah logo, membedah elemen-elemennya (bentuk, warna, huruf), dan menginterpretasikan maknanya.
- **Kreativitas:** Menghasilkan karya logo dan tipografi yang orisinal berdasarkan gagasan, nilai, dan kepribadian diri sendiri.
- **Kolaborasi:** Berdiskusi dan bertukar ide dengan teman mengenai konsep desain logo, serta memberikan masukan yang membangun.
- **Kemandirian:** Mampu meregulasi diri dalam proses kreatif, mulai dari menentukan konsep hingga menyelesaikan karya akhir secara tuntas.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya ergonomi saat menggambar (posisi duduk yang baik) untuk menjaga kesehatan tubuh.
- **Komunikasi:** Mampu mempresentasikan dan menjelaskan makna filosofis di balik logo yang dirancangnya kepada orang lain.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**
Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
- **Menciptakan (*Making/Creating*)**
Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia:** Mengenal aksara-aksara nusantara sebagai bentuk tipografi tradisional dan memahami pentingnya komunikasi visual.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mempelajari tentang identitas, simbol, dan bagaimana sebuah logo dapat menjadi representasi sebuah kelompok, perusahaan, atau bahkan negara.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Jika memungkinkan, menggunakan perangkat lunak desain grafis sederhana untuk membuat logo digital.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai bentuk tipografi dan meniru salah satu bentuk tipografi dasar menggunakan nama mereka. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu mengaplikasikan tipografi secara kreatif dalam bentuk tulisan indah (lettering) yang dihias dan diwarnai. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu mengidentifikasi elemen-elemen pada logo yang ada di sekitar, meniru, dan mendesain ulang. (2 JP)
- **Pertemuan 4-5:** Peserta didik mampu merancang dan membuat logo personal yang orisinal, menggabungkan tipografi dan elemen visual lain sebagai karya akhir. (4 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menciptakan identitas visual pribadi melalui desain tipografi dan logo, sebagai sarana ekspresi diri yang aman dan kreatif bagi remaja.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik berlatih fokus saat menggambar detail huruf dan bentuk logo, serta sadar akan setiap pilihan desain yang dibuat.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan proses desain dengan pencarian dan pengekspresian identitas diri, membuat karya yang bermakna personal.
 - **Joyful Learning:** Suasana belajar yang mendukung kebebasan berekspresi, bereksperimen dengan bentuk dan warna, serta merayakan keunikan setiap individu.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, Latihan, Diskusi, Studi Kasus (analisis logo), Proyek Individual.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyajikan beragam contoh tipografi dan logo, dari yang sederhana hingga kompleks, dari modern hingga tradisional (aksara daerah).
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat mengerjakan proyek secara manual (gambar tangan) atau digital (jika fasilitas ada). Guru memberikan bimbingan sesuai tingkat kesulitan yang dihadapi siswa.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir logo bisa berupa logogram (simbol), logotype (teks), atau kombinasi keduanya, dengan tingkat kerumitan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Menggunakan logo sekolah sebagai objek analisis dan diskusi.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Menugaskan peserta didik untuk mengamati dan memotret logo-logo menarik yang mereka temui di lingkungan sekitar (toko, warung, kendaraan).
- **Mitra Digital:** Menggunakan situs web seperti Canva, Pinterest, atau Google Fonts untuk mencari inspirasi desain.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Ruang kelas dengan pajangan contoh-contoh tipografi dan logo yang inspiratif.
 - Meja yang bersih dan cukup luas untuk kegiatan menggambar dan membuat sketsa.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan proyektor untuk menampilkan video tentang proses desain logo atau galeri logo-logo terkenal.
 - Membuat galeri online sederhana untuk memajang hasil karya logo peserta didik.
- **Budaya Belajar:**
 - Menekankan bahwa tidak ada "benar" atau "salah" dalam ekspresi diri, yang ada adalah desain yang efektif dan tidak efektif.
 - Mendorong sikap saling menghargai dan memberikan masukan yang positif terhadap karya teman.
 - Membangun pemahaman bahwa logo adalah representasi visual dari sebuah cerita atau nilai.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Pinterest (untuk *mood board*), Google Fonts (untuk melihat jenis-jenis huruf), situs web seperti 1000Logos (untuk melihat sejarah logo).
- **Forum Diskusi Daring:** Peserta didik dapat membagikan sketsa awal di grup kelas untuk mendapatkan masukan dari teman dan guru.
- **Penilaian Daring:** Penilaian diri (self-assessment) menggunakan Google Forms setelah proyek selesai.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik dapat menggunakan Canva untuk membuat presentasi singkat tentang filosofi logo mereka.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan karya logo terbaik di majalah dinding sekolah atau media sosial.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Menenal Dasar Tipografi

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru menuliskan satu kata (misal: "SENI") dengan dua jenis huruf yang sangat berbeda (satu tegak kaku, satu lagi melengkung indah). Guru bertanya, "Apa kesan yang kalian dapatkan dari masing-masing tulisan ini?"
- **Motivasi (Meaningful):** "Tahukah kalian, cara kita menulis bisa menunjukkan karakter? Hari ini kita akan belajar seni menata huruf agar tulisan kita tidak hanya bisa dibaca, tapi juga punya 'rasa'."
- **Pemberian Acuan:** Menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal dan meniru bentuk tipografi.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Guru menampilkan berbagai contoh tipografi, mulai dari huruf balok, huruf sambung, hingga aksara daerah. Peserta didik diminta mengamati dengan cermat perbedaan bentuk, ketebalan, dan lengkungan setiap jenis huruf.
- **Menanya:** Guru memantik diskusi, "Tipografi seperti apa yang cocok untuk judul cerita horor? Bagaimana dengan undangan ulang tahun?"
- **Mencoba (Joyful):** Pada LKPD Aktivitas 3.1, peserta didik memilih satu jenis tipografi yang mereka sukai, lalu mencoba menuliskan nama lengkap mereka dengan meniru gaya tipografi tersebut.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang kesulitan bisa dibantu dengan metode *grid* (kisi-kisi) untuk menjaga proporsi huruf. Peserta didik yang sudah mahir bisa mencoba mengkombinasikan dua gaya tipografi.
 - **Produk:** Tulisan nama dengan gaya tipografi yang ditiru.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik saling menunjukkan karyanya. "Gaya tulisan siapa yang menurutmu paling unik? Kenapa?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa tipografi adalah elemen penting dalam desain

yang dapat memengaruhi emosi dan persepsi pembaca.

- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik membawa alat warna untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Aplikasi Tipografi: Tulisan Indah (Lettering)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Mengingatkan kembali kegiatan sebelumnya. "Hari ini kita akan membuat tulisan nama kalian menjadi sebuah karya seni."
- **Motivasi (Joyful):** Menampilkan contoh-contoh *hand lettering* yang artistik dan berwarna. "Nama kalian itu istimewa, mari kita buat seistimewa mungkin di atas kertas!"
- **Pemberian Acuan:** Menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu membuat karya tipografi nama yang dihias dan diwarnai.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Eksplorasi:** Peserta didik membuat beberapa sketsa kasar tipografi nama mereka, bereksperimen dengan ukuran, tata letak, dan hiasan (garis, bayangan, ornamen).
- **Mencipta (Mindful & Meaningful):** Pada LKPD Aktivitas 3.2, peserta didik memilih sketsa terbaik dan menyempurnakannya. Kemudian, mereka mewarnai dan menghias karya tersebut sesuai dengan karakter yang ingin mereka tonjolkan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru menyediakan contoh ornamen sederhana (bunga, bintang, garis geometris) untuk membantu siswa yang kesulitan mencari ide hiasan.
 - **Produk:** Karya *lettering* nama dengan tingkat kerumitan hiasan dan teknik pewarnaan yang bervariasi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Apresiasi:** Karya-karya dipajang di dinding. Peserta didik melakukan "tur galeri", mengapresiasi karya teman-temannya.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa tipografi bisa menjadi media ekspresi diri yang sangat personal dan artistik.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk mengamati 3 logo yang mereka temui di jalan pulang sekolah.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengenal Logo

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru memulai dengan permainan tebak logo dari merek-merek terkenal yang hanya ditampilkan sebagian.
- **Motivasi (Meaningful):** "Mengapa kita bisa langsung kenal meski logonya tidak utuh? Karena logo adalah wajah dari sebuah merek. Hari ini kita akan belajar membedah wajah-wajah itu."

- **Pemberian Acuan:** Menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu menganalisis dan mendesain ulang logo.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Mengamati & Menganalisis (Mindful):** Peserta didik mengamati berbagai contoh logo. Guru memandu diskusi: "Apa saja elemennya (gambar, tulisan, warna)? Apa kira-kira maknanya?".
- **Mencoba:** Pada LKPD Aktivitas 3.3, peserta didik memilih dan menggambar ulang dua logo yang mereka kenal.
- **Mengkreasi (Joyful):** Peserta didik mendesain ulang salah satu logo tersebut dengan mengubah warna, menambahkan/mengurangi elemen, atau mengganti jenis hurufnya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru menampilkan contoh logo dari berbagai bidang (olahraga, makanan, teknologi, pemerintah) untuk memperkaya wawasan.
 - **Produk:** Gambar dua logo asli dan satu logo hasil desain ulang.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Beberapa siswa mempresentasikan hasil desain ulangnya dan menjelaskan alasan perubahannya.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa logo adalah simbol visual yang dirancang dengan cermat untuk menyampaikan identitas dan nilai.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk memikirkan 2 nilai atau karakter utama yang paling menggambarkan diri mereka untuk proyek akhir.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4-5 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

Topik : Proyek Sumatif: Membuat Logo Personal

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT - Pertemuan 4)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** "Setelah menganalisis logo orang lain, sekarang saatnya membuat logo untuk 'merek' terpenting: diri kalian sendiri!"
- **Motivasi (Meaningful):** "Logo kalian akan menjadi tanda pengenalan visual kalian. Sebuah simbol yang menceritakan siapa kalian tanpa perlu berkata-kata."
- **Pemberian Acuan:** Menjelaskan langkah-langkah proyek sumatif (LKPD Aktivitas 3.4).

KEGIATAN INTI (140 MENIT - Terbagi dalam 2 Pertemuan)

- **Tahap 1: Ideasi & Sketsa (Pertemuan 4)**
 - **Menentukan Konsep (Meaningful):** Peserta didik menuliskan inisial/nama yang akan dijadikan logo dan 2 nilai utama yang ingin direpresentasikan (contoh: Ceria, Kuat, Kreatif, Tenang).
 - **Eksplorasi (Joyful):** Peserta didik membuat minimal dua sketsa logo yang berbeda, mencoba menerjemahkan nilai-nilai tersebut ke dalam bentuk visual (misal: 'Ceria' dengan warna kuning dan bentuk melengkung, 'Kuat' dengan garis tebal dan bentuk tegas).
- **Tahap 2: Finalisasi & Pewarnaan (Pertemuan 5)**
 - **Memilih & Menyempurnakan (Mindful):** Peserta didik memilih satu sketsa terbaik, lalu menggambarinya kembali dengan rapi di kertas bersih atau di LKPD.

- **Mewarnai:** Peserta didik mewarnai logo mereka, memilih warna yang paling sesuai dengan konsep dan nilai yang telah ditentukan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan bimbingan individual, membantu siswa yang kesulitan menerjemahkan konsep abstrak (nilai) ke dalam bentuk visual.
 - **Produk:** Karya logo personal dengan tingkat kerumitan dan gaya visual yang beragam.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT - Pertemuan 5)

- **Refleksi & Apresiasi:** Setiap peserta didik menuliskan filosofi singkat logonya di bawah karya. Kemudian, karya dipajang dan semua melakukan "tur galeri" untuk saling mengapresiasi.
- **Rangkuman:** Guru mengapresiasi semua karya dan menekankan bahwa setiap logo adalah cerminan identitas yang unik dan berharga.
- **Tindak Lanjut:** Karya akan dinilai sebagai asesmen sumatif Bab 3.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** "Sebutkan satu logo yang kamu suka. Menurutmu, mengapa logo itu bagus?".

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Guru mengamati proses peserta didik saat membuat sketsa dan bereksperimen dengan bentuk huruf dan logo.
- **Latihan Soal/LKPD:**
 - LKPD 3.1: Kemampuan meniru gaya tipografi.
 - LKPD 3.2: Kreativitas dalam menghias dan mewarnai tipografi nama.
 - LKPD 3.3: Kemampuan menganalisis dan mendesain ulang logo.
- **Produk (Proses):**
 - Kumpulan sketsa tipografi dan logo.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Karya Logo Personal:** Menilai hasil akhir logo berdasarkan kriteria pada rubrik (orisinalitas ide, kesesuaian visual dengan konsep, komposisi, kerapian).
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Singkat:** Kemampuan peserta didik menjelaskan konsep dan filosofi di balik logo yang dibuatnya.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman tentang konsep tipografi dan logo.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Seni menata huruf dan mengatur penyebarannya pada ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu disebut...
 - a. Logo
 - b. Desain Grafis

- c. Ilustrasi
 - d. Tipografi
 - e. Sketsa
2. Sebuah identitas visual yang terdiri dari bentuk, filosofi, dan warna tertentu untuk mewakili suatu entitas (orang, perusahaan, produk) adalah...
 - a. Poster
 - b. Logo
 - c. Brosur
 - d. Kartu nama
 - e. Ragam hias
 3. Aksara Jawa, Bali, dan Batak merupakan contoh dari...
 - a. Logo modern
 - b. Desain interior
 - c. Tipografi tradisional nusantara
 - d. Seni lukis abstrak
 - e. Merek dagang
 4. Langkah pertama yang paling penting dalam merancang sebuah logo personal adalah...
 - a. Langsung mewarnai
 - b. Menentukan konsep dan nilai yang ingin disampaikan
 - c. Memilih jenis kertas
 - d. Meniru logo yang sudah ada
 - e. Mencetak desain
 5. Jika kamu ingin membuat logo yang memberi kesan "kuat" dan "stabil", bentuk dan garis yang paling cocok digunakan adalah...
 - a. Bentuk lingkaran dan garis tipis melengkung
 - b. Bentuk awan dan warna pastel
 - c. Bentuk persegi dan garis tebal dan lurus
 - d. Bentuk tidak beraturan dan banyak warna cerah
 - e. Bentuk hati dan garis putus-putus

Soal Esai

1. Jelaskan mengapa sebuah perusahaan atau produk memerlukan sebuah logo! Apa fungsi utama logo menurut pemahamanmu?
2. Bayangkan kamu diminta membuat logo untuk klub pecinta lingkungan di sekolahmu. Nilai yang ingin disampaikan adalah "Peduli" dan "Hijau". Jelaskan ide logomu, mencakup bentuk, warna, dan jenis tulisan yang akan kamu gunakan!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.