



MGMP SENI BUDAYA

TEKNOLOGI DAN SENI

8 SEPTEMBER 2026



**LAPORAN KEGIATAN
MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP)
Mata Pelajaran: Seni Budaya
Semester: Ganjil
Tahun Pelajaran: 2026/2027**

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan kegiatan MGMP Mata Pelajaran Seni Budaya telah dilaksanakan pada:

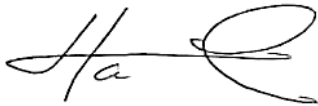
Hari/Tanggal : Selasa / 1 September 2026

Tempat : Zoom meeting

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan MGMP Seni Budaya

Dibuat Oleh,

Ketua MGMP Seni Budaya



(Taufik Hidayat, S.Pd)

Sekretaris



(Hadizah, S.Pd)

Mengetahui,
Kepala Cabang Dinas pendidikan
Wilayah kabupaten Aceh Tenggara

(Jufri, RM, S.Pd, M.Si)

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya laporan kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Seni Budaya ini dapat disusun dengan baik.

Laporan ini bertujuan untuk mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan MGMP, hasil pembahasan, keputusan yang diambil, serta rencana tindak lanjut sebagai bahan evaluasi dan peningkatan mutu pembelajaran.

Semoga laporan ini bermanfaat bagi seluruh anggota MGMP dan pihak terkait.

Kutacane, 1 September 2026

Penyusun

DAFTAR ISI

Halaman Judul

Lembar Pengesahan

Kata Pengantar

Daftar Isi

BAB I Pendahuluan

BAB II Pelaksanaan Kegiatan

BAB III Hasil Pertemuan

BAB.IV Dokumentasi Foto

BAB V Lampiran Modul Bahan tayang berupa Pdf (Power Point, Canva)

BAB VI Penutup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) merupakan forum profesional bagi guru untuk meningkatkan kompetensi, berbagi pengalaman, menyusun perangkat pembelajaran, dan menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran.

Melalui kegiatan MGMP diharapkan terjalin kerja sama yang baik antar guru sehingga kualitas pembelajaran semakin meningkat.

B. Dasar Pelaksanaan

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Menteri Pendidikan yang berlaku mengenai pengembangan profesi guru.
3. Program Kerja MGMP Tahun Pelajaran 2026/2027
4. Hasil rapat pengurus MGMP Seni Budaya

C. Tujuan

Meningkatkan kompetensi guru.

1. Menyamakan persepsi dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Menyusun perangkat ajar bersama.
3. Menyusun asesmen yang berkualitas.
4. Menjalin kolaborasi antar guru.

BAB II

PELAKSANAAN KEGIATAN

Nama Kegiatan : MGMP Seni Budaya

Pertemuan Rutin MGMP Mata Pelajaran Seni Budaya

Hari/Tanggal : Selasa / 1 September 2026

Waktu : 08.00 s/d 15.00

Tempat : Zoom meeting

Penyelenggara

MGMP Mata Pelajaran Seni Budaya

Peserta

Jumlah peserta: 11 orang. (Absensi Terlampir)

Terdiri dari guru-guru mata pelajaran Seni Budaya dari sekolah-sekolah anggota
MGMP Seni Budaya

Susunan Acara

08.00–08.30 Registrasi Peserta/Pengisian Absensi Hadir.

08.30–08.45 Pembukaan

08.45–09.00 Sambutan Ketua MGMP

09.00–10.30 Penyampaian Materi

10.30–12.00 Diskusi

12.00–13.00 Istirahat

13.00–14.30 Penyusunan Program

14.30–15.00 Penutup

BAB III

HASIL PERTEMUAN

A. Materi yang Dibahas

1. Pemanfaatan perangkat digital seperti komputer, laptop, LCD/proyektor, tablet, dan telepon pintar sebagai media pembelajaran Seni dan Budaya.
2. Penggunaan sumber belajar digital berupa video pembelajaran, gambar, audio, animasi, dan platform pembelajaran daring.
3. Pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran seni musik, seni tari, seni rupa, dan seni teater.
4. Penggunaan aplikasi digital untuk membantu peserta didik dalam membuat karya seni, mengolah musik, membuat desain, mendokumentasikan karya, dan mempresentasikan hasil karya.
5. Pemanfaatan internet sebagai sumber referensi budaya dan seni dengan tetap memperhatikan kredibilitas sumber serta etika dalam menggunakan karya orang lain.
6. Penggunaan teknologi untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan, kolaborasi, dan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan karya seni.
7. Pentingnya guru meningkatkan kompetensi dan literasi digital agar mampu memilih serta menggunakan teknologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
8. Pemanfaatan teknologi sebagai sarana evaluasi dan dokumentasi hasil belajar peserta didik.

B. Hasil Keputusan.

1. Teknologi akan dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran Seni dan Budaya agar pembelajaran lebih menarik, interaktif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.
2. Guru akan memilih media dan aplikasi digital yang mudah digunakan, relevan dengan materi, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Pembelajaran Seni dan Budaya akan diarahkan pada kegiatan praktik dan proyek sehingga peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan dan mempresentasikan karya seni.
4. Guru perlu memberikan bimbingan kepada peserta didik mengenai penggunaan teknologi secara bijak, kreatif, aman, dan bertanggung jawab.
5. Pemanfaatan teknologi tetap harus mempertahankan nilai-nilai budaya lokal dan mendorong peserta didik untuk mengenal, melestarikan, serta mengembangkan seni dan budaya Indonesia.
6. Hasil karya peserta didik dapat didokumentasikan dalam bentuk digital sebagai portofolio pembelajaran.

7. Guru akan melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

C. Rencana Tindak Lanjut

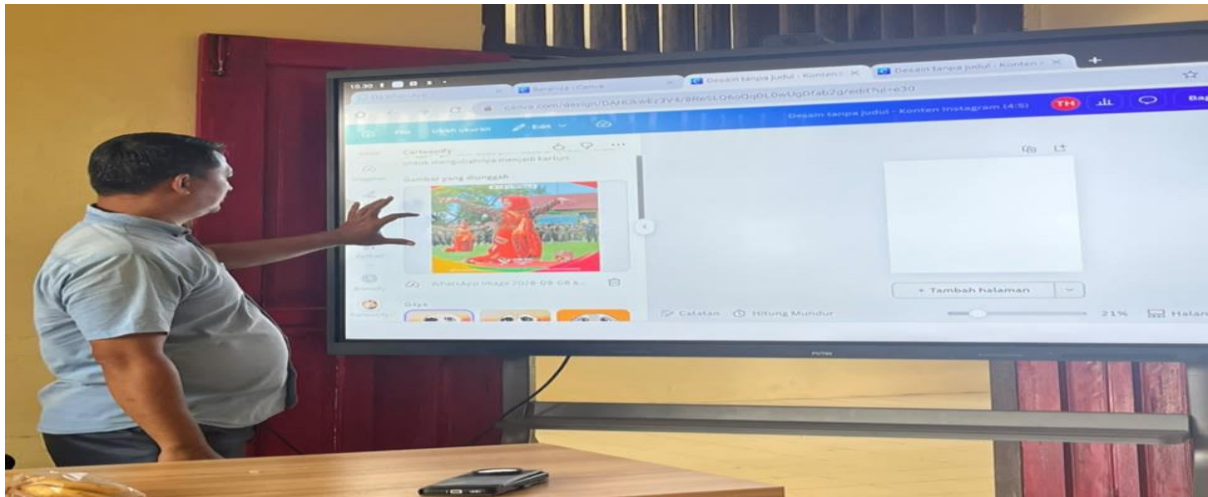
1. Mengidentifikasi kebutuhan perangkat dan media teknologi yang tersedia di sekolah.
2. Menyusun perangkat pembelajaran Seni dan Budaya yang mengintegrasikan penggunaan teknologi.
3. Menyiapkan bahan ajar digital seperti video, audio, presentasi, dan materi interaktif.
4. Mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan teknologi, seperti membuat video pertunjukan seni, aransemen musik sederhana, dokumentasi tari, desain karya seni, atau pementasan teater.
5. Melaksanakan pelatihan atau berbagi praktik baik antarguru mengenai penggunaan aplikasi dan media digital dalam pembelajaran Seni dan Budaya.
6. Memberikan pendampingan kepada peserta didik dalam menggunakan teknologi untuk berkarya secara kreatif dan bertanggung jawab.
7. Membuat dokumentasi dan portofolio digital hasil karya peserta didik.
8. Melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran dan ketercapaian tujuan penggunaan teknologi.
9. Melakukan perbaikan dan pengembangan strategi pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi.

BAB IV

Dokumentasi Foto

*Saat kegiatan dapat ditambahkan halamannya (Saat Registrasi, Saat Penyampaian Materi, Saat pembahasan, saat pengambilan keputusan dll)

DISKUSI





PRESENTASI

**MGMP SENI BUDAYA
SMA KABUPATEN ACEH TENGGARA**

PERTEMUAN KE-6

TEKNOLOGI & SENI BUDAYA



Peran Teknologi dalam Seni Budaya

Teknologi hadir sebagai alat bantu eksplorasi dan ekspresi seni yang powerful. Dengan multimedia, software desain grafis, dan platform digital, siswa dapat menciptakan karya seni yang lebih beragam dan inovatif.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya membuka akses ke sumber belajar global, memungkinkan kolaborasi kreatif, dan mendorong siswa untuk mengekspresikan diri secara lebih bebas dan modern.



Contoh Aplikasi Teknologi



Pembelajaran tari dan teater melalui video tutorial dan platform virtual, serta eksplorasi budaya lewat teknologi VR dan AR membuka pengalaman belajar yang imersif dan interaktif.

Digital Painting & Desain Grafis menggunakan Adobe Photoshop dan aplikasi sejenis memungkinkan siswa berkarya seni visual secara digital. Rekaman dan editing musik kini mudah dilakukan dengan software DAW (Digital Audio Workstation) yang tersedia di berbagai platform.

Manfaat Teknologi

Pembelajaran interaktif, fleksibel, dan akses ke sumber belajar global. Kreativitas siswa meningkat dengan dukungan teknologi digital.



Sebelum : Pembelajaran Seni Budaya terbatas pada media fisik, buku teks, dan interaksi tatap muka di kelas. Akses sumber belajar sangat terbatas. Sesudah : Teknologi membuka peluang pembelajaran interaktif, fleksibel, dan terhubung ke sumber belajar global, meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa.

Mari Ciptakan Pembelajaran Seni Budaya yang Inovatif dan Inspiratif!

Teknologi mempermudah dan memperkaya materi Seni Budaya SMA. Ayo manfaatkan teknologi untuk meningkatkan kreativitas dan apresiasi seni bagi generasi penerus bangsa.



Canva



Terkait pembuatan media ajar dapat dilakukan didalam aplikasi Canva. Aplikasi Canva dapat membuat perangkat ajar dengan praktis untuk satu kali pertemuan dengan menuliskan prompt yang ada di canva AI. Setelah itu guru dapat menyesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.



Tidak hanya itu, pembuatan media dan konten ajar yang sangat mudah melalui canva dengan mencari template presentasi atau konten ajar yang tersedia pada canva.



Canva juga dapat mempermudah pemeriksaan tugas yang diberikan oleh guru dan sebaliknya guru juga dapat dengan mudah menilai tugas dari siswa dengan hanya membuat grup tugas yang linknya dibagikan oleh guru kepada siswa.



Quiziz / Wayground



TApplikasi pembuatan soal dengan mudah dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dengan hanya membagikan link.



Quiziz juga dapat membuat siswa menjawab lebih semangat dikarenakan menggunakan waktu yang saling berlomba dengan animasi dan musik yang menarik



Guru juga dapat membuat atau menyalin soal yang telah tersedia di platform tersebut.



Dan masih banyak platform digital lainnya yang dapat digunakan dalam media pembelajaran.

THANK YOU