



**MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP)
SENI BUDAYA JENJANG SMA CABANG DINAS
PENDIDIKAN KABUPATEN ACEH SINGKIL**

Sekretariat: SMA 1 Negeri Gunung Meriah, Desa Gunung Lagan Kec. Gunung Meriah

Kab.Aceh Singkil.23784

E-mail : mgmpsenibudayaasing@gmail.com



**LAPORAN KEGIATAN
KABUPATEN ACEH SINGKIL**

Topik Kegiatan	: Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Google Gemini Ai
Periode / Tanggal	: Pertemuan Ke - 6 / September 2026
Tempat / Media	: Secara Luring/SMA N 1 Gunung Meriah

BAB I: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan pergeseran dan pembaruan regulasi evaluasi pendidikan nasional,

Dasar Hukum

- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 9 Tahun 2025 tentang Evaluasi Sistem Pendidikan.
- Program Kerja Pengurus MGMP Seni Budaya SMA Kabupaten Aceh Singkil Tahun Anggaran 2026.

1.2 Tujuan Kegiatan

- Meningkatkan kompetensi guru Seni Budaya dalam mendesain dan memanfaatkan Google Gemini AI sebagai media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai karakteristik mata pelajaran Seni dan Budaya.
- Menjabarkan konsep dasar Google Gemini AI multimodal: teks, gambar, audio, dan analisis visual untuk pembelajaran Seni Budaya
- Mengklasifikasi jenis-jenis prompt yang sesuai untuk materi Seni Tari, Seni Musik, Seni Rupa, dan Seni Teater.
- Menerapkan prinsip etika dan literasi AI dalam penggunaan Google Gemini di satuan pendidikan
- Mengevaluasi kualitas media yang dihasilkan Gemini AI berdasarkan aspek: keakuratan materi, kebahasaan, dan kemenarikan visual

BAB II: PELAKSANAAN KEGIATAN

2.1 Waktu dan Tempat

- **Hari / Tanggal :** Selasa, 01 Agustus 2026
- **Waktu :** 10.00 WIB s.d. Selesai
- **Tempat :** Secara Luring di SMA Negeri 1 Gunung Meriah

2.2 Narasumber / Fasilitator

- **Nama :** Liska Nike Saputri, S.Pd
- **Instansi :** SMA NEGERI 2 GUNUNG MERIAH

2.3 Peserta Kegiatan

Kegiatan ini dihadiri oleh 7 orang guru mata pelajaran Seni Budaya dari 7 SMA Negeri dan Swasta di bawah naungan MGMP Seni Budaya Tingkat SMA Kabupaten Aceh Singkil

2.4 Materi Kegiatan

- **Sesi 1:** Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Google Gemini Ai
- **Sesi 2:** Praktik pembuatan LKPD menggunakan pemanfaatan Google AI

BAB III: HASIL KEGIATAN DAN DAMPAK

3.1 Hasil yang Dicapai (Outputs)

- Peningkatan pemahaman guru terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Google Gemini Ai Pada Pembelajaran Seni Budaya berbasis Teknologi.
- Terkumpulnya kreativitas guru-guru dalam pengembangan pembuatan LKPD menarik bagi siswa/siswi.
- Terwujudnya pembelajaran yang kreatif dan menarik.

3.2 Dampak Kegiatan (Outcomes)

- Guru memiliki kesiapan bahan ajar dan instrumen evaluasi yang matang untuk melakukan bimbingan intensif serta tryout di sekolah masing-masing.
- Terwujudnya standarisasi kualitas materi penilaian dan pengayaan Seni Budaya di seluruh wilayah kabupaten, sehingga meminimalisir kesenjangan mutu antar sekolah.

BAB IV: KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Pelaksanaan pertemuan Luring MGMP Seni Budaya SMA Tingkat Kabupaten dalam rangka Pemanfaatan Media Pembelajaran menggunakan google Gemini AI telah berjalan dengan lancar, produktif, dan interaktif. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam Pembuatan LKPD berbasis Teknologi.

4.2 Rekomendasi

- Guru mampu membuat prompt spesifik Seni Budaya Screenshot 2 prompt: 1 untuk tari, 1 untuk rupa
- Guru mampu memodifikasi hasil AI agar sesuai KD 1 file RPP/LKPD hasil edit dari output Gemini
- Guru mampu mengidentifikasi potensi bias/plagiasi AI Lembar refleksi 2 kelebihan + 2 tantangan

Gunung Meriah, 01 September 2026

Sekretaris MGMP Seni Budaya



LISKA NIKE SAPUTRI, S.Pd

Nip. 19930707 202212 2 005

Ketua MGMP Seni Budaya



SRILIASTA RINA BR.SEMBIRING,S.Pd

Nip. 19821027 201003 2 001

DOKUMENTASI KEGIATAN



LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Undangan Kegiatan MGMP

	MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SMA KABUPATEN ACEH SINGKIL	
<i>Sekretariat: SMA 1 Negeri Gunung Meriah, Desa Gunung Lagan Kec. Gunung Meriah Kab. Aceh Singkil 23784 E-mail : mgmpsenibudayaasing@gmail.com</i>		
Singkil , 31 Agustus 2026		
Nomor	: 05/MGMP/SenBud/ask/2026	
Perihal	: Undangan MGMP	
Yth. Bapak/Ibu Guru Mata Pelajaran Seni Budaya (Anggota MGMP Aceh Singkil) Di Tempat		
Assalamualaikum Wr.Wb		
Dengan hormat,		
Sehubungan dengan akan diadakannya kegiatan MGMP Mata Pelajaran Seni Budaya kami sampaikan undangan resmi kepada Bapak /Ibu agar berkenan menghadiri dan mengikuti acara "Musyawarah Guru Mata Pelajaran se Kab. Aceh Singkil, yang akan diselenggarakan pada:		
Hari	: Selasa	
Tanggal	: 01 September 2026	
Waktu	: Pukul 10.00 Wib s.d Selesai	
Tempat	: SMA Negeri 1 Gunung Meriah	
Acara	: 1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Google Gemini Ai 2. Pembahasan Lainnya.	
Demikian atas perhatian dan kehadiran Bapak/ ibu , kami ucapkan terima kasih. Wassalamualaikum Wrwb.		
Singkil, 31 Agustus 2026		
Ketua MGMP	Sekretaris	
 RIASTA RINA BR.SEMBRING,S.Pd Nip. 19821027 201003 2 001	 LISKA NIKE SAPUTRI, S.Pd Nip. 19930707 202212 2 005	
Tembusan		
1. Yth. Kepala Cabang Dinas Aceh Singkil 2. Yth. Kepala sekolah se -Kabupaten Aceh Singkil		

Lampiran 2: Daftar Hadir Peserta

DAFTAR HADIR PESERTA MEMP
MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN SENBUD SMA
KABUPATEN ACEH SINGKIL

NO	NAMA	JABATAN	TAMBAH
1.	SRILIASTA RINA BR S.pd	KETUA	1.
2.	LISKA NIKE SAPUTRI, S.pd	SEKRETARIS	2.
3.	ENY SETIAWATI, S.pd	ANGGOTA	3.
4.	HAMDANI, S.pd	ANGGOTA	4.
5.	ADITYA AGESTA, S.pd		5.
6.			6.
7.			7.

Mengetahui
MEMP

Aceh Singkil, 01 September 2026
Sekretaris

LISKA NIKE SAPUTRI, S.pd
NIP. 19930707 202221 2 005

PAPERLINE

- Lampiran 3:

CONTOH LKPD MENGGUNAKAN GOOGLE GEMINI AI

FASE E	FASE F																																				
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MATA PELAJARAN: SENI BUDAYA (SENI RUPA) Fase / Kelas : E / X (Sepuluh) Materi Utama : Eksplorasi Unsur, Prinsip, dan Teknik Seni Rupa 2 Dimensi Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit (1 Pertemuan) Kelompok / Nama Anggota: A. Capaian Pembelajaran (CP) Peserta didik mampu mengamati, merefleksikan, dan mengaplikasikan unsur-unsur serta prinsip seni rupa dalam menciptakan karya seni 2 dimensi menggunakan media dan teknik yang dipilih. B. Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi unsur (garis, warna, tekstur, bentuk) dan prinsip (keselimbangan, irama, kontras) pada karya seni rupa 2 dimensi. 2. Peserta didik dapat mengeksplorasi teknik pembuatan karya 2 dimensi sederhana secara kolaboratif. C. Alat dan Bahan • Alat tulis & kertas gambar (A4/A3) • Pensil warna / krayon / cat air / spidol • Potongan majalah bekas / koran (untuk teknik kolase) & lem D. Aktivitas Pembelajaran Aktivitas 1: Analisis Karya (Mengamati & Berpikir Kritis) Perhatikan contoh gambar/karya seni rupa 2 dimensi yang disajikan oleh guru di depan kelas (atau gambar karya di sekitar lingkungan sekolah), lalu diskusikan bersama kelompokmu untuk mengisi tabel berikut: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Unsur / Prinsip Seni Rupa</th> <th>Visual Pengamatan pada Karya</th> <th>Catatan Kelompok</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Unsur Dominan (Garis/Warna/Bentuk)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tekstur Karya (Nyernis/Sers)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Prinsip Utama (Keselimbangan/Kontras/Tekstur)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Teknik yang Digunakan (Acor/Duael/Kalase/Plakat)</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Unsur / Prinsip Seni Rupa	Visual Pengamatan pada Karya	Catatan Kelompok	Unsur Dominan (Garis/Warna/Bentuk)			Tekstur Karya (Nyernis/Sers)			Prinsip Utama (Keselimbangan/Kontras/Tekstur)			Teknik yang Digunakan (Acor/Duael/Kalase/Plakat)			LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) SENI RUPA TRADISIONAL KELAS XI MENILAI KARYA SENI DAERAH TERIKAT ADAT Nama Kelompok: _____ Kelas: _____ Anggota: _____ Tanggal: _____ Teorema Sisa pada Polinomial By Srillasta Rina Br Sembiring, S.Pd AKTIVITAS 1: MENGENAL MAKNA SIMBOLIK Jedihkan gambar karya seni berikut dengan makna adat yang terkandung! <table border="0"> <tr> <td></td> <td>☐</td> <td></td> <td>☐</td> </tr> <tr> <td></td> <td>☐</td> <td></td> <td>☐</td> </tr> <tr> <td></td> <td>☐</td> <td></td> <td>☐</td> </tr> </table> AKTIVITAS 2: ANALISIS KARYA SENI DAERAH Pilihkan satu karya yang menarik: karya seni tradisional dan jawablah: Apa fungsi karya seni tersebut dalam konteks adat/upacara? _____ _____ _____ AKTIVITAS 3: PENILAIAN KRITIS (RUBRIK) Diskusikan dalam kelompok, berikan penilaian terhadap karya seni pilihanmu berdasarkan kriteria berikut: <table border="0"> <tr> <td>Keseluruhan Bentuk</td> <td>Bintang</td> <td rowspan="4">Alasan Penilaian:</td> </tr> <tr> <td>Kekayaan Makna Adat</td> <td>★★★★★</td> </tr> <tr> <td>Teknik Pembuatan</td> <td>★★★★★</td> </tr> <tr> <td>Keberlanjutan Tradisi</td> <td>★★★★★</td> </tr> </table> Alasan Penilaian: _____		☐		☐		☐		☐		☐		☐	Keseluruhan Bentuk	Bintang	Alasan Penilaian:	Kekayaan Makna Adat	★★★★★	Teknik Pembuatan	★★★★★	Keberlanjutan Tradisi	★★★★★
Unsur / Prinsip Seni Rupa	Visual Pengamatan pada Karya	Catatan Kelompok																																			
Unsur Dominan (Garis/Warna/Bentuk)																																					
Tekstur Karya (Nyernis/Sers)																																					
Prinsip Utama (Keselimbangan/Kontras/Tekstur)																																					
Teknik yang Digunakan (Acor/Duael/Kalase/Plakat)																																					
	☐		☐																																		
	☐		☐																																		
	☐		☐																																		
Keseluruhan Bentuk	Bintang	Alasan Penilaian:																																			
Kekayaan Makna Adat	★★★★★																																				
Teknik Pembuatan	★★★★★																																				
Keberlanjutan Tradisi	★★★★★																																				

FASE F

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) - SENI TARI KELAS XII

Materi: Seni Musik, Seni Rupa, dan Seni Teater pada Tari Tradisi & Tari Kreasi

IDENTITAS KELOMPOK

NAMA KELOMPOK: _____ TANGGAL: _____

KELAS: XI _____

NAMA ANGGOTA: 1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

1. AKTIVITAS 1: MENCOCOKKAN UNSUR SENI (MENJODOHKAN)

1. SENI MUSIK	2. SENI RUPA	3. SENI TEATER	4. SENI TARI
Penritual budaya dan panggung	Wacana dan busana penari	Suara lantang instrumen	Pola lantai dan gerak tubuh

2. AKTIVITAS 2: PERBANDINGAN TARI TRADISI VS TARI KREASI (TABEL ISIAN)

TARI TRADISI Tari Limas	TARI KREASI Tari Modern Tradisi
Gel khas musik intrigen	
Pengisi seni rupa (desain)	
Penari seni teater	

3. AKTIVITAS 3: ANALISIS KARYA (DISKUSI KELOMPOK & JAWABAN SINGKAT)

Sebutkan unsur SENI MUSIK yang paling dominan dalam tari tersebut!

Bagaimana SENI RUPA terlihat dari kostum dan properti?

Unsur SENI TEATER apa yang diperhatikan oleh penari?

4. AKTIVITAS 4: KREASI KONSEP TARI BERKELOMPOK (AKTIVITAS KREATIF)

Rancang Konsep Tari Kreasi Kelompok Anda!

Judul Tari: _____

Ide Dasar/Tema: _____

Deskripsi gerak (singkat): _____

Gambar Kostum & Properti (Gaya Seni Rupa): _____

By Eni Setiawati, S.Pd

FASE F

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Ragam lagu daerah nusantara
By Hamdani, S.Pd.

NAMA: _____
KELAS: _____
TANGGAL: _____

Bagian 1: Identifikasi Lagu Daerah

1. Jelaskanlah identifikasi lagu daerah dengan daerah asalnya yang sesuai.

Judul Lagu	Asal Daerah
1. Kencong Kemayoran	A. Jawa Barat
2. Apule	B. Kalimantan Selatan
3. Gundul Pacul	C. Papua
4. Marak Dabai	D. Jakarta
5. Ampar-Ampar Pisang	E. Jawa Tengah

2. Sebutkan alat musik tradisional apa saja yang digunakan pada lagu daerah diatas

Bagian 2: Karaoke/Telesk Musik

1. Jelaskan makna lagu daerah yang ada di atas

2. Deskripsikan bunyian teluk vokal di atas lagu daerah tersebut.

RAGAM LAGU DAERAH NUSANTARA
By Hamdani, S.Pd.