



**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 Model Pembelajaran KOMIX dengan menggunakan Gouggle Gemini
Periode / Tanggal	: Pertemuan Ke - 6 / September 2026
Tempat / Media	: Secara Daring

BAB I: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan pergeseran dan pembaruan regulasi evaluasi pendidikan nasional, Seiring dengan perkembangan dan dinamika dunia pendidikan, evaluasi pendidikan nasional terus mengalami pergeseran dan pembaharuan regulasi. Perubahan tersebut merupakan bagian dari upaya pemerintah untuk menyesuaikan sistem evaluasi dengan kebutuhan pendidikan yang semakin kompleks, perkembangan teknologi, serta tuntutan terhadap peningkatan mutu dan pemerataan kualitas pendidikan. Evaluasi pendidikan tidak lagi semata-mata dipandang sebagai kegiatan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, tetapi juga sebagai instrumen penting dalam memetakan mutu pendidikan dan mendorong perbaikan proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Pergeseran paradigma evaluasi pendidikan nasional menunjukkan adanya perubahan dari penilaian yang berorientasi pada hasil akhir menuju evaluasi yang lebih komprehensif, autentik, dan berorientasi pada perkembangan kompetensi peserta didik. Regulasi yang terus diperbaharui memberikan ruang bagi satuan pendidikan untuk melaksanakan evaluasi dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kondisi satuan pendidikan, serta konteks pembelajaran. Dengan demikian, hasil evaluasi diharapkan tidak hanya menjadi angka atau capaian administratif, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai dasar dalam mengambil keputusan dan menyusun strategi peningkatan kualitas pembelajaran.

Pembaharuan regulasi evaluasi pendidikan juga menuntut kesiapan berbagai pihak, khususnya pendidik dan satuan pendidikan, dalam memahami tujuan, prinsip, mekanisme, serta pemanfaatan hasil evaluasi. Guru memiliki peran strategis dalam menerjemahkan kebijakan evaluasi ke dalam praktik pembelajaran dan penilaian di kelas. Oleh karena itu, pemahaman terhadap perubahan kebijakan menjadi hal yang penting agar pelaksanaan evaluasi tetap selaras dengan arah kebijakan pendidikan nasional.

Dalam konteks tersebut, diperlukan pemahaman yang utuh mengenai pergeseran dan

pembaharuan regulasi evaluasi pendidikan nasional. Pemahaman ini diharapkan dapat membantu satuan pendidikan dan pendidik melaksanakan evaluasi secara tepat, objektif, berkeadilan, dan berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukuran, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses perbaikan dan pengembangan pendidikan secara berkelanjutan.

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, 08 September 2026
- **Waktu :** 10.00 WIB s.d. Selesai
- **Tempat :** Secara Daring

2.2 Narasumber / Fasilitator

- **Nama :** Sriliasta Rina Br Sembiring, S.Pd
- **Instansi :** SMA NEGERI 1 SINGKOHOR

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 Model Pembelajaran berbentuk KOMIX dengan Google Gemini Ai dan ChatGPT
- **Sesi 2:** Praktik pembuatan KOMIX 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 KOMIX 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 Daring MGMP Seni Budaya SMA Tingkat Kabupaten dalam rangka Pemanfaatan Model Pembelajaran berbentuk KOMIX menggunakan google Gemini AI telah berjalan dengan lancar, produktif, dan interaktif. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam Pembuatan KOMIX 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

Aceh Singkil, 08 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

The image displays two screenshots from a digital activity documentation project.

The top screenshot shows a Zoom meeting interface with seven participants in a grid view. The participants are:

- Ana Yunita
- Liska Nike Saputri _Seni Budaya
- Aditya Agesta
- n. ni
- HAMDANI
- Safni_f07
- Sriliasta Rina Br Sembiring

The bottom screenshot shows a Google Gemini chat interface. The chat history includes the following panels:

- Panel 1: Seni Rupa 2 Dimensi**
Teman-teman, ini gambar Rencong acehku. Cuma ada panjang dan lebar.
- Panel 2: Seni Rupa 3 Dimensi**
Benar! Kalau patung perahu dan tikar ini seni 3 dimensi, punya panjang, lebar, dan tinggi (volume).
- Kue Bhoi dan Roti Jala kita juga seni 3 dimensi kan, Bu Guru?
- Bisa dilihat dari segala arah dan punya volume!
- Jadi, bedanya di dimensi dan volumenya ya! Ternyata seni rupa ada di sekitar kita!

The Gemini chat interface also includes a "Minta Gemini" button, a "Flash" dropdown, and a "Convert chat to PDF" option. The bottom of the screenshot shows the Windows taskbar with the time 10:40 AM.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Undangan Kegiatan MGMP



**MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA SMA
KABUPATEN ACEH SINGKIL**



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

Kab. Aceh Singkil. 23784

E-mail : mgmpsenibudayaasing@gmail.com

Singkil, 08 September 2026

Nomor : 07/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 : 08 September 2026
Waktu : Pukul 10.00 Wib s.d Selesai
Tempat : Zoom Meeting
Acara : 1. Pemanfaatan Model Pembelajaran berbentuk KOMIK dengan Menggunakan Google Gemini Ai dan Chat GPT.
2. Pembahasan Lainnya.

Demikian atas perhatian dan kehadiran Bapak/ ibu , kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wrwb.

Singkil, 07 September 2026

Ketua MGMP



SRILASTA RINA BR. SEMBIRING, S.Pd

Nip. 19821027 201003 2 001

Sekretaris

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

Peserta Hadir Semua berjumlah 7 orang

JotformSIGN Document ID: 262469151674063

Selasa, September 8, 2026

Formulir Absensi Kehadiran
MGMP Seni Budaya SMA Kabupaten Aceh Singkil

Nama Lengkap SRILIASTA RINA BR SEMBIRING S.Pd
Asal Sekolah SMA NEGERI 1 SINGKOHOR
Tanggal Kehadiran Selasa, September 8, 2026
Topik Materi Pemanfaatan Model Pembelajaran berbentuk KOMIX dengan menggunakan Gouggle Gemini
Unggah File Bukti Screenshot Pertemuan



Tanda Tangan

[Handwritten signature]

JotformSIGN Document ID: 262499066068065

Selasa, September 8, 2026

Formulir Absensi Kehadiran
MGMP Seni Budaya SMA Kabupaten Aceh Singkil

Nama Lengkap Liska Nike Saputri
Asal Sekolah SMAN 2 Gunung Meriah
Tanggal Kehadiran Selasa, September 8, 2026
Topik Materi Pemanfaatan model pembelajaran berbentuk komik dengan menggunakan google gemini ai dan chatgpt
Unggah File Bukti Screenshot Pertemuan



Tanda Tangan

[Handwritten signature]

JotformSIGN Document ID: 262469873126383

Selasa, September 8, 2026

Formulir Absensi Kehadiran
MGMP Seni Budaya SMA Kabupaten Aceh Singkil

Nama Lengkap Ana Yunita
Asal Sekolah SMA Negeri 1 Singkil Utara
Tanggal Kehadiran Senin, Maret 4, 1985
Topik Materi Webinar Komik
Unggah File Bukti Screenshot Pertemuan



Tanda Tangan

[Handwritten signature]

JotformSIGN Document ID: 262500617355049

Selasa, September 8, 2026

Formulir Absensi Kehadiran
MGMP Seni Budaya SMA Kabupaten Aceh Singkil

Nama Lengkap Eni Setiawati
Asal Sekolah SMAN 1 GUNUNG MERIAH
Tanggal Kehadiran Minggu, Agustus 24, 1997
Topik Materi Pemanfaatan Model Pembelajaran berbentuk KOMIX dengan menggunakan Google Gemini
Unggah File Bukti Screenshot Pertemuan



Tanda Tangan

[Handwritten signature]

- Lampiran 3:

CONTOH KOMIX MENGGUNAKAN GOOGLE GEMINI AI



FASE F



FASE F

