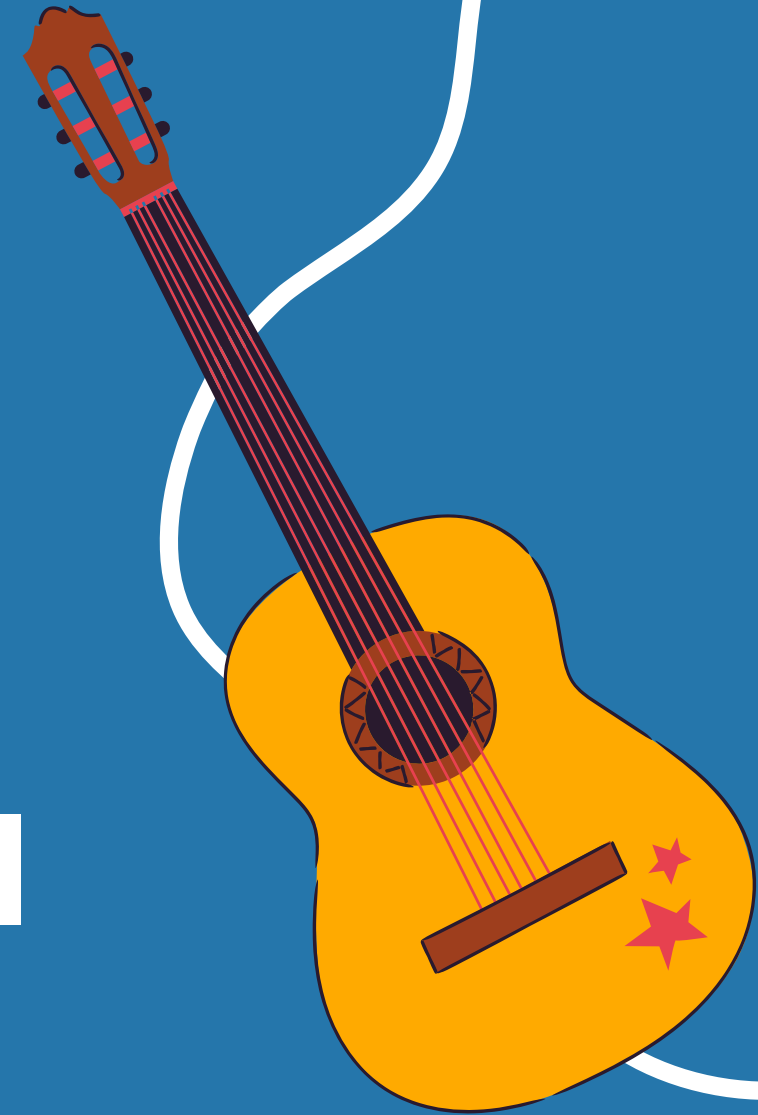




PEMANFAATAN DIGITALISASI DALAM PEMBELAJARAN SENI



**Narasumber
Eko Ardian,S.Pd**



**Peserta didik telah mengenal
penggunaan perangkat digital
seperti smartphone, laptop, komputer,
atau tablet.**



**Peserta didik juga memiliki
pengalaman dasar
dalam menggunakan
internet dan aplikasi digital.**



Aplikasi/Media Digital

Untuk membuat poster/desain:

Canva
Adobe Express
PowerPoint

Untuk video dan presentasi:

CapCut
Canva
PowerPoint
Google Slides

Aplikasi/Media Digital
Untuk membuat musik:

BandLab
Soundtrap
GarageBand
Chrome Music Lab

Media pembelajaran digital:

Video pembelajaran
YouTube
Google Classroom
Google Forms
Google Drive
Padlet
Quizizz/Kahoot
LMS sekolah



Teknologi digital dapat digunakan bukan hanya untuk mencari informasi, tetapi juga untuk menciptakan, mengembangkan, mendokumentasikan, mengapresiasi, dan mempublikasikan karya seni.



Dengan menggunakan teknologi digital, peserta didik dapat belajar seni dengan lebih kreatif dan interaktif.



Contohnya:

Belajar → Mengeksplorasi → Berkarya →
Mendokumentasikan → Mengumpulkan →
Mempresentasikan → Mengapresiasi



PENGERTIAN DIGITALISASI DALAM PEMBELAJARAN SENI

Digitalisasi dalam pembelajaran seni adalah pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar, menciptakan karya, mengolah karya, mendokumentasikan karya, dan menyampaikan hasil karya seni.

Contohnya:

Menonton video tutorial menggambar.

Membuat musik menggunakan aplikasi.

Membuat poster digital.

Mengedit video pertunjukan seni.

Membuat presentasi tentang tokoh seni.

Mengumpulkan tugas melalui Google Classroom.

Membuat portofolio digital.

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL

1. Aplikasi Pembuatan Musik

BandLab

BandLab dapat digunakan untuk membuat dan mengedit musik secara digital.

Peserta didik dapat belajar:

Membuat beat.

Menggunakan instrumen virtual.

Merekam suara.

Menggabungkan beberapa track.

Mengedit musik.

Membuat komposisi musik sederhana.



Chrome Music Lab

Dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep musik dengan cara yang sederhana dan interaktif.

Peserta didik dapat mengeksplorasi:

Melodi.

Ritme.

Tempo.

Pola suara.

Komposisi sederhana.



Soundtrap

Dapat digunakan untuk membuat proyek musik secara digital dan mendukung kegiatan kolaboratif.

