MGMP SENI BUDAYA
KOTA BANDA ACEH

PEMANFAATAN DIGITALISASI DALAM PEMBELAJARAN SENI

Narasumber
Eko Ardian,S.Pd

MGMP SENI BUDAYA
KOTA BANDA ACEH

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.

MGMP SENI BUDAYA
KOTA BANDA ACEH

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

MGMP SENI BUDAYA
KOTA BANDA ACEH

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

MGMP SENI BUDAYA
KOTA BANDA ACEH

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.