

ABSTRAK

Pembelajaran seni musik menyediakan beragam ilmu yang bisa mengekspresikan kreativitas salah satunya melalui permainan cipta lagu, dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan rancangan konsep yang telah disusun. “Permainan Cipta Lagu Berbasis Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 2 Lembang” bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya melalui media permainan cipta lagu. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif dibantu dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur, diharapkan dapat memaparkan penelitian secara faktual, naturalistik, dan objektif selanjutnya Data penelitian diolah dan dianalisis melalui reduksi, penyajian dan verifikasi data. Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan penutup, ada beberapa tahapan yang dilakukan pada kegiatan pelaksanaan yaitu: kegiatan awal yang terdiri dari (persepsi, orientasi, motivasi), kegiatan inti yang terdiri dari (eksplorasi, elaborasi, konfirmasi), dan kegiatan akhir yang terdiri dari (Refleksi Evaluasi, Verifikasi, Tindak lanjut hasil evaluasi belajar) yang disesuaikan pada setiap pertemuannya. (2) metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran seni budaya melalui permainan cipta lagu ini adalah metode ceramah, metode demonstrasi, metode tanya jawab, metode kerja kelompok. Dengan tujuan permainan cipta lagu berbasis kreativitas yang dikembangkan oleh peserta didik dapat berjalan secara kondusif, kreatif dan inovatif sehingga sasaran pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan yaitu, peserta didik dapat mengembangkan dan menyalurkan kreativitasnya.

Kata Kunci: Permainan Cipta Lagu, Kreativitas, Pembelajaran

ABSTRACT

Learning the art of music provides a variety of science that can express creativity one of them through the game copywriting, by applying the learning media in accordance with the draft concept that has been prepared. "Creative Song Based Creative Game In Cultural Arts Learning at SMP Negeri 2 Lembang" Aims to describe the steps of learning and learning methods used in the learning of art and culture through the media game copywriting songs. The method used is deskriptif with qualitative approach assisted by observation, interview, documentation and literature study, it is expected to describe research factual, naturalistic, and objective further Research data is processed and analyzed through reduction, presentation and verification of data. The findings of the research results show that (1) the learning steps that consist of preparation, execution and closing, there are several stages performed on the implementation activities of : The initial activities consisting of (apperception, orientation, motivation), core activities consisting of (exploration, elaboration, confirmation), and final activities consisting of (Reflection Evaluation, Verification, Follow-up on evaluation result) adjusted at each meeting. (2) methods used in cultural arts learning activities through the songwriting of this song are lecture method, demonstration method, question and answer method, group work method. With the purpose of creativity-based songwriting game developed by learners can run in a conducive, creative and innovative so that the learning objectives can be achieved as expected, that learners can develop and channel the creativity

Keywords: Songwriting Game, Creativity, Learning