

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang, peneliti menyimpulkan masalah yang terkait dengan pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

Dalam proses pembelajarannya, peneliti membuat sebuah desain pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu kata dan kartu nada yang akan digunakan sebagai media permainan untuk mencipta lagu, yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam menyalurkan ide-ide kreatifnya. Dengan demikian, permainan cipta lagu dalam pembelajaran seni budaya ini mampu mengembangkan kreativitas peserta didik.

Langkah-langkah yang dilakukan pada setiap pertemuan adalah langkah perencanaan atau persiapan, pelaksanaan (kegiatan awal: apersepsi, motivasi dan orientasi, kegiatan inti: eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi, kegiatan akhir: refleksi evaluasi, verifikasi dan tindak lanjut) dan penutup yaitu penilaian.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh peneliti pada kegiatan pembelajaran seni budaya adalah (1) metode ceramah yang digunakan untuk penyampaian materi secara lisan, (2) metode demonstrasi yang digunakan untuk mendemonstrasikan media pembelajaran berupa kartu kata dan kartu nada, (3) metode tanya jawab yang dilakukan pada proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui pengetahuan awal dan kemampuan siswa terhadap materi yang disampaikan, (4) metode kerja kelompok yang dilaksanakan untuk merangsang siswa agar saling bekerja sama dalam menyatukan ide-ide kreatifnya untuk mencipta, (5) metode imitasi digunakan untuk memberikan contoh agar peserta didik mendapat gambaran mengenai pembelajaran tentang permainan cipta lagu dengan baik

kemudian diikuti oleh peserta didik, (6) Metode penugasan digunakan untuk memotivasi anak aktif belajar, baik secara individual atau kelompok.

## **B. Implikasi**

### **1. Siswa**

- a. Siswa mampu mengembangkan kreativitasnya, dan dapat menyalurkan ide-ide kreatifnya dalam menciptakan sebuah lagu
- b. Siswa lebih terlihat bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada seperti bekerja sama untuk saling membantu peserta didik yang mengalami kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Siswa menjadi semakin percaya diri dalam pergaulan di sekolah terutama pada saat pembelajaran seni budaya karena mereka mempunyai bekal dalam mencipta lagu.
- d. Siswa lebih termotivasi dan semangat untuk mengejar cita-citanya karena pada proses pembelajaran peneliti selalu memberikan motivasi terhadap siswa.

### **2. Guru**

- a. Guru dapat membuat sebuah desain pembelajaran yang lebih kreatif lagi.
- b. Guru dapat menciptakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui media permainan cipta lagu.
- c. Guru mendapatkan waktu untuk lebih mengenal dan mempelajari karakter siswa.
- d. Guru menjadi mengerti dan lebih memahami kondisi kelas, dan mampu mengantisipasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas.

## **C. Rekomendasi**

### **1. Guru**

Dalam pembelajaran seni budaya, guru hendaknya lebih aktif dan terampil dalam menyampaikan materi kepada siswa, karena masih banyak siswa yang belum mengerti terhadap pemaparan materi yang dijelaskan. Untuk menyiasati hal tersebut

Fathurrahman, 2017

*PERMAINAN CIPTA LAGU BERBASIS KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 2 LEMBANG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

guru harus bisa membuat sebuah strategi dalam pembelajaran yang mampu membuat kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, misalnya melalui media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang tepat. Karena bagaimanapun karakteristik siswa dalam menyerap materi mempunyai cara yang berbeda. Oleh karena itu media, dan metode pembelajaran merupakan strategi yang harus dikuasai oleh guru. Contohnya melalui media permainan ini dapat membuat siswa mampu mengembangkan, dan menyalurkan ide-ide kreatifnya sendiri sehingga kegiatan belajar mengajar pun menjadi lebih aktif dan komunikatif.

## **2. Siswa**

Siswa hendaknya lebih disiplin dan berkonsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung serta lebih giat lagi dalam berlatih di rumah agar tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan cepat. Selanjutnya siswa lebih atraktif dan terampil dalam mencari sumber materi di luar kegiatan belajar mengajar sehingga faktor ketergantungan terhadap guru bisa di minimalisir, hal tersebut bisa dilakukan dengan mencari dan mempelajari di sumber internet yang pada saat ini sudah disajikan dengan praktis melalui tampilan audio visual.

## **3. Sekolah**

SMP Negeri 2 Lembang, hendaknya mendukung secara penuh kegiatan pembelajaran di luar sekolah, misalnya dengan mengikutsertakan peserta didik diberbagai macam perlombaan seperti salah satunya lomba cipta lagu. Sekolah juga hendaknya menyeleksi beberapa peserta didik yang berbakat dalam suatu bidang tertentu untuk diikutsertakan pada perlombaan-perlombaan diluar sekolah, dengan demikian siswa pun merasa termotivasi untuk terus menggali dan menemukan kemampuannya masing-masing, agar peserta didik bersaing untuk bisa menampilkan yang terbaik untuk sekolah.