

ABSTRACT

This study aims to describe the application of dance art learning through education games as a booster of character education in grade X students in SMKN 2 Bandung City with emphasis on the value of discipline, creative value, and communicative value. This research is descriptive qualitative research. The subject of this research is the students of class X of Mechanical Engineering 10 in SMKN 2 Bandung. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The data validity check uses triangulation, and data is analyzed through data reduction measures, data displays, and conclusions.

The results showed that in the learning activities, on the affective aspect, the values of discipline seen during the study, among others, students have been disciplined in time and obey the rules. Although there are still a small number of students who do not discipline behavior or disobey the rules. While the discipline of time, students are still considered less in the discipline of time because it often neglects the task by doing the school especially the work on the beginning of the learning begins. But the good behavior shown by the students is that the Student follows all the learning activities well and the students show the sportive attitude in the game. The cognitive aspect is the communicative value shown by the students is the students show the enthusiastic attitude of each dance art learning, and many students propose ideas or ideas to their group during group learning and students can express their opinions freely. In the psychomotor aspect students can follow the motion given in accordance with the technique as a whole, combining with rhythm and demonstrating in front of the class creatively.

Keywords ; Character Education, Dance Learning, Education Games, Cooperative Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran seni tari melalui education games sebagai penguat pendidikan karakter pada siswa kelas X di SMKN 2 Kota Bandung dengan menitikberatkan pada nilai disiplin, nilai kreatif, dan nilai komunikatif. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Mesin 10 di SMKN 2 Kota Bandung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi, dan data dianalisis melalui langkah-langkah reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan pembelajaran, pada aspek afektif, yaitu nilai disiplin yang terlihat selama penelitian antara lain siswa sudah disiplin dalam waktu dan mentaati peraturan. Meskipun masih ada sebagian kecil siswa yang tidak disiplin perilaku atau tidak mentaati peraturan. Sedangkan disiplin waktu, siswa dinilai masih kurang dalam disiplin waktu karena sering melalaikan tugas dengan mengerjakan disekolah terlebih yang mengerjakan pada saat awal pembelajaran dimulai. Namun perilaku yang baik yang ditunjukkan siswa ialah Siswa mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran dengan baik dan siswa menunjukkan sikap sportif dalam permainan. Aspek kognitif yaitu nilai komunikatif yang ditunjukkan oleh siswa ialah siswa menunjukkan sikap antusias setiap pembelajaran seni tari, Serta siswa banyak mengajukan gagasan atau ide kepada kelompoknya pada saat belajar kelompok dan siswa dapat menyampaikan pendapat secara bebas. Pada aspek psikomotor siswa dapat mengikuti gerak yang diberikan sesuai dengan tekniknya secara keseluruhan, menggabungkan dengan irama dan mendemonstrasikan di depan kelas secara kreatif.

Kata kunci ; Pendidikan Karakter, Pembelajaran Seni Tari, *Education Games*, Pembelajaran Kooperatif