

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan, Pengetahuan guru seni budaya terkait pengertian pendidikan karakter cukup baik. Walaupun guru belum hafal dan mengerti secara keseluruhan 18 nilai karakter yang telah dijabarkan oleh Zubaedi, tetapi guru sudah dapat menerapkan beberapa nilai karakter yang termasuk dalam pilar penting dalam pendidikan karakter.

Pada proses pelaksanaan pendidikan karakter yang ditemukan 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, walaupun kesan pada pertemuan pertama tidak begitu baik, 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

Faktor yang mendorong terlaksananya pendidikan karakter dalam pembelajaran seni budaya di SMK Negeri 2 Kota Bandung berdasarkan dengan guru seni budaya ialah perilaku anak yang pada dasarnya memang sudah bagus, sehingga peneliti disini hanya lebih menguatkan dan mengembangkan. Tindakan dari guru yang selalu memberikan teguran dan nasihat jika ada siswa yang tidak

disiplin, berkelahi, atau berbuat jahil. Dalam mengembangkan nilai kreatif guru mencoba untuk mengembangkan sikap-sikap kreatif yang dirasa sudah cukup baik.

Disiplin selalu dikaitkan dalam suatu peraturan yang mengikat, yang bersifat memaksa. Diterapkannya suatu permainan untuk melihat kedisiplinan siswa mampu menguatkan kepada siswa tentang keterkaitan peraturan yang diikuti, bahwa dalam suatu permainan harus di dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara menaati norma-norma yang berlaku dimasyarakat.

5.2 SARAN ATAU REKOMENDASI

Perlu adanya peningkatan terhadap kualitas pembelajaran pada ranah afektif yaitu pendidikan karakter, sebagai upaya meningkatkan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk menciptakan generasi yang cerdas, berilmu, dan berakhlak mulia. Untuk pembelajaran di lingkungan sekolah terutama pada usia remaja masa kini yang masih membutuhkan penguatan karakter, tidak hanya pembentukan pada masa pra sekolah atau usia sekolah dasar, akan tetapi pada usia remaja sangat dibutuhkan suatu penguatan agar tercapainya tujuan pendidikan nasional secara utuh. Pada peneliti selanjutnya yang merasa tertarik untuk meneliti pendidikan karakter, supaya dapat mengembangkan nilai-nilai karakter lain yang apabila diteliti memiliki manfaat banyak bagi terbentuknya suatu karakter yang baik kelak.