

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teori.....	5
2. Manfaat Praktik	6
E. Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Penelitian Terduhulu	9
B. Posisi Teoretis Peneliti.....	10
C. Konsep Dasar Kreativitas.....	11
1. Pengertian Kreativitas	11
2. Ciri-Ciri Kreativitas	14
3. Faktor Pendorong Kreativitas	16
4. Fungsi Pengembangan Kreativitas Pada Siswa	17
D. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).....	18
1. Perkembangan Siswa Usia SMP Dalam Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor	19

E. Model Pembelajaran Role Playing Melalui cerita Legenda Situ	
Bagendit	23
1. Pembelajaran	23
2. Model Pembelajaran.....	23
3. Pengertian Dan Tahapan Model Role Playing.....	25
4. Cerita Rakyat.....	28
F. Pembelajaran Seni Tari Untuk Siswa SMP	31
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Desain Penelitian.....	39
B. Partisipan dan Tempat Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian	40
1. Populasi.....	40
2. Sampel Penelitian.....	40
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	41
1. Instrumen Penelitian.....	41
2. Teknik Pengumpulan Data.....	43
1) Studi Pustaka.....	43
2) Obsevasi	43
3) Wawancara.....	43
4) Dokumentasi	44
5) Tes	44
E. Prosedur Penelitian.....	46
1. Langkah-langkah Penelitian.....	46
2. Definisi Operasional.....	48
3. Skema / Alur Penelitian	50
4. Identifikasi Jenis Variabel.....	51
5. Asumsi dan Hipotesis.....	51
a. Asumsi	51
b. Hipotesis.....	51
F. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59

A. Temuan Penelitian.....	59
1. Profil Sekolah.....	59
2. Visi dan Misi SMP Negeri 2 Kadungora	59
3. Profil SMP Negeri 2 Kadungora.....	59
4. Kondisi Pembelajaran Seni Tari Sebelum Diterapkan Model <i>Role Playing</i>	59
5. Proses Penerapan Model <i>Role Playing</i> Melalui Cerita Legenda Situ Bagendit Pada Pembelajaran Seni Tari.....	63
a. Pertemuan 1 (pemahaman waktu/ tempo cepat, sedang, dan lambat	63
b. Pertemuan 2 (pemahaman ruang luas, sedang dan sempit)	66
c. Pertemuan 3 (pemahaman tenaga dan karakter.....	68
d. Pertemuan 4 (Model <i>Role Playing</i> Berbasis Cerita Legenda Situ Bagendit Dalam Pembelajaran Seni Tari).....	72
B. Pembahasan Temuan Penelitian.....	94
1. Kemampuan Kreasi Siswa Dalam Pembelajaran Seni Tari Pada Proses Penerapan Model <i>Role Playing</i>	94
2. Hasil <i>Post-Test</i> Penerapan Model <i>Role Playing</i> Berbasis Cerita Dalam Pembelajaran Seni Tari.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	99
A. Kesimpulan	99
B. Implikasi dan Rekomendasi	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENELITI	