

## DAFTAR ISI

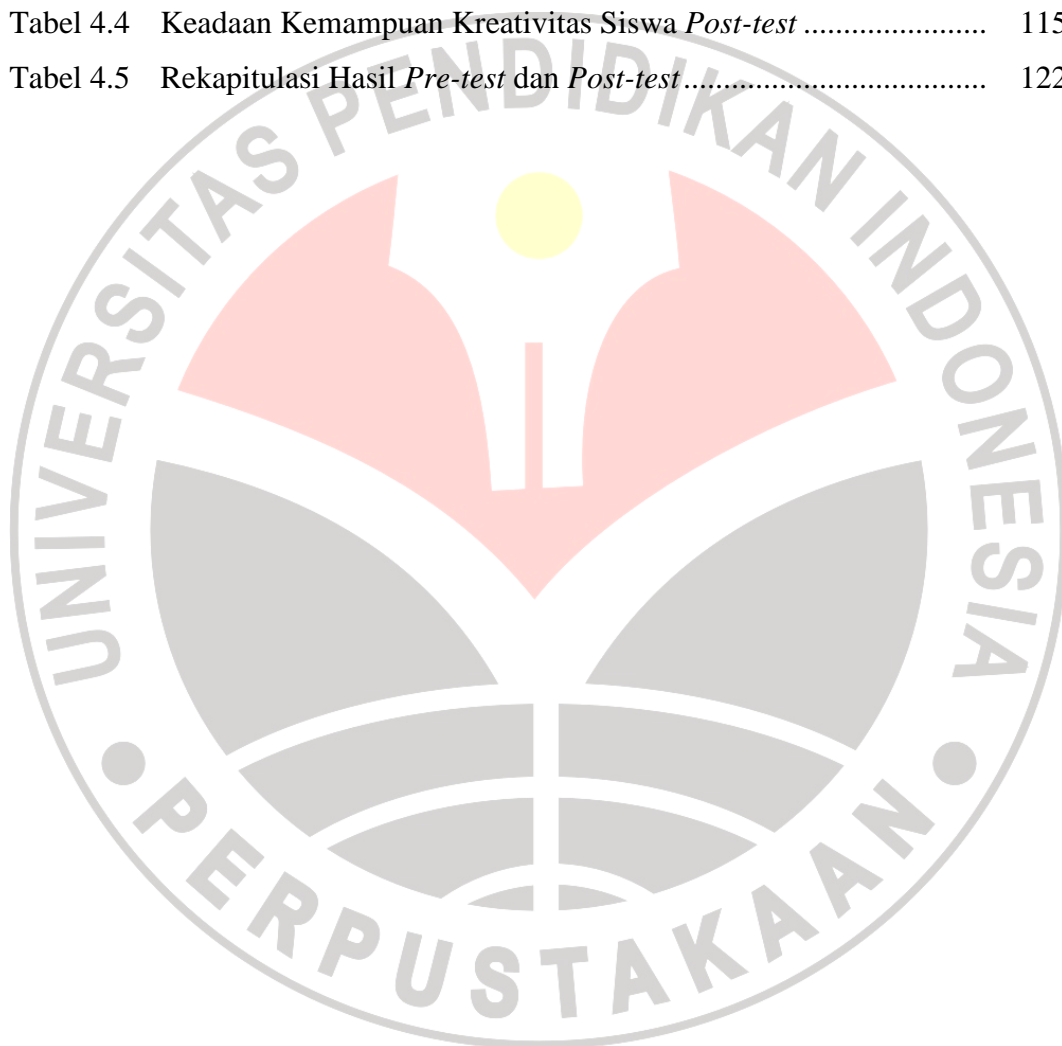
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	x
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
B. RUMUSAN MASALAH .....	8
C. TUJUAN PENELITIAN .....	8
D. MANFAAT PENELITIAN .....	9
E. ASUMSI .....	10
F. HIPOTESIS .....	11
G. METODE PENELITIAN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	11
1. Metode Penelitian .....	11
2. Teknik Pengumpulan Data .....	12
H. LOKASI, POPULASI DAN SAMPEL .....	14
1. Lokasi .....	14
2. Populasi .....	14
3. Sampel .....	15
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS</b>	
A. METODE PENGALIRAN BAYANGAN ( <i>IMAGE STREAMING</i> )	16
B. KREATIVITAS .....	24
C. CERITA .....	30
1. Hakikat cerita .....	30
2. Rangsang cerita .....	34
3. Legenda Tangkuban Perahu (Sangkuriang) .....	34

D.	KURIKULUM PEMBELAJARAN SBK UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA .....	38
1.	Latar Belakang .....	38
2.	Tujuan .....	40
3.	Ruang Lingkup .....	40
E	METODE PEMBELAJARAN SENI TARI DALAM PENERAPAN METODE <i>IMAGE STREAMING</i> UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMPN 1 LEMBANG .....	42
1.	Metode Sosiodrama ( <i>Role Playing</i> ) .....	42
2.	Metode <i>Inquiry</i> .....	45
3.	Metode Sinektik dan Model Pengajaran Sosial.....	48
4.	Evaluasi Pembelajaran .....	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
A.	METODE PENELITIAN .....	55
B.	DEFINISI OPERASIONAL .....	58
C.	LOKASI, POPULASI DAN SAMPEL .....	60
1.	Lokasi .....	60
2.	Populasi Penelitian .....	60
3.	Sampel .....	61
D.	INSTRUMEN PENELITIAN .....	61
1.	Pedoman Observasi Proses dan Hasil Pembelajaran .....	62
2.	Pedoman Wawancara .....	62
3.	Tes .....	63
E.	VARIABEL PENELITIAN .....	64
F.	TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	65
1.	Observasi Lapangan .....	66
2.	Studi Pustaka .....	66
3.	Wawancara .....	67
4.	Tes .....	67
5.	Dokumentasi .....	69

G. TEKNIK ANALISIS DATA .....	70
H. PROSEDUR PENELITIAN .....	72
1. Tahap Persiapan Penelitian .....	72
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	73
3. Kegiatan Pasca Penelitian .....	74
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Kondisi Pembelajaran Seni Tari Di SMPN 1 Lembang .....	75
B. Pelaksanaan Penelitian (Aplikasi Pembelajaran Metode <i>Image Streaming</i> Dengan Stimulus Cerita Legenda Sangkuriang Yang Dapat Meningkatkan Kreativitas Siswa) ..	77
C. Kemampuan Kreativitas Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Seni Tari Setelah Mendapat Pengaruh Dari Penerapan Metode <i>Image Streaming</i> (Pengaliran Bayangan) .	110
D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kreativitas Siswa di SMPN 1 Lembang .....	124
E. Pembahasan .....	126
<b>BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI</b>	
A. Kesimpulan .....	132
B. Rekomendasi .....	134
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Anak Kreatif dan Anak Kurang Kreatif .....	68
Tabel 4.1	Keadaan Kemampuan Kreativitas Siswa <i>Pretest</i> .....	102
Tabel 4.2	Keadaan Kemampuan Kreativitas Siswa <i>Posttest</i> .....	104
Tabel 4.3	Hasil <i>Post-test</i> terhadap Kemampuan Kreativitas Siswa .....	112
Tabel 4.4	Keadaan Kemampuan Kreativitas Siswa <i>Post-test</i> .....	115
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	122



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Posisi duduk siswa ketika mendengarkan cerita legenda Sangkuriang dengan mata tertutup (Dok. Lilis Lisnawati: 2011) .....	83
Gambar 4.2	Proses ketika siswa telah menemukan bayangan dari cerita yang telah diperdengarkan dengan mengangkat tangan (Dok. Lilis Lisnawati : 2011) .....	84
Gambar 4.3	Posisi pada saat peneliti membacakan cerita legenda Sangkuriang kepada siswa. Siswa mengamati cerita tersebut dengan memejamkan mata (Dok. Lilis Lisnawati : 2011) .....	84
Gambar 4.4	Siswa berkelompok dalam menemukan gerak berdasarkan imajinasinya (Dok. Lilis Lisnawati : 2011) .....	85
Gambar 4.5	Siswa mengeksplorasi gerak pada adegan Dayang Sumbi menenun kain (Dok. Lilis Lisnawati : 2011) .....	88
Gambar 4.6	Salah seorang siswa melakukan gerakan pada adegan memanah tumang (Dok. Lilis Lisnawati : 2011) .....	88
Gambar 4.7	Siswa melakukan gerak pada adegan mengambil jantung si tumang (Dok. Lilis Lisnawati : 2011) .....	89
Gambar 4.8	Siswa memeragakan gerakan pada saat adegan Dayang Sumbi memberikan syarat cintanya kepada Sangkuriang (Dok. Lilis Lisnawati : 2011) .....	96
Gambar 4.9	Siswa berperan menjadi sangkuriang yang sedang memberikan perintah kepada para pengikutnya (Dok. Lilis Lisnawati ; 2011) .....	96
Gambar 4.10	Siswa memeragakan gerakan dalam adegan para pengikut Sangkuriang membuat perahu (Dok. Lilis Lisnawati : 2011) .	97
Gambar 4.11	Siswa memeragakan gerakan pada saat Dayang Sumbi melambai-lambaikan selendangnya sebagai siasat untuk membuat fajar menyingsing (Dok. Lilis Lisnawati : 2011)....	97
Gambar 4.12	Siswa memeragakan gerakan pada saat Sangkuriang murka dengan kegagalanya membuat perahu (Dok. Lilis Lisnawati : 2011) .....	98
Gambar 4.13	Siswa memeragakan gerakan pada saat Sangkuriang menendang perahu (Dok. Lilis Lisnawati : 2011) .....	98

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1	<i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	12
Bagan 2.1	Komponen Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Langkah-Langkah Penerapan Metode <i>Image Streaming</i> .....	20
Bagan 2.2	Implementasi Penerapan <i>Metode Image Streaming</i> .....	21
Bagan 3.1	<i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	56
Bagan 3.2	Variabel Penelitian .....	65
Bagan 4.1	Langkah-langkah Perencanaan dalam Proses Pembelajaran .....	77
Bagan 4.2	Rancangan Konsep Pembelajaran Pertemuan ke I .....	81
Bagan 4.3	Rancangan Konsep Pembelajaran Pertemuan ke II .....	85
Bagan 4.4	Rancangan Konsep Pembelajaran Pertemuan ke III .....	89
Bagan 4.5	Rancangan Konsep Pembelajaran Pertemuan ke IV .....	91
Bagan 4.6	Rancangan Konsep Pembelajaran Pertemuan ke V .....	93
Bagan 4.7	Rancangan Konsep Pembelajaran Pertemuan ke VI .....	99

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Data Hasil Pretest dan Postes .....	130
--	-----

