



## **PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI PADA SISWA KELAS VIII DI SMPN SATAP 4 SAJOANGING KABUPATEN WAJO**

**Widia Astuti<sup>1</sup>, Jamilah<sup>2</sup>, Selfiana Saenal<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik, Institusi Universitas Negeri Makasaar

[astutiwidia188@gmail.com](mailto:astutiwidia188@gmail.com)<sup>1</sup>, [jamilah@unm.ac.id](mailto:jamilah@unm.ac.id)<sup>2</sup>, [selfiana.saenal@unm.ac.id](mailto:selfiana.saenal@unm.ac.id)<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran *Role Playing* serta meningkatkan kreativitas gerak tari siswa dengan memainkan peran dalam tarian Petani yang Malang pada pembelajaran seni tari kelas VIII di SMPN Satap 4 Sajoanging. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas VIII di SMPN Satap 4 Sajoanging. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes unjuk kerja dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus dilakukan 3 kali pertemuan dan terdapat 4 tahap pada setiap siklusnya yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tingkat kreativitas gerak tari siswa dalam memainkan peran dengan tarian petani yang malang dapat dilihat pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa rata-rata 33,33% . kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan belajar siswa 80% sehingga kreativitas gerak tari siswa dapat dikatakan meningkat.

**Kata Kunci :** *Role Playing, Kreativitas, Gerak Tari*

### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the process of implementing the Role Playing learning model and increase the creativity of students' dance movements by playing roles in the Malang Farmer dance in class VIII dance learning at SMPN Satap 4 Sajoanging. This research uses action research with a qualitative descriptive approach. The research subjects were class VIII students at SMPN Satap 4 Sajoanging. Data collection techniques used are observation, interviews, performance tests and documentation. This study uses qualitative and quantitative data analysis. The results of this research show that the application of the Role Playing model is carried out in 2 cycles, each cycle is held in 3 meetings and there are 4 stages in each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection. The level of creativity of students' dance movements in playing roles with the poor farmer's dance can be seen in cycle I. The average percentage of students' learning completion was 33.33%. then in cycle II there was an increase with the percentage of student learning completeness being 80% so that the creativity of students' dance movements could be said to have increased.*

**Keywords:** *Role Playing, Creativity, Dance Movement*

## 1. PENDAHULUAN

Seni tari adalah bagian dari mata pelajaran Seni Budaya yang diajarkan di sekolah. Dengan mempelajari seni tari, siswa diharapkan mampu mengungkapkan pikiran dan gagasannya melalui gerak dan waktu yang terbentuk dalam seni tari dan diharapkan untuk bisa mengasah kepekaan dan keterampilannya. Pembelajaran seni tari juga diharap dapat menjadi wadah serta alat untuk mengembangkan karakter siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN Satap 4 Sajoanging, terdapat beberapa permasalahan terkait yang mempengaruhi kurangnya kreativitas siswa dalam gerak tarinya yaitu model pembelajaran konvensional atau metode ceramah, serta masih membebaskan siswa untuk mencari tarian sesuai materi dan mempraktikkan sendiri tanpa diberi contoh sehingga siswa hanya meniru dan berpatokan pada gerak yang dilihat dari YouTube. Selain itu, siswa cenderung bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran karena lebih sering diberi teori dibandingkan praktik secara langsung.

Peneliti memilih model *Role Playing* untuk mengatasi masalah yang terdapat di kelas VIII SMPN Satap 4 Sajoanging, karena *Role Playing* dapat melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, di mana seluruh peserta didik diberi peran masing-masing dan diberi kebebasan untuk berimprovisasi dalam gerak tarinya.

Kemudian tujuan dari *Role Playing* yaitu memberikan suasana yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Penerapan model *Role Playing* ini, diharapkan peserta didik dapat lebih kreatif pada setiap gerak tarinya. Selain itu dengan model pembelajaran ini, peserta didik bisa lebih aktif dan tidak cenderung bosan saat belajar.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini merupakan kegiatan meneliti untuk memecahkan masalah yang ada pada pembelajaran seni tari di kelas VIII SMPN Satap 4 Sajoanging. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes unjuk kerja dan dokumentasi. Jenis Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Metode kualitatif digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dan metode kuantitatif digunakan dalam analisis datanya sebagai alat pengukur pencapaian kreativitas gerak tari siswa dengan menggunakan rumus sederhana. Desain pada penelitian ini menggunakan 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahapan tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif yang ditemukan kemudian dianalisis secara deskriptif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2x45 menit. 2 kali pertemuan dilaksanakan untuk pemberian materi seni tari kreasi dan cara membuat gerak sesuai peran, pertemuan ke 3 atau terakhir melaksanakan evaluasi atau pengambilan nilai yang bertujuan untuk mengukur tingkat kreativitas gerak tari siswa dengan memainkan peran dalam tarian petani yang malang. Tarian tersebut menceritakan tentang aktivitas seorang petani yang di dalamnya terbagi menjadi 5 peran yang berbeda. Setiap siklus yang dilaksanakan terdapat 4 tahap tindakan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.

#### a. Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran siklus I mulai dilaksanakan pada Hari Jumat, 05-12 Mei 2023 dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 45 menit.

##### 1) Perencanaan

Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan lembar observasi, dan bahan ajar.

##### 2) Pelaksanaan

Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 05 Mei 2023 dan merupakan pertemuan pertama. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat dengan langkah-langkah pembelajaran model *Role Playing*. Peneliti menyapa dan mengabsen siswa, memberi apersepsi berupa pertanyaan

mengenai materi seni tari. Kemudian menjelaskan materi seni tari secara umum dan menayangkan salah satu contoh video sebagai rangsangan siswa untuk berpikir dan berimajinasi.

Tahap selanjutnya peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok yang beranggotakan 5 orang dan masing-masing kelompok diberi deskripsi cerita tari petani yang malang untuk diamati serta peneliti menjelaskan bahwa dalam cerita terdapat 5 peran yang berbeda. Setelah itu, peneliti memanggil 1 atau 2 dari perwakilan masing-masing kelompok untuk mempraktikkan tari tersebut dan peneliti menjelaskan gerak yang dilakukan setiap peran serta scene cerita. Bagi siswa yang tidak tampil ditugaskan untuk mengamati dan membuat kesimpulan mengenai penampilan tersebut.

Pertemuan kedua hari Kamis, 11 Mei 2023. Peneliti menyapa dan mengabsen siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi membuat motif dan pengembangan gerak tari sesuai peran berdasarkan pola hitungan serta menjelaskan aspek dan indikator penilaian yaitu gerak, ekspresi dan kostum. Kemudian peneliti meminta seluruh kelompok bergabung untuk membuat tanda pengenal sesuai peran yang akan digunakan pada saat latihan nantinya karena belum menggunakan kostum.

Peneliti memberi contoh gerak tari mengenai materi dan waktu kepada siswa untuk latihan. Setelah itu, memanggil setiap kelompok secara bergantian untuk menampilkan gerak yang telah dibuat dan menggunakan tanda pengenal yang telah dibuat sesuai peran masing-masing. Kemudian kelompok yang tidak tampil mengamati penampilan, membuat kesimpulan dan menyampaikan kesimpulan tersebut setelah seluruh kelompok selesai tampil. Selanjutnya peneliti mengingatkan siswa untuk latihan bersama kelompok masing-masing dan membawa kostum dan properti yang akan digunakan pada saat evaluasi tes unjuk kerja.

Pertemuan ketiga pada hari Jumat, 12 Mei 2023 dilaksanakan evaluasi atau tes unjuk kerja berupa praktik menari. Peneliti mengarahkan siswa untuk bergabung dengan kelompok masing-masing dan mengingatkan kembali kepada siswa yang menjadi aspek penilaian yaitu gerak, ekspresi dan kostum. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk mengganti

kostum dan latihan untuk mempersiapkan diri sebelum tampil. Setelah itu, peneliti memanggil setiap kelompok untuk tampil.

### 3) Observasi

Siklus ini di lihat pada hasil tes unjuk kerja siswa, kreativitas gerak tari siswa dengan memainkan peran dalam tarian petani yang malang berdasarkan 3 aspek penilaian yaitu gerak, ekspresi dan kostum dinyatakan belum meningkat karena masih banyak siswa yang tidak memenuhi KKM. Maka peneliti akan melanjutkan siklus II dengan memberikan pemahaman kembali mengenai materi sebelumnya, memotivasi siswa untuk lebih giat lagi dalam latihan dan membantu siswa untuk memperbaiki gerak serta pola hitungan yang masih perlu perbaikan.

### 4) Refleksi

Faktor yang menyebabkan kurangnya kreativitas gerak tari siswa dengan memainkan peran dalam tarian petani yang malang di siklus I yaitu Masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan materi dan contoh yang diberikan oleh peneliti. Sehingga pada saat ditugaskan untuk membuat gerak tari sesuai peran dengan pola hitungan pada tarian petani yang malang, siswa terlihat kesulitan untuk membuat gerak yang kreatif dan menyesuaikan gerak dengan hitungan. Selain itu banyak siswa yang terlihat malu saat bergerak dan belum mendalami karakter sesuai peran, hal ini dikarenakan siswa belum pernah melakukan metode pembelajaran *Role Playing* sebelumnya.



**Gambar 4.4** Pembagian Kelompok dan mengamati alur cerita tari petani yang malang.

(Dok. Widia Astuti, 05 Mei 2023)



**Gambar 4.11** Siswa menampilkan motif dan pengembangan gerak tari yang telah dibuat sesuai peran pada tarian petani yang malang.  
(Dok. Widia Astuti, 11 Mei 2023)

## b. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II mulai dilaksanakan pada Hari Kamis, 18 Mei-02 Juni 2023 dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 45 menit.

### 1) Perencanaan

Menyiapkan kembali RPP dengan materi yang sama pada siklus I, Memberi motivasi kepada siswa untuk lebih giat lagi dalam latihan, dan Peneliti mengubah cara mengajar dengan membantu siswa untuk memperbaiki gerak tarinya serta cara hitungan.

### 2) Pelaksanaan

Pertemuan pertama siklus II pada hari Kamis, 18 Mei 2023. Seperti biasanya menyapa dan mengabsen siswa, kemudian peneliti bertanya kepada siswa mengenai pemahaman materi yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Memberi motivasi agar dapat memperoleh nilai yang lebih baik lagi. Seluruh siswa bergabung kembali pada kelompoknya masing-masing. Kemudian peneliti menjelaskan kembali mengenai alur cerita pada tarian petani yang malang serta gerakan pada setiap peran dalam tarian tersebut.

Peneliti memanggil setiap kelompok secara bergantian untuk menampilkan gerak tari sesuai peran masing-masing dalam tarian petani yang malang. Kemudian peneliti akan membantu mengarahkan siswa yang belum bisa membuat gerakan yang baik sesuai perannya. Kemudian kelompok yang tidak tampil diberi tugas untuk mengamati kelompok yang tampil, membuat kesimpulan dan menyampaikan kesimpulan yang telah dibuat. Setelah selesai peneliti menyampaikan evaluasi dan kesimpulan mengenai pertemuan hari itu.

Pertemuan kedua siklus II pada hari Kamis, 25 Mei 2023. Peneliti mengucapkan salam dan mengabsen siswa serta bergabung kembali dengan kelompoknya masing-masing. kemudian peneliti memberi motivasi dan arahan kepada siswa agar tidak merasa malu saat tampil sehingga bisa berekspresi dan mendalami peran dengan baik. Menjelaskan kembali mengenai cara menyesuaikan gerakan dengan hitungan sesuai peran dalam tarian petani yang malang.

Siswa diberikan waktu latihan selama 25 menit, setelah selesai peneliti memanggil setiap kelompok untuk menampilkan gerak tari yang telah dibuat sesuai peran dengan pola hitungan 1x8. Seperti biasanya sesuai langkah pembelajaran, kelompok yang tidak tampil ditugaskan untuk mengamati dan membuat kesimpulan mengenai penampilan dari kelompok yang tampil kemudian disampaikan. Setelah itu peneliti memberi evaluasi dan kesimpulan serta mengingatkan siswa untuk membawa kostum dan properti yang akan digunakan pertemuan selanjutnya.

Pertemuan ketiga siklus II pada hari Jumat, 02 Juni 2023 dilaksanakan evaluasi atau tes unjuk kerja berupa praktik menari. Peneliti mengarahkan siswa untuk bergabung dengan kelompok masing-masing dan mengganti kostum dan menyiapkan diri sebelum tampil. Setelah itu peneliti memanggil setiap kelompok secara bergantian sesuai urutan kelompok 1, 2 dan 3.

### 3) Observasi

Siklus ini dilihat dari hasil dari tes unjuk kerja siswa, kreativitas gerak tari siswa dengan memainkan peran dalam tarian petani malang dapat dinyatakan meningkat karena hampir seluruh siswa telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pada saat evaluasi siswa telah mampu membuat gerak tari pada tarian petani yang malang dengan peran yang telah diberikan sesuai aspek penilaian yaitu gerak, ekspresi dan kostum. Siswa telah mampu bergerak dengan pola hitungan dan penghayatan yang baik serta tidak malu lagi saat tampil di depan temannya.

### 4) Refleksi

Hasil refleksi dari siklus II dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian pada kreativitas gerak tari siswa dalam memainkan peran pada tarian petani yang malang melalui penerapan model *Role Playing* dinyatakan

berhasil. Bisa dilihat pada keaktifan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran, Siswa tidak malu lagi saat tampil sehingga siswa lebih bebas dalam bereksplorasi dan siswa juga tidak merasa bosan pada saat belajar dengan menggunakan model *Role Playing* dan Siswa telah mampu membuat gerak yang kreatif dan berekspresi dengan baik serta menggunakan kostum sesuai dengan peran masing-masing.



**Gambar 4.16** Mengarahkan dan membantu siswa untuk memperbaiki gerak tarinya.  
(Dok. Widia Astuti, 18 Mei 2023)



**Gambar 4.20** Evaluasi siklus II kelompok 1  
(Dok. Widia Astuti, 02 Juni 2023)

Hasil yang diperoleh pada pelaksanaan tes unjuk kerja siklus I dalam membuat gerak tari sesuai dengan peran, siswa yang mampu menghasilkan nilai sesuai standar ketuntasan hanya 5 orang dan siswa yang lain belum bisa mencapai KKM yang telah ditetapkan dengan persentase ketuntasan pada siklus I yaitu 33,33%

Hasil yang diperoleh pada pelaksanaan tes unjuk kerja siklus II dalam membuat gerak tari sesuai dengan peran yang meliputi 3 aspek penilaian yaitu gerak, ekspresi dan kostum. 12 siswa telah mampu menghasilkan nilai sesuai standar ketuntasan dan 3 siswa yang mendapat nilai dibawah dari KKM yang telah ditetapkan

dengan persentase ketuntasan pada siklus II yaitu 80%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan kreativitas gerak tari siswa dengan memainkan peran dalam tarian petani yang malang pada pembelajaran seni tari kelas VIII di SMPN Satap 4 Sajoanging Kabupaten Wajo dikatakan berhasil.

### 3.2 Pembahasan

Proses belajar mengajar dengan menggunakan metode yang tetap sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu keaktifan dan antusias siswa dalam pembelajaran juga perlu, maka dengan menerapkan model *Role Playing* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Karena model pembelajaran ini mampu menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa dalam berpikir serta pada saat proses pembelajaran, siswa belajar sambil bermain sehingga siswa merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 1 bulan, pada tahap penelitian tindakan kelas yang dilakukan terdiri dari 2 siklus. Pada siklus I dan II masing-masing dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, untuk pertemuan 1 dan 2 yaitu pemberian materi, untuk pertemuan 3 atau akhir yaitu evaluasi atau tes unjuk kerja berupa praktik menari dengan menampilkan tarian petani yang malang. Kedua siklus tersebut menggunakan model pembelajaran *Role Playing* atau disebut juga dengan bermain peran artinya berpura-pura menjadi orang lain, maksudnya siswa diberi konsep cerita tarian petani yang malang kemudian dimainkan dengan karakter peran yang berbeda.

Hasil observasi pada siklus I pelaksanaan pembelajaran belum maksimal karena terdapat beberapa masalah atau kekurangan yaitu siswa belum mampu membuat gerak yang kreatif dan siswa masih kaku untuk bergerak serta malu untuk berekspresi. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dalam penerapan model pembelajaran *role playing* ini. Kemudian dari hasil observasi tersebut peneliti melakukan refleksi pada siklus I dengan melanjutkan siklus berikutnya untuk memperbaiki siklus sebelumnya.

Tahap tindakan pada siklus II model dan langkah-langkah pembelajaran sama yang diterapkan pada siklus I yaitu model *Role Playing* (bermain peran). Tetapi pada siklus II peneliti mengubah cara pembelajaran yang awalnya pemberian materi dan konsep alur cerita tari yang dapat diamati siswa dan contoh gerak yang dapat ditiru oleh siswa serta menugaskan siswa untuk membuat gerak sesuai perannya pada tarian petani yang malang.

Penerapan model *Role Playing* dan teori kreativitas menurut Ki Hajar Dewantara, sangat berpengaruh pada proses dan hasil belajar siswa dalam kemampuan berpikir, berimajinasi serta kreativitas yang dimiliki siswa dalam membuat gerak tari sesuai peran masing-masing. Kemudian untuk mengukur kemampuan dan keberhasilan siswa dalam kreativitas gerak tarinya, peneliti menggunakan 3 aspek penilaian yaitu gerak, ekspresi dan kostum.

Tahap pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, hasil belajar telah mengalami sedikit peningkatan dari sebelumnya namun belum bisa dikatakan berhasil karena masih banyak yang belum memenuhi standar ketuntasan. Maka untuk mendapatkan nilai yang lebih baik, peneliti melanjutkan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran yang masih sama yaitu model *Role playing*. Kemudian materi yang diajarkan juga masih sama tetapi yang membedakan yaitu cara pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan selalu memberi motivasi, arahan dan membantu memperbaiki gerak tari yang dibuat oleh siswa sesuai perannya.

Hasil belajar yang diperoleh pada siklus II dikatakan berhasil karena hampir seluruh siswa telah memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Sehingga bisa dinyatakan bahwa dengan penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran seni tari di kelas VIII SMPN Satap 4 Sajoanging Kabupaten Wajo, dapat meningkatkan kreativitas gerak tari pada siswa. Hal ini bisa di lihat dari proses dan hasil evaluasi tes unjuk kerja siswa pada siklus I dan siklus II.

## 4. SIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran seni tari kelas VIII SMPN Satap 4 Sajoanging terlaksana dengan baik dan pelaksanaannya terdiri dari 2 siklus. Pada siklus I dan II masing-masing dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dengan 4 tahap tindakan yaitu: 1) tahap perencanaan 2) tahap pelaksanaan 3) tahap observasi dan 4) tahap refleksi.
2. Hasil penerapan model *Role Playing* dalam meningkatkan kreativitas gerak tari pada siswa dalam pembelajaran seni tari di kelas VIII, dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan 3 aspek penilaian yaitu gerak, ekspresi dan kostum. Hasil tersebut dilihat pada siklus I dengan persentase ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan yaitu 33,33% dan siklus II dengan persentase ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan yaitu 80%. Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas gerak tari siswa dengan memainkan peran dalam tarian petani yang malang, mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* disetiap siklus pada siswa kelas VIII di SMPN Satap 4 Sajoanging Kabupaten Wajo.

### 4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa diharapkan dapat lebih mengasah kemampuan berpikir yang kreatif, lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran agar dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, mengembangkan bakat-bakat yang dimiliki serta melatih diri untuk tampil di depan teman agar dapat memiliki keberanian saat tampil di depan umum.
2. Bagi guru diharapkan dapat menggunakan model atau metode pembelajaran yang tepat agar dapat mencapai pembelajaran yang optimal serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan seperti model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) karena siswa dapat belajar sambil bermain sehingga siswa tidak cenderung bosan pada saat belajar.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

### A. Sumber tercetak

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Aqib Zainal. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: YRAMA WIDYA.
- Fitrah, M. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Jelly Eko Purnomo, S.Pd & zefri Yandra, S.Pd. (2021). *Seni Budaya untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33.
- Muhammad fathurohman, M.pd.I, Dr. Sulistyorini, M.A.G. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta : Teras.
- Muryanto S.Pd. (2020). *Mengenal Seni Tari Indonesia*. Semarang : Alprin
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Rizkia, N. D., SH, M., Jumanah, S. H., Sutoyo, M. A. H., Kom, S., Kom, M., ... & CSCU, I. (2022). *Metodologi Penelitian*. Media Sains Indonesia.
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Guepedia.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Subagiyo, H. (2013). Roleplay untuk SMK kelas X semester 2.
- Yeniningsih, T. K. (2018). *Pendidikan Seni Tari: Buku untuk mahasiswa*. Syiah Kuala University Press.

### B. Sumber tidak tercetak

- Ardhyantama, V. (2020). Creativity Development Based on the Ideas of Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 73-86..
- Herlina, U. (2015). Teknik role playing dalam konseling kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94-107.
- Mareza, L. (2017). Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) sebagai strategi intervensi umum bagi anak berkebutuhan khusus. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 35-38.
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis data dan pengecekan keabsahan data.
- Pratiwi, E. Y. R., & Asmarani, R. (2018). Kualitas media card dance untuk pembelajaran seni tari di lembaga pendidikan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-10.
- Retnowati, W. F. (2018). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan*, 1-27.
- Sundari, Riris Setyo. (2016). *Pengembangan Kepribadian dalam Pembelajaran Seni Tari di Sekolah*. Semarang : Jurnal Imajinasi.
- Wahyuni, S., Mering, A., & Isti, W. (2016). Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Seni Tari untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(11).
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).
- Zulhijjah, A. & Desain, F.S.D. (2017). Penerapan model role playing untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa pada pembelajaran ekstrakurikuler seni tari di SMPN 1 Mappedeceng Luwu Utara.