

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBASIS *GENDING RARE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN BAKAT MOTORIK PADA ANAK TK GUGUS III KECAMATAN BULELENG

Oleh

Ketut Mirah Permatasari¹⁾, Made Sedana²⁾, Ni Nyoman Lisna Handayani³⁾

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

E-mail: permatasarmira88@gmail.com¹⁾, made_sedana23@yahoo.com²⁾,

lisnahandayani201@gmail.com³⁾

ABSTRACT

Gending rare is a song for children that helps build their personality, improves their memory, and contains many positive moral values and cultural elements. Updates in role playing learning approaches are needed to increase children's learning motivation and their motor talents. By applying the Gending Rare-based role playing model, children can become more active, creative, and motivated to interact with teachers and other children. The purpose of this study was to find out how the learning motivation and motor talents of children in kindergarten cluster III Buleleng District differed from children who used the Role Playing method compared to children who used conventional methods. The total sample size of the study was 66 of the current population, and the study was designed by the design of the Post-Test Control Group. Maslow's motor aptitude theory and learning motivation theory were used in this study. Analysis prerequisite test and hypothesis test are two stages of data collection carried out. The results of the study found that first, there was a difference in learning motivation between children who followed the Role Playing method and children who followed conventional methods in kindergarten children of Cluster III Buleleng District with $F = 57.869$ and $P < 0.05$ values. Second, there are differences in motor talents between children who follow the Gending Rare-based Role Playing method and children who follow conventional methods in kindergarten children of Cluster III Buleleng District with $F = 7.193$ and $P < 0.05$ values. Third, there are silmutant differences in learning motivation and motor talent between children who follow the Role Playing method and children who follow conventional methods in kindergarten children of Cluster III Buleleng District with $F = 29.039$ and $P < 0.05$ values.

Keywords: *Role Playing Method, Gending Rare, Learning Motivation, Motor Talent*

I. PENDAHULUAN

Landasan suatu bangsa terletak pada sistem pendidikannya. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam menjunjung tinggi kehormatan dan keutuhan suatu negara. Kemajuan dan keberhasilan suatu bangsa dalam

menghadapi persaingan global sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya. Tujuan utama sekolah sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional Indonesia adalah membentuk dan membina karakter anak. Upaya tersebut mencakup berbagai aspek, antara lain pengembangan



kemampuan kognitif, keterampilan, dan nilai moral. Tujuan utamanya adalah untuk mencetak individu-individu masa depan yang bertakwa, berilmu, dan bertanggung jawab, sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengeluarkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman teguh, berakhlak mulia, berilmu, menjaga kesehatan, menunjukkan kreativitas, kemandirian, dan komitmen terhadap demokrasi, dan memenuhi tanggung jawabnya sebagai warga negara

Lingkungan kelas dan pengaruh guru sama-sama memberikan kontribusi terhadap pengembangan kemampuan dan kepribadian. Guru, khususnya yang berasal dari komunitas agama Hindu, telah mengambil peran penting dalam membentuk siswa sejak usia muda dan diberi tugas untuk menanamkan landasan keimanan yang kuat melalui pendidikan di sekolah dan masyarakat. Pada lima tahun pertama masa kanak-kanak, karakter fundamental seseorang dibentuk. Semakin dini seorang anak dihadapkan pada nilai-nilai positif, maka akan semakin kokoh pula kepribadiannya kelak. Menciptakan lingkungan yang positif bagi anak sangat penting dalam menumbuhkan kepribadian positif. Salah satu pendekatan yang memanfaatkan lagu anak-anak sebagai metode pembelajaran disebut *Gending Rare*. *Gending Rare* merupakan sarana pendidikan untuk anak yang tidak hanya membentuk karakternya, tetapi juga meningkatkan daya ingatnya. Hal ini mencakup berbagai prinsip moral, seperti makna sejarah, keharmonisan, kesadaran sosial, kejujuran, apresiasi budaya, kebanggaan nasional, rasa hormat terhadap orang lain, dan banyak nilai-nilai positif lainnya.

Seiring berjalannya waktu, generasi muda menunjukkan penurunan rasa ingin tahu dalam mengeksplorasi seluk-beluk

identitas gender yang tidak lazim. Menariknya, anak-anak zaman sekarang tampaknya mempunyai kemampuan luar biasa untuk dengan cepat mengingat lagu-lagu dewasa, melebihi kemampuan mereka untuk mengingat lirik lagu-lagu tradisional anak-anak. Akibatnya, pergeseran minat secara bertahap ini menyebabkan memudarnya daya tarik terhadap ranah *Gending Rare*. Keberadaan *Gending Rare* ini sangat penting untuk dijaga karena merupakan warisan turun-temurun. Lebih dari sekadar gubahan, setiap bait *Gending Rare* merangkum segudang prinsip etika dan nuansa budaya.

Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa siswa TK memiliki motivasi belajar dan motorik yang rendah. Ada banyak faktor yang berkontribusi pada hal ini, salah satunya adalah kenyataan bahwa metode pembelajaran konvensional masih digunakan. Disebabkan oleh fakta bahwa siswa hanya duduk diam dan mendengarkan apa yang dikatakan guru, mereka kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran, dan mereka bahkan suka tidur saat berada di kelas. Selain motivasi, keterbelakangan motorik siswa adalah masalah yang sering muncul. Ini membuat mereka kesulitan dalam berinteraksi, memahami situasi, dan mengekspresikan emosi mereka.

Pembelajaran TK perlu diperbarui untuk mengurangi masalah ini. Reformasi pembelajaran seperti ini dapat membuat materi pembelajaran sesuai dengan minat siswa dan lebih banyak mencakup masalah sosial. Materi harus mampu meningkatkan keterampilan siswa, membentuk sikap mereka, dan memperluas wawasan mereka dengan kursus mandiri. Pembelajaran *role playing* adalah salah satu pembaharuan metode pembelajarannya selain materi pelajaran. Metode *role-playing* dapat membantu anak menjadi lebih kreatif, aktif, dan tertarik untuk berinteraksi dengan guru dan anak lain.



Penelitian yang dilakukan oleh Junianti (2021) dengan judul Implementasi Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas V MI Pangkalan Kota Sukabumi juga mendukung hal ini. Dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semua siswa terlibat secara aktif dalam tugas belajar dan pemecahan masalah. Mereka juga lebih aktif dan berani untuk bertanya kepada guru atau sesama siswa. Hal ini juga didukung juga dalam penelitian yang dilakukan oleh Yayul Handayani pada (2017), "Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) dengan Menggunakan Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan Aktivitas dan Bakat Motorik (PTK) kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu". Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa menggunakan metode *Role Playing* dengan film dokumenter dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak-anak di VB SDN 68 Kota Bengkulu.

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Nurul Uswatun Khasanah berjudul "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* dengan media novel sejarah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar anak kelas XI IPS SMA N 6 Surakarta", hasilnya mendukung penelitian Wetik Puspitasari pada tahun 2020 berjudul "Analisis penerapan teknik *role playing* dalam meningkatkan minat belajar remaja pada masa mata pelajaran.

Metode bermain peran adalah bagian dari metode pembelajaran sejarah yang direncanakan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Metode ini bermanfaat karena mendorong anak, meningkatkan dan memperkaya sistem pembelajaran tradisional, dan memberikan keterampilan yang dapat digunakan di dunia nyata, yang mendorong pembelajaran. Mengembangkan pengetahuan, tindakan, dan pengalaman

langsung melalui pengembangan keterampilan (motorik, kognitif, dan sosial) dan pembentukan sikap adalah beberapa keuntungan menggunakan metode *Role Playing* dalam pendidikan.

Model pembelajaran *role playing* memiliki beberapa fitur: 1) Tidak dilakukan oleh satu orang; 2) terdiri dari sekelompok siswa yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran; 3) setiap siswa memainkan peran sesuai skenario; dan 4) semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan mereka. Membantu siswa belajar dalam kehidupan sehari-hari dan di kelas adalah tujuan dari model bermain peran. Selain itu, model ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan pemecahan masalah.

Pada dasarnya, motivasi secara umum mencakup keinginan untuk belajar. Dalam pendidikan, ada dua jenis motivasi belajar: yang berasal dari lingkungan akademik atau yang berasal dari siswa sendiri. Motivasi belajar berasal dari kekuatan mental siswa dan dari lingkungan belajar yang memungkinkan pencapaian tujuan belajar. Motivasi dibagi menjadi dua jenis: instrinsik (dari dalam) dan ekstrinsik (dari luar). Motivasi instrinsik berasal dari kebutuhan dan tujuan siswa saat belajar. Anak-anak yang termotivasi secara instrinsik dapat diamati dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas belajar karena mereka ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya.

Motivasi instrinsik juga diperlukan untuk kegiatan belajar karena beberapa anak tidak memiliki motivasi internal yang kuat untuk belajar. Guru memiliki peran besar dalam menumbuhkan dorongan dari luar. Jika anak menerima terlalu banyak motivasi ekstrinsik, motivasi instrinsik mereka akan hilang. Oleh karena itu, pemberian motivasi ekstrinsik harus disesuaikan dengan kebutuhan anak.



Motivasi instrinsik dapat dipicu oleh motivasi ekstrinsik, jadi sangat penting untuk belajar.

Perkembangan unsur kematangan dalam berbagai keterampilan dan pengendalian gerak tubuh atau jasmaniah melalui kegiatan koordinasi pusat saraf, urat saraf, dan otot dikenal sebagai bakat motorik (gerak). Kemampuan motorik terdiri dari koordinasi antara sistem saraf, otot, otak, dan tulang belakang. Perkembangan motorik berkembang seiring bertambahnya usia secara bertahap. Perkembangan motorik yang sehat menunjukkan kesehatan fisik yang baik. Kondisi fisik motorik yang buruk akan membuat anak minder dan tidak efektif dalam melakukan kegiatan, sehingga hasilnya tidak optimal.

Anak-anak dengan perkembangan fisik motorik yang baik tetap dapat bersosialisasi, tetapi mereka kesulitan bermain dan memainkan peran di antara teman sebayanya saat diperlukan keterampilan motorik. Anak-anak dengan perkembangan fisik motorik yang baik juga dapat melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri, yang membuat mereka lebih bahagia dan percaya diri. Sebaliknya, anak-anak dengan perkembangan fisik motorik yang buruk dapat bergantung pada orang lain untuk melakukan aktivitas sehari-harinya. Hal ini dapat menyebabkan anak sedih dan minder dengan teman-temannya.

Menurut Ma'mun dan Saputra (2000), ada tiga kategori kemampuan motorik: kemampuan lokomotor, kemampuan nonlokomotor, dan kemampuan manipulatif. Keterampilan gerak (motorik) dapat dibagi menjadi beberapa jenis atau kategori. Ini termasuk keterampilan gerak terbuka dan tertutup, keterampilan gerak terdistribusi kontinyu dan serial, keterampilan gerak kasar dan halus, dan keterampilan gerak kognitif. Beberapa komponen kemampuan motorik

termasuk kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan, menurut Muthohir dan Gusril (2004).

Teori motivasi belajar Maslow dan kemampuan motorik digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan apakah ada perbedaan antara siswa TK di Kecamatan 3 Kecamatan Bullen yang menggunakan metode role play dan yang menggunakan metode tradisional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara anak-anak yang menggunakan metode *role playing* dan yang menggunakan metode tradisional.

II. METODE

Penelitian ini adalah jenis eksperimen, dan eksperimen semu dipilih karena tidak mungkin mengubah kondisi kelas yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian quasi eksperimen menggunakan desain *post-test control group*. Subyek penelitian ini adalah seluruh anak TK di Kabupaten Buleleng III yang terdiri dari 7 TK, yaitu: 1) TK Widya Kumara Banjar Jawa, 2) TK Sandi Putra, 3) TK Santi Kumara, 4) TK Dana Punia, 5) TK Kamila, 6) TK Sekolah Langka, 7) TK Tunas Bangsa. Ada 181 anak di kelas tiga TK.

Random sampling adalah metode pemilihan sampel yang digunakan untuk memilih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian secara keseluruhan disetarakan terlebih dahulu untuk memilih sampel. Agar lebih realistis, penyetaraan ini menggunakan nilai UTS semester genap. Eksperimen ini terdiri dari tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan pengakhiran. Oleh karena itu, 66 sampel populasi digunakan dalam penelitian. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data. Uji prasyarat analisis dan uji hipotesis dengan menggunakan rumus *Multiple Analysis of Variance* adalah dua tahap analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini.

III. PEMBAHASAN

1. Terdapat Perbedaan Motivasi Belajar antara Anak yang Mengikuti Metode Role Playing dengan Anak yang Mengikuti Metode Konvensional pada anak TK Gugus III Kecamatan Buleleng

Nilai F Motivasi Belajar adalah 57,869, dengan signifikansi lebih kecil dari 0,05, ditemukan dari proses analisis data penelitian. Ini menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara siswa yang diajarkan dengan metode *role playing* berbasis *gending rare* dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini semakin diperkuat oleh fakta bahwa siswa yang diajarkan dengan metode *role playing* berbasis *gending rare* menerima skor rata-rata motivasi belajar sebesar 17,29, sedangkan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional menerima skor rata-rata motivasi belajar sebesar 17,39.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berbasis *gending rare* meningkatkan keinginan untuk belajar. Ini dapat disebabkan oleh karakteristik model ini, yang bertujuan untuk meningkatkan karakter dan kreativitas siswa melalui pengalaman belajar yang berpusat pada siswa dan kontekstual dengan lingkungan sehari-hari mereka. Bermain peran dapat meningkatkan keterampilan seperti menjadi lebih sadar diri, memecahkan masalah, berkomunikasi, berinisiatif, dan bekerja sama.

Ajaran moral, keagamaan, etika atau budhi pekerti, tingkah laku atau kesusilaan, pengetahuan, dan sosial yang terkandung dalam setiap nyanyian dapat memberikan pendidikan budi pekerti tentang perkembangan karakter anak saat bermain. *Gending Rare* ini mengandung ajaran agama Hindu, termasuk filsafat, etika, dan ritual yang digunakan sebagai pedoman untuk kehidupan sehari-hari. Ini termasuk hal-hal seperti cara kita berpikir, berbicara,

bersikap, dan bertindak. Pendidikan karakter dapat diajarkan di rumah, di sekolah, dan dimasyarakat dengan menggunakan *gending rare*.

Oleh karena itu, model *role playing* berbasis *gending rare* memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa karena melibatkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rma Gontina, yang meneliti bagaimana metode bermain peran, atau *role playing*, dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal siswa di TK pratama selama tahun ajaran 2018/2019. Dia menemukan dalam penelitian ini bahwa pembelajaran peran memiliki dampak yang signifikan terhadap kecerdasan interpersonal dan intrapersonal siswa.

2. Terdapat Perbedaan Bakat Motorik antara Anak yang Mengikuti Metode Role Playing Berbasis Gending Rare dengan Anak yang Mengikuti Metode Konvensional pada Anak TK Gugus III Kecamatan Buleleng

Anak TK Gugus III Kecamatan Buleleng memiliki bakat motorik yang berbeda dengan anak TK yang belajar dengan metode *role playing* berbasis *gending rare*. Seperti yang ditunjukkan oleh nilai F sebesar 7,193 dengan signifikansi lebih kecil dari 0,05, kedua kelompok eksperimen dan kontrol memiliki skor rata-rata bakat motorik yang sangat berbeda. Skor rata-rata kelompok eksperimen adalah 16,5161, sedangkan skor rata-rata kelompok kontrol adalah 14,714. Perbedaan skor rata-rata kedua kelompok menunjukkan bahwa motivasi belajar untuk metode *role playing* berbasis *gending rare*.

Dalam model pembelajaran yang disebut Model *Role Playing*, anak-anak diminta untuk memainkan peran dalam skenario yang telah disusun dengan tujuan untuk memperoleh keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.



Pembelajaran bermain peran, yang termasuk dalam kategori metode simulasi, berfokus pada memecahkan masalah hubungan antar manusia, terutama yang berkaitan dengan kehidupan sekolah, keluarga, dan perilaku masyarakat di sekitar siswa.

Metode ini mengajarkan kemampuan untuk memahami, bekerja sama, dan berkomunikasi. Siswa mencoba mempelajari hubungan antar manusia dengan bermain peran. Ini memungkinkan mereka untuk berbicara tentang perasaan, sikap, nilai, dan cara memecahkan masalah yang berbeda. Metode ini memberi siswa pengalaman yang sangat berharga di mana mereka berperan aktif. Tentu saja, duduk diam dan mendengarkan penjelasan guru atau membaca buku sebelum mengerjakan kuis atau tes bukanlah tugas yang lebih sulit untuk dilakukan.

Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Suryadi pada tahun 2019 berjudul Penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kls V di SDN 1 Labuan. Hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 52% ketuntasan belajar dan 65% daya serap, dan pada siklus II mencapai 84% dan 82% daya serap, masing-masing. Penemuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kapasitas untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif.

3. Terdapat Perbedaan Secara Silmutan Motivasi Belajar dan Bakat Motorik Antara Anak yang Mengikuti Metode Role Playing dengan Anak yang Mengikuti Metode Konvensional Pada Anak TK Gugus III Kecamatan Buleleng

Hasil analisis data menunjukkan bahwa metode *role playing* berbasis *gending rare* mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan motorik secara bersamaan. Nilai F sebesar 29,039 untuk *Traces of Pillai*, *Wilks' Lambda*,

Hotelling's Traces, dan *Roy's Largest Root* memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 menunjukkan hal ini. Selain itu, hasil analisis deskriptif tentang hasil belajar dan motivasi belajar menunjukkan bahwa (1) kelompok eksperimen memiliki skor motivasi belajar rata-rata lebih tinggi dari kelompok kontrol dan (2) kelompok eksperimen memiliki skor bakat motorik rata-rata lebih tinggi dari kelompok kontrol. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ciri-ciri model *role playing* berbasis *gending rare* menghasilkan peningkatan motivasi belajar dan bakat motorik siswa TK.

Model pembelajaran *role playing* berpusat pada peserta didik, menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dan memberikan peserta didik kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri. 1) biasanya tidak dilakukan oleh satu orang, 2) adanya kelompok siswa yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran, 3) setiap siswa memainkan peran sesuai dengan scenario, dan 4) semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan terbaik mereka.

Dengan demikian, jelas bahwa menggunakan model *role playing* berbasis *gending rare* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dengan cara yang tepat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan menyenangkan jika siswa dapat meningkatkan pengetahuan mereka sendiri. Pembelajaran melalui model *role playing* berbasis *gending rare* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai kehidupan sosial yang terkandung dalam pelajaran. Ini juga dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa.

Secara empiris, penelitian ini menemukan bahwa metode *role playing* berbasis *gending rare* meningkatkan



motivasi siswa untuk belajar dan kemampuan motorik mereka. Penelitian ini juga menemukan bahwa metode *role playing* berbasis *gending rare* mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, sistematis, dan logis.

IV. KESIMPULAN

Dari diskusi dan pengujian hipotesis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pada anak-anak di TK Gugus III Kecamatan Buleleng, ditemukan bahwa: Ada perbedaan dalam Motivasi Belajar antara anak-anak yang menggunakan Metode Role Playing dan anak-anak yang menggunakan Metode Konvensional dengan nilai $F = 57,869$ dan $P < 0,05$. Ada perbedaan dalam Bakat Motorik antara anak-anak yang menggunakan Metode *Role Playing* Berbasis *Gending Rare* dan anak-anak yang menggunakan Metode Konvensional. Dengan nilai $F = 29,039$ dan $P < 0,05$, Anak-anak di TK Gugus III Kecamatan Buleleng Menunjukkan

Perbedaan Secara Silmutan dalam Motivasi Belajar dan Bakat Motorik Mereka Saat Menggunakan Metode *Role Playing* Dibandingkan dengan Metode Konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, G., Yayuk, E., & Haryono, A. D. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Bulat Melalui Media Papan Wayang Pada Siswa Kelas IV SDN Punten 01 Batu*.
- Junianti, J. 2021. *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V Sdn 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Ma'mun, A., & Saputra, Y. M. 2000. *Perkembangan gerak dan belajar gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Mutohir, T. C. Gusril. 2004. *Perkembangan motorik pada masa anak-anak*.

