

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENGATASI *BULLYING*
TERHADAP MINAT BELAJAR PJOK SISWA KELAS IV
SDN 165 PALEMBANG**

Ayu Wandira¹, Endie Riyoko², Endang Surtiyoni³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang,

²Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Palembang,

³Bimbingan Konseling Universitas PGRI Palembang

1ayuw080204@gmail.com, 2endieriyoko@univpgri-palembang.ac.id,

3endang@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Role Playing method in addressing Bullying on students' interest in learning Physical Education (PJOK) among fourth-grade students at SDN 165 Palembang. The research method used was a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group design. The population in this study consisted of all fourth-grade students at SDN 165 Palembang. The sampling technique used was random sampling, resulting in class IV A as the experimental group and class IV B as the control group. Data collection techniques in this study included validated Bullying and PJOK learning interest questionnaires. Based on the hypothesis test results, the obtained t-values were 3.426 and 3.043, while the critical t-value (t-table) was 2.011. Since the t-values were greater than the critical t-value ($t > t\text{-table}$), the alternative hypothesis (H_a) is accepted, and the null hypothesis (H_o) is rejected. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect of the Role Playing method in addressing Bullying on students' interest in learning PJOK among fourth-grade students at SDN 165 Palembang.

Keywords: *bullying, learning interest, physical education (pjok), role playing*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* dalam mengatasi *Bullying* terhadap minat belajar PJOK siswa kelas IV SDN 165 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group*. Populasi pada penelitian ini seluruh kelas IV SDN 165 Palembang. Adapun Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu random sampling sehingga diperoleh Sampel kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas control. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket *Bullying* dan angket minat belajar PJOK yang telah divalidasi. Berdasarkan hasil uji hipotesis, maka diperoleh nilai t_{hitung} adalah 3.426, dan 3.043, dan nilai t_{tabel} 2.011. artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role*

Playing dalam mengatasi *Bullying* terhadap minat belajar PJOK siswa kelas IV SDN 165 Palembang.

Kata kunci: *bullying*, minat belajar, pjok, *role playing*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi penting bagi suatu negara. Negara yang berkembang memulai kemajuan melalui sektor pendidikan. Hal ini juga diterapkan oleh Bangsa Indonesia yang bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang lebih baik. Pendidikan adalah suatu rangkaian proses atau cara dalam membimbing dan mengajar. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mengubah sikap atau perilaku seseorang dengan membentuk pola tingkah laku atau kepribadian lebih baik. Kepribadian tersebut pada akhirnya akan membentuk karakter individu (Asikin, Burhan, & Arsyad, 2022, p. 188).

Bullying berasal dari kata *bully* yang berarti menggertak, Menurut Tirmidziani et al., "*Bullying* merupakan penyalahgunaan wewenang atau kekuasaan yang terjadi secara terus menerus dalam sebuah hubungan. melalui tindakan verbal, fisik, atau sosial yang dilakukan berulang kali, dan menyebabkan dampak buruk baik dari segi fisik maupun psikologis" (Ningtyas & Sumarsono, 2023).

Dampak psikologis dari *Bullying* tidak hanya dirasakan oleh korban, tetapi mempengaruhi pelaku. Pelaku *Bullying* sering mengalami kesulitan dalam mengatur emosi, kurangnya empati, dan menunjukkan perilaku agresif yang berkelanjutan. Selain itu, mereka bisa menghadapi masalah terkait perilaku dan hubungan sosial yang berdampak pada kondisi kesehatan mental (Nuryuliza, Iva, Ula, & Novariyanto, 2024, p. 62).

Perundungan bukanlah masalah yang remeh, karena banyak kasus perundungan yang berakhir dengan tindakan kriminal dapat menyebabkan kerugian finansial serta dampak psikologis yang serius, di mana anak yang menjadi korban perundungan akan menghadapi kesulitan dalam fokus belajar dan bahkan bisa enggan untuk bersekolah karena merasa tidak aman. Fenomena perundungan dalam dunia pendidikan sebenarnya sudah berlangsung lama. Tidak hanya mempengaruhi hasil belajar, tetapi *Bullying* dapat mengurangi minat anak untuk belajar (Asikin, Burhan, & Arsyad, 2022, p. 189).

Minat Belajar terdiri dari dua kata, yaitu "minat" dan "belajar", yang masing-masing memiliki makna yang berbeda. Menurut Schiefele (Latifah, Munandar, & Prasetyo, 2023, p. 92) Minat merupakan elemen penting dalam diri individu yang memengaruhi kecenderungan mereka terhadap aktivitas yang dianggap menarik. Dalam dunia pendidikan, minat berkontribusi dalam membangun pemahaman yang lebih kuat, meningkatkan retensi informasi dalam jangka panjang, serta memotivasi individu untuk terus belajar secara mandiri. Sedangkan menurut teori Behavioristik, belajar merupakan perubahan perilaku yang disebabkan oleh interaksi antara stimulus dan respons. Individu memberikan reaksi terhadap rangsangan dari lingkungan melalui proses pembiasaan, baik yang bersifat tradisional maupun responsif, dengan tujuan untuk memperkuat atau mengurangi perilaku berdasarkan pengalaman dan hubungan yang terbentuk (Nuraini, Wardiah, & Surtiyoni, 2024, p. 1132). Minat belajar adalah elemen psikologis dalam diri seseorang yang dapat terlihat melalui tanda-tanda seperti dorongan, keinginan, semangat, perasaan, dan kecintaan

terhadap proses perubahan perilaku melalui berbagai aktivitas, termasuk pencarian pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu, minat belajar mencerminkan fokus, ketertarikan, dan rasa ingin tahu seseorang (peserta didik) terhadap aktivitas pembelajaran yang dijalannya, yang kemudian terwujud dalam antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar tersebut (Solehah, Saputra, & Setiwan, 2022, p. 231).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) bukanlah sekadar mata pelajaran yang berkaitan dengan olahraga seperti yang umumnya dipahami, dan juga tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan olahraga siswa. PJOK adalah mata pelajaran yang dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan yang dapat mendorong mereka untuk mengalami perubahan dalam perilaku fisik, kebiasaan berolahraga, dan gaya hidup sehat (Rahmatulloh, Rizhardi, & Riyoko, 2024, p. 64).

Berdasarkan hasil dan observasi dengan siswa dan guru di kelas IV SDN 165 Palembang pada tanggal 23 November 2024, ditemukan terjadinya perundungan di sekolah dalam bentuk

verbal, fisik, dan psikologis, rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan akademik dan sosial akibat perundungan, dan perubahan perilaku siswa seperti kurangnya minat siswa dalam pembelajaran PJOK.

Untuk mengatasi permasalahan ini, metode *Role Playing* dapat menjadi alternatif solusi yang efektif, karena mampu meningkatkan interaksi siswa, menumbuhkan empati, serta membantu mereka memahami dampak perundungan secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung dalam pembelajaran. Metode *Role Playing* (bermain peran) yaitu suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung nilai-nilai yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Dengan adanya metode *Role Playing*, siswa akan aktif dan bekerjasama dengan kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas (Hutabarat, Panjaitan, & Sitio, 2022, p. 231).

Berdasarkan uraian diatas mengenai tindakan *Bullying* disekolah, penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Metode *Role Playing* Dalam Mengatasi *Bullying* Terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV SDN 165 Palembang”.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2022, p. 120).

Tabel 1 Desain Penelitian

Group	Variabel Bebas	Pretest	Posttest
Eksperimen	X	O ₁	O ₂
Kontrol		O ₃	O ₄

Penelitian ini dilakukan di SDN 165 Palembang. ini dilakukan pada semester genap tahun 2024/2025. Penelitian ini menggunakan populasi yaitu seluruh siswa di SDN 165 Palembang sebanyak 317 siswa. penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 49 siswa dimana Teknik pengambilan sampel menggunakan

teknik random sampling yaitu pengambilan anggota dari populasi secara acak tanpa memperhitungkan kategori atau tingkatan yang terdapat dalam populasi tersebut. (Sugiyono, 2022, p. 129).

Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data berupa angket yang digunakan untuk mengukur *Bullying* dan minat belajar siswa dengan kriteria pengujian validitas dan reabilitas. Tes yang akan diberikan dalam dua tahap pretest dan posttest. Keseluruhan angket terdiri 40 pernyataan yang telah valid dan realibel. Penelitian ini peneliti menggunakan uji prasyarat analisis dengan bantuan SPSS. Tahap Analisis Meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan program SPSS.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penelitian ini dimulai dengan menguji instrument berupa angket *Bullying* yang berjumlah 50 pernyataan dan angket minat belajar yang berjumlah 50 butir pernyataan. Pada hasil uji coba yang telah dilaksanakan terdapat 38 butir angket *Bullying* yang valid dan 12 butir angket yang tidak valid, terdapat 39

butir angket minat belajar yang valid dan 11 butir angket yang tidak valid. Selanjutnya 20 butir pernyataan *Bullying* dan 20 pernyataan minat belajar yang valid disebarkan kepada responden kelas control dan eksperimen yaitu kelas IV A dan IV B yang berjumlah 49 responden untuk pelaksanaan *Pretest* atau tes awal dan *Posttest* atau tes akhir. Responden atau siswa memiliki 5 alternatif jawaban yang diberikan oleh peneliti berdasarkan pada skala likert yaitu berupa : Sangat Setuju (ST), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut tabel hasil uji analisis data dari angket yang diambil pada saat penelitian :

Tabel 2
Satistik Deskriptif Angket *Bullying*
Group Statistics

	Kelas	N	Mea n	Std. Deviati on	Std. Error Mean
<i>Bullying</i>	Posttest kelas eksperim en	25	83.3 6	7.516	1.503
	Posttest kelas kontrol	24	75.6 3	8.282	1.691

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata pada kelas eksperimen setelah diberikan

perlakuan adalah 83,36, sementara nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 75,63.

Tabel 3
Statistik Deskriptif Angket Minat Belajar
Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar	Posttest kelas eksperimen	25	82.68	11.607	2.321
	Posttest kelas kontrol	24	72.92	10.814	2.207

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan adalah 83,36, sementara nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 75,63.

Tabel 4 Uji Normalitas *Bullying*

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig
Eksperimen	0,134	25	0,200
Kontrol	0,095	24	0,200

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi untuk kelas eksperimen $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan nilai residualnya berdistribusi normal.

Tabel 5
Uji Normalitas Minat Belajar

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig
Eksperimen	0,117	25	0,200
Kontrol	0,103	24	0,200

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi untuk kelas eksperimen $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan nilai residualnya berdistribusi normal.

Tabel 6 Uji Homogenitas *Bullying*

Levene Statistic	df1	df2	sig	Kesimpulan
257	1	47	615	(Homogen)

Berdasarkan perhitungan SPSS diatas, diketahui bahwa nilai sig yang diperoleh $0,615 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan data *Bullying* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau variasi yang sama.

Tabel 7
Uji Homogenitas Minat Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig	Kesimpulan
889	1	47	351	(Homogen)

Berdasarkan perhitungan SPSS diatas, diketahui bahwa nilai sig yang diperoleh $0,615 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau variasi yang

sama. Setelah ini peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t (*Independent Samples Test*) dengan menggunakan SPSS. kriteria pengujian hipotesis jika nilai sig (2-tailed) < 0,025 maka H_a diterima tetapi jika nilai sig (2-tailed) > 0,025 maka H_a ditolak.

Tabel 8 Uji Hipotesis *Bullying*

Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
.351	3.043	47	.004	9.763	3.208	3.309	16.217
						3.319	16.208

Berdasarkan tabel diatas, menurut kriteria pengujian hipotesis jika nilai sig (2-tailed) < 0,025 maka H_a diterima tetapi jika nilai sig (2-tailed) > 0,025 maka H_a ditolak, atau dapat dilihat dari t_{hitung} dan t_{tabel} , dengan kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_a diterima, r_{hitung} adalah 3.426 dan r_{tabel} 2.011 maka H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* dalam mengatasi *Bullying* .

Tabel 9 Uji Hipotesis Minat Belajar

Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
.351	3.043	47	.004	9.763	3.208	3.309	16.217
						3.319	16.208

Berdasarkan tabel diatas, menurut kriteria pengujian hipotesis jika nilai sig (2-tailed) < 0,025 maka H_a diterima tetapi jika nilai sig (2-tailed) > 0,025 maka H_a ditolak, atau dapat dilihat dari t_{hitung} dan t_{tabel} , dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima, t_{hitung} adalah 3.043 dan t_{tabel} 2.011 maka H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap minat belajar PJOK siswa. Maka dapat disimpulkan Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diketahui bahwa nilai r_{hitung} untuk variabel mengatasi *Bullying* adalah 3.426, dan r_{hitung} untuk variabel minat belajar PJOK adalah 3.043, sedangkan r_{tabel} sebesar 2.011. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada kedua variabel, maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* dalam mengatasi *Bullying* dan meningkatkan minat belajar PJOK siswa SDN 165 Palembang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis, maka diperoleh nilai t_{hitung} adalah 3.426, dan 3.043, dan nilai t_{tabel} 2.011. artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* dalam mengatasi *Bullying* terhadap minat belajar PJOK siswa kelas IV SDN 165 Palembang. dengan kata lain penggunaan metode *Role Playing* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan memberikan pengaruh yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asikin, I., Burhan, B., & Arsyad, S. N. (2022, April). Pengaruh *Bullying* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Dan XI Di SMA Trisoko Jakarta Timur. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Sciene*, 4(1), 189-194.
- Hutabarat, T. V., Panjaitan, B. M., & Sitio, H. (2022, Oktober). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I sd Negeri 125138 Pematang Siantar. *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 230-238.
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2023). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: Noerfikri.
- Latifah, N., Munandar, K., & Prasetyo, G. W. (2023, Oktober). Peningkatan Miat Belajar Melalui Metode *Role Playing* Berbasis PBL Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Biologi, Biologi, dan Pendidikan IPA*, 12(2), 91-102.
- Ningtyas, P. V., & Sumarsono, R. B. (2023, Agustus). Upaya Mencegah *Bullying* Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Sosialisasi. *Jurnal Pendidikan : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 104-108.
- Nuraini , Wardiah, D., & Surtiyoni, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Spin Wheel terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 1131-1138.
- Nuryuliza, Iva, Ula, D. M., & Novariyanto, R. A. (2024). Dampak *Bullying* Terhadap Kesejahteraan Psikologis Siswa. *Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, 2(1), 61-70.
- Rahmatulloh, R. F., Rizhardi, R., & Riyoko, E. (2024). Minat Siswa Kelas XI Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di SMA Negeri 22 Palembang. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(3), 63-71.

- Solehah, N. N., Saputra, H. H., & Setiwan, H. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 20 Ampenan pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 299-235.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. ALFABETA Bandung.