



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 7080-7095

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Pemahaman *Bullying* pada Anak di TK

N. K. Yessi Shinta Dewi<sup>1✉</sup>, L. A. Tirtayani<sup>2</sup>, Didith Pramunditya A<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: [yessi@undikhsa.ac.id](mailto:yessi@undikhsa.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman anak tentang perilaku *bullying*. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap pemahaman *bullying* di TK. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang menggunakan rancangan *nonequivalent control group design* yang dianalisis menggunakan hipotesis atau uji-t. Berdasarkan paparan data *pretest* pemahaman *bullying* pada anak kelompok eksperimen terdapat 19 siswa dengan nilai tertinggi 50 dan nilai terendah 0. Dari sebaran data tersebut diperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 27,63, standar deviasi pada kelompok eksperimen 20,23 dan varians 409,36. Berdasarkan paparan data *posttest* pemahaman *bullying* pada anak kelompok eksperimen terdapat 19 siswa dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Dari sebaran data tersebut diperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 73,68, standar deviasi pada kelompok eksperimen 19,50 dan varians 380,12. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu menyatakan adanya perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman *bullying* antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Kata Kunci: *Bullying*, Metode Bermain Peran

## Abstract

This research is motivated by the low understanding of children about behaviorbullying. The research aims to determine the effect of applying the role playing method to the understanding of bullying in kindergarten. This research is a quasi-experimental research using designnonequivalent control group design Which analyzed using the hypothesis or t-test. Based on data exposurepretest understandingbullying in the experimental group there were 19 students with the highest score of 50 and the lowest score of 0. From the distribution of the data it was obtained an average (mean) of 27.63, the standard deviation in the experimental group was 20.23 and the variance was 409.36. Based on data exposureposttest understandingbullying in the experimental group there were 19 students with the highest score of 100 and the lowest score of 50. From the distribution of the data, the average (mean) was 73.68, the standard deviation in the experimental group was 19.50 and the variance was 380.12. The results obtained from this study stated that there were significant differences in understandingbullying between groups of children who are taught through role playing methods and groups of children who are taught through conventional learning.

Keywords: Bullying, Role Playing Method

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas dan mutu sumber daya manusia. Pendidikan yang baik sudah sepatutnya diterapkan sedini mungkin guna mengenalkan pengetahuan bagi anak-anak, apalagi saat ini sudah banyak difasilitasi sekolah PAUD atau Pendidikan Anak Usia Dini untuk anak-anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir hingga memasuki usia enam tahun yang dilakukan melalui sebuah rangsangan pendidikan yang digunakan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sehingga anak memiliki kesiapan untuk melangkah ke jenjang pendidikan selanjutnya. Anak usia dini merupakan tahapan dalam masa emas anak yang memerlukan pelayanan lebih ekstra, secara khusus dan langsung jika dibandingkan dengan jenjang pendidikan lain.

Anak usia dini merupakan masa emas atau biasa disebut dengan golden age yang hanya ada sekali periode dalam kehidupannya dan tidak dapat diulang kembali di masa mendatang (Utomo, 2018). Memasuki Era Globalisasi seperti sekarang ini, banyak sekali muncul permasalahan dalam pendidikan anak usia dini salah satunya adalah perilaku bullying. Pada tahun 2019 PISA (Programme for Internasional Students Assesment) menemukan bahwa di Negara Indonesia masih banyak anak yang mengalami perilaku

bullying yaitu sebesar 41%. Perilaku bullying merupakan salah satu dari perilaku yang tidak diharapkan, terutama pada lingkungan sekolah dikarenakan bullying adalah perilaku agresif. Bullying merupakan sebuah perilaku negatif yang dilakukan secara berulang kali dengan keadaan sadar dan disengaja dimana tujuannya adalah untuk menyakiti orang lain yang lebih lemah, baik secara fisik ataupun secara emosional yang dapat dilakukan secara perorangan dan juga berkelompok (Zakiah Et Al., 2017).

Tindakan perilaku bullying tersebut biasanya bertujuan untuk memperlihatkan kekuasaan orang tersebut dengan cara menyakiti seseorang yang lebih lemah ataupun sekelompok orang, baik yang dilakukan secara verbal maupun non verbal (Siron et al., 2021). Sehingga yang menjadi 2 korban bullying tersebut menjadi depresi, lemah dan juga korban merasa teraniaya dan pada akhirnya membuat korban trauma atas apa yang dialaminya. Terdapat banyak pihak yang masih menganggap bahwa pada anak usia dini sikap dan perilaku anak dapat dikontrol sehingga berpendapat bahwa perilaku bullying tersebut adalah hal yang biasa dalam keseharian (N. T. Maghfiroh & Sugito, 2021). Namun, perilaku bullying merupakan suatu gangguan yang dialami oleh anak berupa *learned behaviors*.

Bullying merupakan perilaku yang tidak baik, tidak sehat, dan secara sosial tidak dapat diterima, karena manusia tidak terlahir sebagai pengganggu dan penggertak orang yang lemah. Pentingnya meningkatkan pemahaman tentang perilaku bullying kepada anak sejak usia dini, dikarenakan pada masa anak-anak mereka belum mengerti tentang perilaku bullying, dan belum bisa membedakan mana perilaku yang baik dan perilaku buruk. Sehingga tanpa mereka sadari ketika bermain di lingkungan rumah maupun di lingkungan sekolah bullying sering kali terjadi baik bullying verbal dan juga bullying fisik. Memberikan pemahaman kepada anak mengenai perilaku bullying tidak cukup hanya dengan memberikan penjelasan saja tetapi harus disertai dengan kegiatan yang melibatkan anak tersebut secara langsung melalui kegiatan bermain peran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, peneliti melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah dan juga Guru mengenai perilaku bullying yang terjadi di sekolah tersebut. Adapun kebijakan dari sekolah tentang perilaku bullying yaitu menanamkan kepada anak-anak tentang adanya kebersamaan dan tidak adanya perbedaan antara anak yang satu dan lainnya serta menanamkan karakter pada anak. Yang menjadi alasan mendasar dari sekolah dalam mengambil kebijakan tersebut adalah karena perilaku bullying merupakan suatu tindakan yang tidak baik untuk anak dan itu bisa mengganggu psikis dari anak tersebut.

Perilaku agresif merupakan tingkah laku seseorang yang menyimpang dimana tujuannya adalah untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun psikologis (Nadila & Izzati, 2019). Sejalan dengan itu peneliti lain menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan

tindakan yang dilakukan oleh individu yang ditujukan untuk individu lain yang tidak menginginkan terjadinya perilaku tersebut dengan tujuan untuk menyakiti dan membahayakan yang lebih lemah (Subqi, 2019). Perilaku agresif yang dilakukan oleh anak usia dini merupakan sebuah perilaku yang tidak terbentuk dengan sendirinya tetapi melalui sebuah proses yang panjang dan juga merupakan sebuah interaksi antara faktor bawaan dan lingkungan sekitar (Utami & Mayar, 2021).

Diketahui penyebab agresivitas yakni (1) keterampilan emosional yang belum terlatih membuat subjek tidak bisa menyampaikan keinginannya (2) Situasi yang memicu emosi negatif seseorang (3) rasa frustrasi dan tidak disukai (4) faktor keinginan yang tidak terpenuhi (5) pola asuh (Akbar et al., 2021). Anak yang bertindak agresif dapat disebabkan karena ada anggota keluarganya yang enggan berinteraksi atau bergaul dengan lingkungan sekitar (Mtsweni et al., 2020). Anak cenderung memperlihatkan perilaku agresif dengan cara menyakiti fisik anak yang lain pada saat memperebutkan mainan dan barang lain. Disini juga dijelaskan jika tindakan agresif anak perempuan dan anak laki-laki cenderung berbeda. Tindakan agresif anak perempuan lebih terlihat pada ungkapan lisan (berkata kasar), sedangkan anak laki-laki lebih cenderung bertindak agresif pada fisik.

Pendidikan anak usia dini sering dihadapkan dengan berbagai masalah, baik dalam bidang pengembangan maupun 4 menyangkut hubungan sosial. Melalui kegiatan bermain peran (role playing) anak-anak mencoba untuk mengeksplorasi hubungan antar individu dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan juga berbagai strategi pemecahan masalah. Metode bermain peran (role playing) merupakan suatu metode pembelajaran yang dirancang untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Kertia, 2019). Metode bermain peran (role playing) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya untuk memecahkan permasalahan yang ada kaitannya dengan hubungan antar individu (interpersonal relationship), terutama yang berbubungan dengan kehidupan peserta didik.

Metode bermain peran (role playing) merupakan suatu cara yang digunakan untuk menirukan sebuah tingkah laku seseorang dalam suatu drama (Ilsa & Nurhafizah, 2020). Dalam metode bermain peran (role palying) anak dapat terlibat secara aktif dalam memerankan suatu peran tertentu. Bermain peran sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial dan emosi anak pada usia 3-6 tahun (Ashar et al., 2023).

Dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang perilaku bullying, metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah Metode bermain peran (role playing), dalam penerapannya guru membuat sebuah skenario cerita dimana nantinya guru memilih anak

yang akan memainkan cerita sesuai dengan perannya masing-masing. Diharapkan melalui metode pembelajaran bermain peran (role playing) dapat membantu meningkatkan pemahaman anak mengenai perilaku bullying sehingga nantinya bisa mencegah anak untuk menjadi pelaku maupun korban bullying.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah sebuah Penelitian Kuantitatif dengan menggunakan Metode Penelitian Eksperimen Quasi Pretest-Posttest dengan jenis non equivalent Control Group Design. Pada metode ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas ini diberikan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen B1 diberikan treatment mengenai pemahaman perilaku bullying dengan menggunakan metode role playing sedangkan pada kelas kontrol B2 tidak diberikan treatment. Pada setiap kelompok diberikan pretest yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal apakah ada perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Populasi penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu Kelas B1 dan B2, dengan jumlah siswa 38 siswa.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen wawancara, yang dimana wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui kegiatan tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2017). Kemudian menggunakan instrumen dokumentasi sebagai pengambilan bukti fisik ataupun kegiatan penunjang penelitian berupa foto sekolah kegiatan pembelajaran dan juga pada saat bermain peran (role playing). Penelitian ini berupaya mengkaji dua variabel, yaitu Perilaku Bullying dan Metode Bermain Peran (Role Playing) dengan variabel bebas (X) dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah adalah "Metode Bermain Peran (Role Playing)", sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah "Perilaku Bullying".

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian yang diperlukan sebagai pedoman dalam merumuskan item instrument. Kisi-kisi yang dibuat peneliti harus mencakup aspek indikator dan butir yang akan dinilai. Kisi-kisi instrument dikembangkan oleh peneliti berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Meningkatkan Pemahaman Perilaku *Bullying*

Variabel	Kompetensi Dasar	Aspek	Indikator
Perilaku <i>Bullying</i>	Peserta didik mampu memahami mengenai <i>bullying</i>	<i>Bullying</i> Verbal (mengancam, menakut-nakuti,	<i>Bullying</i> verbal dilakukan secara lisan dan

	dan bahaya perilaku <i>bullying</i>	mengejek nama panggilan)	menggunakan kata-kata kasar
		<i>Bullying</i> fisik (memukul, mendorong, dan mencubit)	<i>Bullying</i> fisik dilakukan secara sengaja dengan menyakiti fisik teman yang lebih lemah

Tabel 2. Pedoman Wawancara Pemahaman Perilaku *Bullying* pada Anak

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Sangat Relevan (4)	Relevan (3)	Kurang Relevan (2)	Tidak Relevan (1)	Catatan/Masukan
<i>Bullying</i> Verbal (Mengancam, menakuti, mengolok-olok nama panggilan)	<i>Bullying</i> verbal dilakukan secara lisan dan menggunakan kata kata kasar	1. Apakah anak-anak tahu apa itu bullying verbal? A. Menyakiti teman dengan menggunakan kata-kata kasar B. Menyakiti teman dengan mendorong dan memukul teman					
		2. Apakah anak-anak tahu apa saja contoh bullying verbal? A. Mengejek teman B. Memukul dan mendorong teman					
<i>Bullying</i> Fisik (Memukul, mendorong, mencubit)	<i>Bullying</i> fisik dilakukan secara sengaja dengan menyakiti fisik teman yang lebih lemah	1. Apakah anak-anak tahu apa itu bullying fisik? A. Menyakiti teman dengan mendorong dan memukul B. Menyakiti teman dengan menggunakan kata-kata kasar					

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Sangat Relevan (4)	Relevan (3)	Kurang Relevan (2)	Tidak Relevan (1)	Catatan/Masukan
		2. Apakah anak-anak tahu apa saja contoh bullying fisik? A. Memukul dan mendorong teman B. Mengejek teman					

Keterangan:

Belum Berkembang (BB) \* = Skor 1

Mulai Berkembang (MB) \*\* = Skor 2

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) \*\*\* = Skor 3

Berkembang Sangat Baik (BSB) \*\*\*\* = Skor 4

Tabel 3. Format Penilaian Meningkatkan Pemahaman Perilaku *Bullying* Anak

No.	Nama Anak	Indikator Penilaian (Butir Observasi)					Skor	Skor Maksimal(20)	Nilai Akhir $NA = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$
		I	II	III	IV	V			
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif yang digunakan agar hasil analisis dapat dideskripsikan atau digambarkan terkait data yang telah dikumpulkan. Selanjutnya yaitu teknik analisis statistik inferensial yang digunakan untuk mendalami dan melihat hasil data yang didapatkan dari sampel sebagai gambaran karakter atau ciri dari satu populasi. Analisis statistik inferensial meliputi (1) uji

normalitas yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-smirnov dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05, dengan dasar pengambilan keputusan yaitu Jika  $p \text{ value} \geq \alpha = 0,05$  maka distribusinya adalah normal. Jika  $p \text{ value} \leq \alpha = 0,05$  maka berdistribusi tidak normal. (2) uji t-test atau uji hipotesis yaitu uji statistik independent sample t-test yang menggunakan program komputer SPSS. Uji ini memiliki tujuan agar peneliti dapat melihat perbandingan pemahaman anak mengenai perilaku bullying sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai Sig. (2- tailed) dengan  $\alpha = 0,05$  (5%). Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  (5%), maka  $H_0$  ditolak, dan sebaliknya Jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  (5%), maka  $H_0$  diterima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah pemahaman *bullying* pada anak usia dini. Penelitian ini merupakan eksperimen semu yang menggunakan rancangan *nonequivalent control group design* dianalisis menggunakan uji-t. Objek yang diteliti adalah pemahaman *bullying* pada anak menggunakan pembelajaran dengan penerapan metode bermain peran dan pembelajaran konvensional pada anak kelompok B. Data pada penelitian ini diklarifikasikan menjadi dua yaitu, (1) pemahaman *bullying* pada anak yang dibelajarkan menggunakan metode bermain peran dan (2) pemahaman *bullying* pada anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa menerapkan metode bermain peran, dimana sebelum memberikan perlakuan kelompok eksperimen akan diberikan *pretest* untuk mengetahui pemahaman *bullying* pada anak. Selanjutnya setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan, anak akan diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil yang didapat setelah anak diberikan *treatment*. Data hasil *pretest* pemahaman *bullying* anak kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 50 dan nilai terendah adalah 0. Adapun distribusi frekuensi data pemahaman *bullying* kelompok eksperimen disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Pemahaman *Bullying* Kelompok Eksperimen

No.	Nilai	Frekuensi	fX
1	0	5	0
2	25	7	175
3	50	7	350

Jumlah	19	525
--------	----	-----

Berdasarkan paparan data *pretest* pemahaman *bullying* pada anak kelompok eksperimen pada tabel di atas, terdapat 19 siswa dengan nilai tertinggi 50 dan nilai terendah 0. Dari sebaran data tersebut diperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 27,63, standar deviasi pada kelompok eksperimen 20,23 dan varians 409,36. Untuk mengetahui kualitas atau kategori dari variabel *pretest* pemahaman *bullying* pada siswa yang belajar dengan metode bermain peran, maka nilai rata-rata dikonversikan dengan menggunakan kriteria PAP skala lima seperti yang tampak pada tabel berikut.

Tabel 5. Kategori Data Skor *Pretest* Pemahaman *Bullying* pada Kelompok Eksperimen

No.	Kriteria	Kategori
1	85 – 100	Sangat Baik
2	70 – 84	Baik
3	55 – 69	Cukup
4	40 – 54	Kurang
5	0 – 39	Sangat Kurang

Nilai rata-rata *pretest* pemahaman *bullying* siswa pada kelompok eksperimen adalah 27,63. Berdasarkan kriteria PAP Skala lima dapat dinyatakan bahwa rata-rata pemahaman *bullying* siswa pada kelompok eksperimen berada pada rentang 0 – 39, sehingga termasuk dalam kategori sangat kurang.

Data hasil *posttest* pemahaman *bullying* anak kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 50. Data *posttest* pemahaman *bullying* dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Data *Posttest* Pemahaman *Bullying* pada Kelompok Eksperimen

Nilai Kelompok Eksperimen	Frekuensi
25 – 50	6
75 – 100	13

Adapun distribusi frekuensi data pemahaman *bullying* kelompok eksperimen disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Data Pemahaman *Bullying* Kelompok Eksperimen

No.	Nilai	Frekuensi	fX
1	50	6	300
2	75	8	600
3	100	5	500
Jumlah		19	1400

Berdasarkan paparan data *posttest* pemahaman *bullying* pada anak kelompok eksperimen pada Tabel 4.5, terdapat 19 siswa dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Dari sebaran data tersebut diperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 73,68, standar deviasi pada kelompok eksperimen 19,50 dan varians 380,12. Untuk mengetahui kualitas atau kategori dari variabel *posttest* pemahaman *bullying* pada siswa yang belajar dengan metode bermain peran, maka nilai rata-rata dikonversikan dengan menggunakan kriteria PAP skala lima yang kategorinya sama seperti kategori data pada kelas *pretest*. Selanjutnya yaitu data hasil *pretest* pemahaman *bullying* anak kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 50 dan nilai terendah adalah 0. Adapun distribusi frekuensi data pemahaman *bullying* kelompok kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Data Pemahaman *Bullying* Kelompok Kontrol

No.	Nilai	Frekuensi	fX
1	0	5	0
2	25	6	150
3	50	8	400
Jumlah		19	550

Berdasarkan paparan data *pretest* pemahaman *bullying* pada anak kelompok kontrol pada Tabel 4.8, terdapat 19 siswa dengan nilai tertinggi 50 dan nilai terendah 0. Dari sebaran data tersebut diperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 28,95, standar deviasi pada kelompok kontrol 20,86 dan varians 434,94. Data hasil *posttest* pemahaman *bullying* anak kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 75 dan nilai terendah adalah 25. Adapun distribusi frekuensi data pemahaman *bullying* kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Data Pemahaman *Bullying* Kelompok Kontrol

No.	Nilai	Frekuensi	fX
1	25	4	100
2	50	7	350
3	75	8	600
Jumlah		19	1050

Berdasarkan paparan data *posttest* pemahaman *bullying* pada anak kelompok kontrol pada Tabel 4.11, terdapat 19 siswa dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 25. Dari sebaran data tersebut diperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 55,26, standar deviasi pada kelompok kontrol 19,68 dan varians 387,43.

Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan pengujian asumsi klasik berupa uji prasyarat berupa uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Pengujian normalitas sebaran data dilakukan untuk menguji bahwa data nilai pemahaman *bullying* anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan rumus Lilliefors. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai  $|F(x) - S(x)|$  terbesar < nilai tabel Lilliefors dengan taraf signifikansi 5%, maka  $H_0$  diterima dan data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai  $|F(x) - S(x)|$  terbesar > nilai tabel Lilliefors, maka  $H_0$  ditolak dan data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas sebaran data tersaji pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

Kelompok Data Pemahaman <i>bullying</i>	$ F(x) - S(x) $	Nilai Tabel Lilliefors	Keterangan
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,1563	1,950	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,1853	1,950	Normal

Uji homogenitas varian dilakukan dengan pengelompokan berdasarkan metode pembelajaran, yaitu pembelajaran dengan metode bermain peran dengan pembelajaran konvensional. Uji homogenitas varians antar kelompok dilakukan dengan uji F pada taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujiannya adalah jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan variansi pada setiap kelompok adalah sama (homogen), sedangkan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan variansi pada setiap kelompok tidak sama (tidak homogen). Hasil uji homogenitas varians dengan  $F_{hitung}$  sebesar 1,019 dengan taraf signifikansi 5% memperoleh hasil 4,12 yang menyatakan data bersifat homogen.

Berdasarkan uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians diperoleh hasil bahwa pemahaman *bullying* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan bersifat homogen. Berdasarkan hal tersebut, maka dilanjutkan pada pengujian hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian yang telah dikemukakan dalam kajian teori menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman *bullying* antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Karena  $n_1 \neq n_2$  dan varians homogen, maka rumus uji t yang digunakan adalah uji t *polled varians*. Kriteria pengujiannya adalah jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak, sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima. Hasil analisis dengan uji t *polled varians* tampak pada tabel berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)

Data	Kelompok	N	$\bar{X}$	$s^2$	$t_{hitung}$	dk	$t_{tabel}$ (5%)
Pemahaman	Eksperimen	19	73,68	380,12	2,898	36	2,028
<i>bullying</i>	Kontrol	19	55,26	387,43			

Berdasarkan tabel di atas diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,898, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dan  $dk = 19 + 19 - 2 = 36$  adalah 2,028. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ), sehingga  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman *bullying* antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional.

## PEMBAHASAN

Hasil pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji-t *polled varians* diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,898$ , kemudian pada taraf signifikan 5% dengan  $dk (19+19-2) = 36$  diperoleh  $t_{tabel} = 2,028$ . Sehingga dapat dilihat bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $2,898 > 2,028$ , sehingga  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman *bullying* antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman *bullying* antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif, pemahaman *bullying* pada kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional.

Hal ini bisa dilihat dari perolehan nilai rata-rata pemahaman *bullying* sebesar 73,68 untuk kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran, sedangkan 55,26 untuk kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional.

Berdasarkan temuan tersebut, terdapat beberapa hal yang menjadi tinjauan terkait lebih unggulnya pemahaman *bullying* kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran dibandingkan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kesadaran dalam diri anak, dapat mengerti akan perasaan yang dirasakan orang lain, dapat bersikap empati terhadap orang lain disekitar, serta anak dapat mengendalikan emosinya secara wajar (Oktaviana et al., 2021). Berdasarkan pendapat tersebut, jika dalam proses pembelajaran anak diajarkan untuk sadar mengendalikan emosi, mengerti perasaan teman, dan berempati terhadap kondisi temannya, maka anak tidak akan menyakiti temannya sendiri melalui *bullying*. Hal ini disebabkan karena anak akan paham atau merasakan juga rasa sakit yang temannya rasakan ketika *bullying*. Hal ini didukung dengan fakta-fakta yang ada di kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, di mana di kelas diberikan edukasi mengenai pemahaman-pemahaman *bullying* melalui sebuah tayangan video dimana dalam video tersebut menceritakan bagaimana perasaan anak yang menjadi korban *bullying* dan bagaimana dampaknya jika *bullying* dilakukan. Setelah diberikannya edukasi mengenai pemahaman *bullying*, kemudian dibuatkan sebuah skenario cerita dengan mengangkat tema *bullying* dimana anak-anak akan berperan sesuai dengan perannya masing-masing. Dengan begitu anak akan lebih mudah memahami mengenai *bullying* dan tidak melakukan tindakan *bullying* terhadap temannya serta anak memiliki rasa empati dan juga mampu mengendalikan emosinya.

Metode bermain peran dapat menumbuhkan kerja sama yang baik antar anak, menumbuhkan rasa menghargai antar anak, dan bahasa lisan anak dalam berkomunikasi dapat dibina dengan baik (Fajriani & Kurnia, 2020). Berdasarkan pendapat tersebut, jika anak dilatih untuk bekerja sama dengan baik, maka anak akan belajar untuk berkomunikasi dengan temannya, belajar tutur lisan yang baik, dan disanalah anak belajar mendengar dan menghargai pendapat orang lain. Hal ini akan mencegah adanya *bullying* karena anak diajarkan untuk berkomunikasi dengan baik, belajar tutur lisan yang baik serta saling menghargai, sehingga anak tidak akan berkata kasar, mengancam, menakut-nakuti, dan mengolok-olok. Hal ini didukung dengan fakta-fakta yang ada di kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, di mana ketika anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan bermain peran secara tidak langsung itu juga akan melatih anak agar mampu untuk bekerja sama, dalam kegiatan bermain peran ini masing-masing anak mendapatkan dialog yang berbeda-beda sehingga ketika menunggu giliran mereka bisa menghargai teman yang sedang berbicara. Selain itu juga dalam kegiatan bermain

peran ini anak-anak jadi lebih bisa untuk berbicara dengan menggunakan tutur kata yang lebih baik dari sebelumnya.

Metode bermain peran mengajak anak untuk saling tolong menolong kepada teman yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas dan mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan (A. S. Maghfiroh et al., 2020). Berdasarkan pendapat tersebut, jika anak diajak untuk saling tolong menolong dan mentaati aturan yang berlaku, maka perilaku *bullying* dapat dicegah melalui metode bermain peran. Perilaku *bullying* dapat disebabkan karena adanya keinginan anak untuk mendominasi. Pelaku *bullying* merasa memiliki kekuatan yang lebih hebat dari lingkungan sekitar. Kurangnya rasa empati karena memiliki kemampuan yang lebih kuat menjadikan pelaku bertindak semenena-mena. Mengajarkan anak untuk saling tolong-menolong dapat menumbuhkan rasa empati kepada sesama, sehingga anak tidak akan merasa lebih dominan terhadap yang lain. Hal ini didukung dengan fakta-fakta yang ada di kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, di mana sebelum anak-anak mengenal metode bermain peran, ketika mereka mengerjakan tugas pasti terdapat salah satu anak yang tidak dapat menyelesaikan tugas tersebut dan anak itu pasti akan menangis. Anak-anak lain yang melihat temannya yang sedang kesusahan dan menangis, mereka tidak ada yang membantu melainkan menertawakan bahkan mengejek temannya tersebut. Setelah anak-anak mengenal metode bermain peran dan pernah terlibat di dalamnya, anak-anak yang tadinya mentertawakan bahkan mengejek teman yang sedang kesusahan, sekarang mereka jadi memiliki rasa ingin menolong dan juga memiliki rasa empati sehingga terjalin kerja sama yang baik antar anak-anak tersebut. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya tentang pengaruh edukasi dengan metode *role play* terhadap peningkatan pengetahuan tentang pencegahan *bullying*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh edukasi dengan metode *role play* terhadap pengetahuan tentang pencegahan *bullying* pada anak sekolah dasar. Penggunaan metode *role play* dirasa paling efektif dibandingkan dengan metode yang lain, karena metode ini paling sesuai untuk mengembangkan pengetahuan *bullying* dan juga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik (Pada & Gigitan, 2020). Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh saat ini bahwa secara deskriptif melalui penerapan metode bermain peran, anak memiliki pemahaman *bullying* dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak paham terkait *bullying* verbal dilakukan secara lisan dan menggunakan kata kata kasar dan *bullying* fisik dilakukan secara sengaja dengan menyakiti fisik teman yang lebih lemah.

Sesuai hasil penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman *bullying* anak mengenai pengertian *bullying* verbal dan *bullying* fisik serta contoh-contoh *bullying* verbal dan *bullying* fisik. Hal tersebut dilakukan anak melalui serangkaian usaha dengan

belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari yang didukung oleh guru dan juga orang tua dalam memberikan edukasi pentingnya pemahaman *bullying* ini.

## SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman *bullying* antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran dibandingkan dengan kelompok anak yang dibelajarkan hanya melalui pembelajaran konvensional. Hal tersebut didasarkan atas hasil pengujian hipotesis terhadap 38 siswa yang artinya anak akan lebih mudah dibelajarkan melalui metode bermain peran dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan seperti pada umumnya atau konvensional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F., Mualifah, A., & Purwadi. (2021). Faktor-faktor Penyebab Agresivitas Pada Anak Usia Dini "X" IslamicPreschool Yogyakarta. *Dirasah*, 4(1), 35. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- Ashar, A., Nurhidaya, A. R., & Idamayanti, R. (2023). Literature Review Implementasi Bermain Peran Untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak. *Journal on Education*, 5(3), 8006–8015. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1590>
- Fajriani, C., & Kurnia, S. D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone. *Jurnal Educhild*, 2(2), 68–79.
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090.
- Kertia, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP1 Pada Pelajaran PPKn. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i1.17604>
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>
- Maghfiroh, N. T., & Sugito, S. (2021). Perilaku Bullying pada Anak di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2175–2182. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1845>
- Mtsweni, E. S., Hörne, T., Poll, J. A. van der, Rosli, M., Tempero, E., Luxton-reilly, A., Sukhoo, A., Barnard, A., M. Eloff, M., A. Van Der Poll, J., Motah, M., Boyatzis, R. E., Kusumasari, T. F.,

- Trilaksono, B. R., Nur Aisha, A., Fitria, -, Moustroufas, E., Stamelos, I., Angelis, L., ... Khan, A. I. (2020). No Title. *Engineering, Construction and Architectural Management*, 25(1), 1–9.  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jss.2014.12.010><http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.03.034><https://www.iiste.org/Journals/index.php/JPID/article/viewFile/19288/19711><http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.678.6911&rep=rep1&type=pdf>
- Nadila, P., & Izzati. (2019). Gambaran Perilaku Agresif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Alam Minangkabau. *Jurnal Warna*, 3(1), 1–5.
- Oktaviana, N. E., Elan, & Mulyana, E. H. (2021). Dasar Kebutuhan Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(1), 50–61.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/39687>
- Pada, E., & Gigitan, P. (2020). *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada – Januari 2020*. 2015, 91–98.
- Siron, Y., Mardhiah, M., Nurrahma, I. F., & Salsabila, A. (2021). Peran Guru Dalam Menghadapi Bully Terhadap Anak Gagap Dari Teman Sebaya. *Psycho Idea*, 19(1), 65.  
<https://doi.org/10.30595/psychoidea.v19i1.7741>
- Subqi, I. (2019). Perilaku Agresif Remaja dalam Tinjauan Pola Asuh Keagamaan Orang Tua di Desa Baleadi Pati. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 1(2), 186–214.  
<https://doi.org/10.18326/ijip.v1i2.186-214>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. In *Metodelogi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Utami, N., & Mayar, F. (2021). Kajian Literatur Perilaku Agresi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10498–10501.
- Utomo, E. P. (2018). Pengembangan Lkpd Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 1–10.
- ZAKIYAH, E. Z., HUMAEDI, S., & SANTOSO, M. B. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 324–330. <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14352>