

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PEMAHAMAN
BULLYING (PERUNDUNGAN) PADA ANAK KELOMPOK B TK NEGERI
PEMBINA DENPASAR TAHUN AJARAN 2022/2023**

Oleh

Ni Ketut Yessi Shinta Dewi, NIM 1911061001

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Pemahaman *Bullying* (Perundungan) Di Kelompok B TK Negeri Pembina Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini merupakan eksperimen semu yang menggunakan rancangan nonequivalent control group design dianalisis menggunakan uji-t. Berdasarkan paparan data *pretest* pemahaman *bullying* (perundungan) 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* (perundungan) 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. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, sebagaimana disajikan pada bab IV, dapat diungkapkan simpulan, yaitu terdapat terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman *bullying* (perundungan) antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, *Bullying* (Perundungan)

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of applying the role playing method on understanding bullying in group B of the Pembina Denpasar State Kindergarten for the 2021/2022 academic year. This research is a quasi-experiment using a nonequivalent control group design, analyzed using the t-test. Based on the presentation of pretest data on understanding bullying in the experimental group, there were 19 students with the highest score of 50 and the lowest score of 0. From the data distribution, the mean was 27.63, the standard deviation in the experimental group was 20.23 and variance 409.36. Based on the presentation of posttest data on understanding bullying in the experimental group, there were 19 students with the highest score of 100 and the lowest score 50. From the data distribution, an average (mean) of 73.68 was obtained, the standard deviation in the experimental group was 19.50 and the variance was 380.12. Based on the results of hypothesis testing, as presented in chapter IV, a conclusion can be expressed, namely that there is a significant difference in the understanding of bullying between the group of children taught through role-playing methods and the group of children taught through conventional learning.

Keywords: Role Playing Method, Bullying

