

Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kesadaran Antiperundungan Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI

Ceceng Salamudin, Azkia Husniah
STAI Al Musaddadiyah Garut
ceceng.salamudin@stai-musaddadiyah.ac.id
azkia.husniah.2105@stai-musaddadiyah.ac.id

ARTICLE HISTORY

Submitted: 12-01-2025

Accepted: 08-09-2025

Published: 02-12-2025

Abstrak

Masalah perundungan di sekolah menjadi perhatian utama karena dampaknya yang merugikan bagi perkembangan mental dan sosial peserta didik serta banyak peserta didik yang belum sepenuhnya menyadari dampak negatif dari tindakan perundungan dan pentingnya membangun sikap saling menghormati antar sesama. Untuk itu, penting bagi sekolah untuk menanamkan kesadaran antiperundungan kepada peserta didik agar tercipta lingkungan belajar yang aman dan harmonis. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam meningkatkan kesadaran antiperundungan adalah dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran, yang memungkinkan peserta didik untuk memahami situasi dan perasaan orang lain melalui pengalaman langsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengdeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*) terhadap kesadaran antiperundungan peserta didik pada mata pelajaran PAI Fase D. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, studi dokumentasi, dan angket. Objek penelitian berjumlah 82 peserta didik Fase D. Hasil menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran (*role play*) berpengaruh terhadap kesadaran antiperundungan peserta didik fase D sebesar 82,7% pada taraf signifikansi dengan nilai probabilitas yang telah ditetapkan yaitu 5% dan dibuktikan dengan perolehan nilai Adjusted R Square sebesar 0,827 jika di persentasekan sebesar 82,7% sedangkan variabel lain yang tidak diteliti mempengaruhi kesadaran pribadi peserta didik sebesar 17,3%

Kata kunci: model pembelajaran (*role play*), kesadaran perundungan, pembelajaran pai fase d

Abstract

The problem of bullying in schools is a major concern because of its detrimental impact on students' mental and social development, and many students are not yet fully aware of the negative impacts of bullying and the importance of building mutual respect among each other. Therefore, it is important for schools to instill anti-bullying awareness in students to create a safe and harmonious learning environment. One approach that is considered effective in increasing anti-bullying awareness is by using a role-playing learning model, which allows students to understand the situations and feelings of others through direct experience. The purpose of this study is to describe the effect of implementing a role-playing learning model on students' anti-bullying awareness in the Islamic Religious Education Phase D subject. This study uses a quantitative approach with a descriptive method. The data collection methods used are observation, documentation studies, and questionnaires. The research objects were 82 Phase D students. The results showed that the role play learning model had an effect on the anti-bullying awareness of Phase D students by 82.7% at a significance level with a predetermined probability value of 5% and was proven by the Adjusted R Square value of 0.827 if it was expressed as a percentage of 82.7% while other variables that were not studied influenced the personal awareness of students by 17.3%.

Keywords: learning model (role play), bullying awareness, learning of pai phase d

1. Pendahuluan

Fenomena perundungan telah lama menjadi bagian dari masalah di sekolah. Secara umum masyarakat lebih mengenalnya dengan istilah premanisme, pemalakan, pengucilan, intimidasi dan lainlain. Istilah perundungan sejatinya memiliki makna lebih luas, mencakup berbagai bentuk penggunaan kekuasaan atau kekuatan untuk menyakiti orang lain sehingga korban merasa tertekan, trauma dan tak berdaya. Praktik bullying bisa terjadi diberbagai tingkat sekolah baik SD, SMP, SMA bahkan Perguruan Tinggi. (Putri, 2022) Pendekatan yang dapat mengurangi perundungan adalah dengan meningkatkan kesadaran antiperundungan pada peserta didik. Kesadaran antiperundungan di kalangan peserta didik merupakan aspek penting dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan nyaman. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, perundungan dapat terjadi dalam berbagai bentuk, baik fisik, verbal, maupun siber. Kesadaran ini meliputi pemahaman tentang konsekuensi negatif dari perisakan, serta upaya pencegahannya. (Suyanto, 2010)

Dalam mencapai kesadaran, seseorang menggunakan segenap perhatiannya (mencakup penginderaan, perasaan, pikiran dan tindakan). Perhatian merupakan unsur dari kesadaran, kesadaran tidak akan tercapai jika seseorang tidak menggunakan segenap perasaan, pikiran, pengindraan dan kemudian dimanifestasikan dalam tindakan. Untuk mengatasi situasi ini guru dapat melakukan inovasi dalam penyampaian pembelajaran dengan menggunakan model-model pembelajaran kepada peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif dalam menanamkan nilai-nilai positif kepada peserta didik adalah model pembelajaran bermain peran (*role play*).

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya berjudul “Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Mengatasi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah BUA” menunjukkan bahwa teknik role playing efektif dalam mengatasi perilaku bullying. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan statistik yang menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($1,506 > 0,2042$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan setelah penerapan teknik tersebut. Selain itu, diperoleh koefisien efektivitas sebesar 53,5%, yang menunjukkan bahwa teknik role playing berkontribusi cukup besar dalam menurunkan perilaku bullying peserta didik.

Penelitian tersebut fokus pada pengurangan perilaku bullying secara langsung melalui metode pembelajaran interaktif, yaitu role playing. Siswa diberi kesempatan untuk memerankan berbagai situasi sosial yang berkaitan dengan perundungan, sehingga mereka dapat memahami dampak negatif dari bullying dan belajar mengembangkan empati serta perilaku prososial.

Sementara itu, dalam penelitian ini, fokus diarahkan pada kesadaran antiperundungan sebagai variabel penting dalam pencegahan bullying. Judul skripsi ini mengangkat tema tentang pentingnya meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap bahaya dan dampak perundungan, dengan harapan bahwa peningkatan kesadaran akan menjadi langkah preventif yang efektif sebelum perilaku bullying terjadi.

Meskipun ada perbedaan fokus antara kedua penelitian yaitu antara mengatasi perilaku bullying penelitian terdahulu dan menumbuhkan kesadaran antiperundungan penelitian ini keduanya memiliki benang merah yang kuat dalam konteks pencegahan dan penanganan bullying di lingkungan pendidikan. Penelitian sebelumnya memberikan dasar bahwa intervensi psikologis seperti role playing efektif mengurangi tindakan bullying. Penelitian ini melengkapi sudut pandang tersebut dengan menekankan pentingnya kesadaran diri peserta didik sebagai fondasi untuk membentuk lingkungan sekolah yang aman dan bebas dari perundungan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam upaya pencegahan bullying melalui pendekatan promotif berupa peningkatan kesadaran antiperundungan di kalangan peserta didik.

Model pembelajaran bermain peran (*role play*) pada Mata Pelajaran PAI Fase D di SMP IT Al-Khoiriyah Karangpawitan Garut, merupakan suatu cara yang digunakan untuk menirukan sebuah tingkah laku seseorang dalam suatu drama (Fika Novia Ilsa, 2020) sehingga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan langsung dalam situasi tertentu yang relevan dengan kehidupan sosial mereka, termasuk isu perundungan. Berdasarkan latar belakang ini maka tujuan pada penelitian ini diharapkan model

pembelajaran bermain peran (*role play*) dapat membantu meningkatkan pemahaman kesadaran antiperundungan peserta didik sehingga bisa mencegah peserta didik untuk menjadi pelaku maupun korban dari perundungan.

Berdasarkan deskripsi tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role play*) pada Mata Pelajaran PAI Fase D di SMP IT Al-Khoiriyyah Karangpawitan Garut?
- b. Bagaimana Kesadaran Antiperundungan Peserta Didik dalam Mata Pelajaran PAI Fase D di SMP IT Al-Khoiriyyah Karangpawitan Garut?
- c. Bagaimana Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role play*) terhadap Kesadaran Antiperundungan Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Fase D di SMP IT Al-Khoiriyyah Karangpawitan Garut?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah terdeskripsikannya:

- a. Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role play*) pada Mata Pelajaran PAI Fase D di SMP IT Al-Khoiriyyah Karangpawitan Garut.
- b. Kesadaran Antiperundungan Peserta Didik dalam Mata Pelajaran PAI Fase D di SMP IT Al-Khoiriyyah Karangpawitan Garut.
- c. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role play*) terhadap Kesadaran Antiperundungan Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Fase D di SMP IT Al-Khoiriyyah Karangpawitan Garut.

1.1 kesadaran Antiperundungan

Secara harafiah, kesadaran sama artinya dengan mawas diri (*awareness*). Kesadaran juga bisa diartikan sebagai kondisi dimana seorang individu memiliki motivasi terhadap stimulus internal maupun stimulus eksternal. Namun, kesadaran juga mencakup dalam persepsi dan pemikiran yang secara samar-samar disadari oleh individu sehingga akhirnya perhatiannya terpusat. (Corey, 2009) Kesadaran diri merupakan kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang dirasakan pada suatu saat dan menggunakannya untuk memandu mengambil keputusan diri pribadi, memiliki tolak ukur yang realistis atas kemampuan dan kepercayaan atas diri pribadinya. Kesadaran diri juga merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan seseorang, alasan memiliki kemampuan tersebut, serta dapat menyadari pengaruh dari perilaku seseorang terhadap orang lain.

Kemampuan tersebut diantaranya adalah memiliki kemampuan dalam menyampaikan dengan jelas pemikiran dan perasaan seseorang, memiliki kemampuan untuk membela dirinya sendiri dalam mempertahankan pendapat, memiliki kemampuan dalam mengendalikan dirinya, memiliki kemampuan untuk mengenali kekurangan dan kelebihan pada diri, serta memiliki kemampuan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. (Stein, 2003)

Sedangkan perundungan atau rundung dapat mewakili istilah *bullying* yang bermakna mengganggu korbannya atau mengusik secara terus-menerus seperti melakukan intimidasi, penghinaan, pemalakkan, pemukulan, penindas atau pengganggu orang lain yang lebih lemah sehingga korban terlukan atau depresi. (Indonesia, 2008) Secara umum, peneliti mengklasifikasikan tindakan buli dalam tiga kategori yaitu fisik, verbal atau lisan dan anti sosial. Peundungan secara fisik dan lisan disebut sebagai tindakan mengusik atau mengganggu korban yang dilakukan secara langsung seperti menghina, memanggil dengan sebutan tertentu, memukul atau melukai. (Khalid, 2007) kesadaran antiperundungan suatu kecenderungan mencurahkan perhatiannya dari refleksi pengalaman yang pernah dialami melalui pengamatan yang ditangkap untuk tidak melakukan tindakan penindasan, intimidasi yang bertujuan untuk menyakiti orang lain dengan sengaja antara pelaku dan korban secara terus-menerus.

Dalam perspektif islam, kesadaran diri itu berurusan dengan aspek lain dari wujud diri, dan juga aspek lain dari kondisi fisik manusia. Kesadaran diri ini berkaitan dengan AlQur'an dijelaskan sebagai berikut :

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ

Artinya : Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. Mereka itulah orang-orang yang fasik.(Al-Hasyr /59:19)34

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa melupakan Allah menyebabkan manusia kehilangan kesadaran dirinya, dan hal itu akan menjadikan manusia sebagai golongan orang-orang yang berbuat kefasikan. kesadaran yang dimiliki manusia adalah bentuk unik yang dapat menempatkan manusia sesuai dengan keyakinannya. Refleksi adalah bentuk dari pengungkapan kesadaran, yang dapat bertahan dalam suatu kondisi atau situasi lingkungan tertentu.

Indikator dari kesadaran antiperundungan menurut Peter K. Smith adalah pertama pengenalan terhadap Perilaku Perundungan yaitu peserta didik atau individu dapat mengidentifikasi berbagai bentuk perilaku perundungan, kedua Pemahaman tentang Dampak Perundungan yaitu kesadaran akan efek negatif perundungan terhadap korban, pelaku, dan lingkungan sosial, termasuk dampak psikologis, emosional, dan akademis. Ketiga Pengertian tentang Dinamika Sosial yaitu memahami faktor-faktor sosial dan lingkungan yang berkontribusi terhadap perundungan, seperti kelompok teman sebaya dan budaya sekolah. Keempat empati terhadap Korban dengan Mengembangkan rasa empati terhadap korban perundungan dan memahami perasaan mereka, sehingga dapat mendorong tindakan dukungan. Kelima Pengetahuan tentang tindakan pencegahan yaitu Mengetahui langkah-langkah yang dapat diambil untuk mencegah perundungan, baik secara individu maupun kolektif, termasuk cara melaporkan perilaku perundungan. Keenam Kesadaran akan Tanggung Jawab Sosial yaitu Memahami pentingnya peran individu dan komunitas dalam mengatasi perundungan dan menciptakan lingkungan yang aman dan inklusif. Ketujuh Kemampuan untuk Melaporkan Perundungan yaitu Peserta didik merasa nyaman dan percaya diri untuk melaporkan tindakan perundungan yang mereka saksikan, baik kepada teman, guru, atau pihak berwenang.(Smith, 2004)

1.2 Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role play*)

Kehidupan manusia bergantung pada pendidikan. Pendidikan juga disebut sebagai latihan moral, mental, dan fisik yang menumbuhkan manusia berbudaya dan berdedikasi tinggi untuk melaksanakan tanggung jawab, tugas, dan kewajiban yang diberikan kepada mereka dalam masyarakat. Dengan kata lain, pendidikan berarti menumbuhkan personalitas dan menanamkan rasa tanggung jawab. Keluarga, masyarakat, dan pemerintah harus bekerja sama untuk memprioritaskan pendidikan, mengingat pentingnya hal itu.(Azin, 2023) Dalam proses pembelajaran sendiri tidak luput dari penggunaan model dan strategi yang harus dilakukan oleh guru sebagai cara yang harus digunakan untuk menambah efektifitas pembelajaran, baik pembelajaran umum maupun pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).(Mashuri, 2021)

Secara etimologis model berarti pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model dapat dipandang dari tiga jenis kata yaitu: sebagai kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Sebagai kata benda, model berarti representasi atau gambaran. Sebagai kata sifat model adalah ideal, contoh, dan teladan. Sebagai kata kerja model adalah memperagakan, memper-tunjukkan.(Raito, 2025) Dalam penelitian pengembangan model itu dirancang sebagai suatu penggambaran operasi dari prosedur penelitian pengembangan secara ideal dengan tujuan untuk menjelaskan atau menunjukkan alur kerja dan hubunganhubungan penting yang terkait dengan penelitian.(Asyafah, 2019) Model pembelajaran bermain peran (*role play*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana.

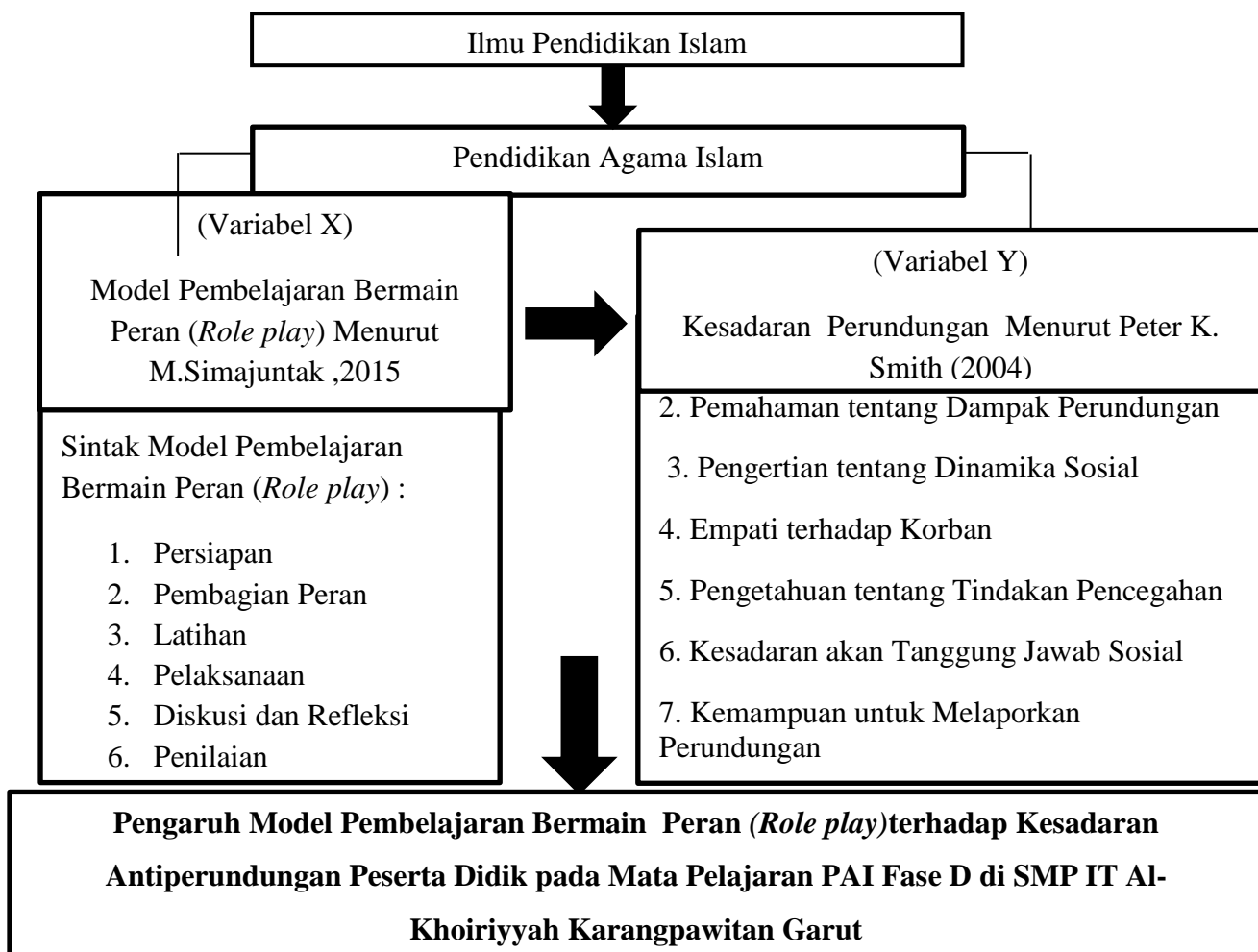
Guru dan pihak sekolah memainkan peran kunci dalam membentuk kesadaran ini. Melalui pelatihan dan workshop, guru dapat diberikan pengetahuan dan keterampilan untuk mengenali tanda-tanda perundungan dan memberikan dukungan kepada peserta didik. Lingkungan yang positif, di mana guru dan staf aktif menanggapi perisakan, juga sangat penting dalam membangun kesadaran ini dan diperlukan juga inovasi model pembelajaran yang bervariasi, seperti menggunakan Metode bermain peran merupakan suatu metode

pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk memerankan suatu cerita di kehidupan nyata. (Anly Maria, 2025)

Model pembelajaran bermain peran (*role play*) dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong peserta didik dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata. (Uno, 2012) Tujuan model pembelajaran bermain peran (*role play*) adalah peserta didik dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau memanggil gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Selain itu agar peserta didik dapat menghayati peran apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam interaksi orang lain yang dikehendaki guru. (Mustafa, 2018) Dalam penelitian ini motivasi belajar memenuhi berbagai indikator.

Indikator model pembelajaran bermain peran (*role play*) yang digunakan dalam penelitian ini menurut M. Simanjuntak. Adapun indikator tersebut antara lain adalah: Persiapan, pembagian peran, latihan, pelaksanaan *role play*, diskusi dan pelaksanaan, penilaian. (Simanjuntak, 2015)

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu model pembelajaran bermain peran (*role play*) sebagai variabel (X) dan kesadaran perundungan peserta didik pada mata pelajaran PAI Fase D di SMP IT AL-KHOIRIYAH KARANGPAWITAN GARUT sebagai variabel (Y). Adapun kerangka konseptualnya sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

2. Metode Penelitian

- Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menekankan analisisnya pada data-data *numerik* (angka) yang diolah dengan statistika.
- Penggunaan desain pada penelitian ini adalah deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan sesuatu yang sedang berlangsung pada saat penelitian dengan terjun langsung ke lapangan atau lokasi penelitian untuk memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu.
- Populasi dalam penelitian ini adalah 456 peserta didik Fase D di SMP IT AL-Khoiriyyah Karangpawitan Garut.
- Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Proportional Stratified Random Sampling menggunakan rumus Slovin. Dalam hal ini, jumlah sampel yang dipilih adalah 82 orang (Sugiyono, 2017) Cara menghitung sampel menggunakan rumus slovin adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{456}{1 + 456(0,1)^2}$$

$$n = \frac{456}{1 + 456(0,01)}$$

$$n = \frac{456}{1 + 4,56}$$

$$n = \frac{456}{5,56}$$

$n = 82,01$ dibulatkan menjadi 82

Keterangan :

n = Sampel / jumlah responden

N = Ukuran Populasi

e = Persentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir; e = 0,1.

Untuk menentukan jumlah sampel pada setiap kelas peneliti menggunakan rumus teknik pengambilan sampel acak stratifikasi proporsional berdasarkan pendapat Ferdinan yang dikutip dari Septiadi 2023, rumus untuk teknik pengambilan sampel acak *proportional stratified random sampling* adalah:

$$s = \frac{Ni}{n} N$$

Keterangan:

S = Ukuran Sampel

N = Ukuran (total) sampel

N = Ukuran (total) populasi

Jumlah Sampel Peneliti	Jumlah Peserta Didik	Sampel
Kelas VII	150	$\frac{150}{456} \times 82 = 27$
Kelas VIII	168	$\frac{168}{456} \times 82 = 30$
Kelas IX	138	$\frac{138}{456} \times 82 = 25$
Total Sampel		82

Sumber Data : Peneliti 2024

Tabel diatas menyajikan data mengenai jumlah sampel yang diambil dari masing masing tingkatan peserta didik di SMP IT Al-Khoiriyyah Karangpawitan Garut penelitian ini melibatkan 82

- responden dengan jumlah sampel yang berbeda-beda pada setiap kelas VII sebanyak 27 orang, kelas VIII sebanyak 30 orang dan kelas IX sebanyak 25 orang.
- e. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah: kuesioner, observasi, dan studi dokumentasi.
 - f. Untuk analisis data, penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana yang dilakukan dengan bantuan software IBM SPSS versi 26 untuk Windows. Data yang dianalisis diperoleh langsung dari hasil pengisian kuesioner oleh responden tanpa melalui uji prasyarat regresi seperti normalitas, linearitas, atau heteroskedastisitas. Sebelum dilakukan analisis regresi, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap instrumen kuesioner untuk memastikan bahwa pertanyaan yang digunakan mampu mengukur variabel secara tepat dan konsisten. Selanjutnya, dilakukan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Analisis ini juga mencakup perhitungan koefisien determinasi (R^2) untuk melihat seberapa besar kontribusi variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen, serta koefisien korelasi (R) untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara kedua variabel yang diteliti.
 - g. Untuk pengujian hubungan dua variabel, hipotesa penelitian berangkat dari dua jenis hipotesis yaitu:
 1. $H_a: r_{xy} \neq 0$: Terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Play*) terhadap kesadaran Antiperundungan Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Fase D di SMP IT Al-Khoiriyyah Karangpawitan Garut
 2. $H_0: r_{xy} = 0$: Tidak terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Play*) terhadap kesadaran Antiperundungan Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Fase D di SMP IT Al-Khoiriyyah Karangpawitan Garut

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil temuan pada variabel (X) model pembelajaran bermain peran (*role play*) diperoleh rata-rata sebesar 4,073 dan termasuk kategori “Sangat Tinggi” pada taraf signifikansi dengan nilai probabilitas yang telah ditetapkan yaitu 5%. Nilai rata-rata tertinggi terdapat pada item butir nomor dua indikator peserta didik merasa pembagian peran dalam kelompok dilakukan secara adil dan merata, memiliki nilai rata-rata 4,073. Model pembelajaran bermain peran (*role play*) dalam indikator peserta didik merasa pembagian peran dalam kelompok dilakukan secara adil dan merata dapat dikatakan bahwa indikator tersebut “Sangat Tinggi” dan perlu dipertahankan, sedangkan untuk nilai rata-rata terendah terdapat pada butir nomor enam indikator peserta didik merasa pelaksanaan bermain peran (*role play*), memiliki nilai rata-rata 3,66 dan dikategorikan tinggi. Meskipun berada pada kategori tinggi akan tetapi menjadi rata-rata terendah pada dimensi Model pembelajaran bermain peran (*role play*).

Hasil temuan pada variabel (Y) kesadaran antiperundungan diperoleh rata-rata sebesar 4,34 dan termasuk kategori “Sangat Tinggi” pada taraf signifikansi dengan nilai probabilitas yang telah ditetapkan yaitu 5%. Nilai rata-rata tertinggi terdapat pada item butir nomor tujuh indikator peserta didik merasa percaya bahwa sikap saling menghormati dapat mencegah perundungan di sekolah, memiliki nilai rata-rata 4,34. Kesadaran antiperundungan dalam indikator peserta didik merasa percaya bahwa sikap saling menghormati dapat mencegah perundungan di sekolah dapat dikatakan bahwa indikator tersebut “Sangat Baik” dan perlu dipertahankan, sedangkan untuk nilai rata-rata terendah terdapat pada butir nomor enam indikator peserta didik merasa lebih baik setelah berbicara dengan teman tentang masalah yang berkaitan dengan perundungan, memiliki nilai rata-rata 3,85 dan dikategorikan tinggi. Meskipun berada pada kategori tinggi akan tetapi menjadi rata-rata terendah pada dimensi kesadaran antiperundungan peserta didik sehingga dapat dikatakan indikator tersebut belum optimal dan harus diperbaiki.

Hasil uji hipotesisnya yaitu:

$H_a: r_{xy} \neq 0$: Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role play*) terhadap Kesadaran Antiperundungan pada Mata Pelajaran PAI Fase D di SMP IT Al-Khoiriyyah Karangpawitan Garut.

$H_0: r_{xy} = 0$: Tidak Ada Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role play*) terhadap Kesadaran Antiperundungan pada Mata Pelajaran PAI Fase D di SMP IT Al-Khoiriyyah Karangpawitan Garut.

Artinya, kita dapat menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Dengan demikian, bahwa variabel independen (X) memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap variabel dependen (Y). "Hasil analisis ini secara signifikan menunjukkan adanya pengaruh yang Sangat Tinggi antara variabel X dan Y. Maka dapat disimpulkan dari uji hipotesis bahwa semakin tinggi pengaruh model pembelajaran bermain peran (*role play*), maka akan semakin tinggi juga tingkat kesadaran antiperundungan peserta didik pada mata pelajaran PAI fase D di SMP IT Al-Khoiriyah Karangpawitan Garut.

Berdasarkan analisis yang sudah dipaparkan sebelumnya, diperoleh variabel (X) model pembelajaran bermain peran (*role play*) berpengaruh terhadap variabel (Y) kesadaran antiperundungan peserta didik pada mata pelajaran PAI Fase D di SMP IT Al-Khoiriyah Karangpawitan Garut. Hal ini dapat dilihat dari rincian hasil analisis regresi linear sederhana sebagai berikut: diketahui Adjusted R Square sebesar 0.827. mengandung arti bahwa variabel (X) dapat mempengaruhi variabel (Y) sebesar 82,7%, sedangkan 17,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, contoh faktor lain yang dapat mempengaruhi kesadaran antiperundungan peserta didik namun tidak diteliti dalam penelitian ini mencakup lingkungan keluarga, pengaruh teman sebaya, keteladanan guru lain serta kondisi psikologi peserta didik. Semua faktor ini berperan dalam membentuk kesadaran peserta didik terhadap perundungan meskipun tidak teliti secara langsung dalam penelitian ini.

Dari 82 responden, diketahui nilai korelasi sebesar 0,909, yang berarti variabel (X) dan variabel (Y) saling berhubungan. Jika kita bandingkan nilai F yang didapat adalah sebesar 381,784 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.000 <$ dari 0.05 yang berarti adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran bermain peran (*role play*) terhadap kesadaran antiperundungan, Adjusted R Square menunjukkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,827 mengindikasikan bahwa sekitar 82,7% dari total variasi variabel Y dapat dijelaskan oleh variasi pada variabel X. Dengan kata lain, perubahan pada variabel X mampu menjelaskan sebagian besar perubahan yang terjadi pada variabel Y, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap variabel Y oleh karena itu, H_a diterima.

4. Kesimpulan

- Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran (*role play*) diperoleh rata-rata sebesar 4,073 dan berada pada interval 4,01-5,00 dikategorikan "Sangat Tinggi", hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran (*role play*) menjadi solusi untuk memudahkan pendidik dalam menumbuhkan kesadaran antiperundukan kepada peserta didik.
- Sedangkan kesadaran antiperundungan peserta didik dapat diperoleh rata-rata sebesar 4,34 dan berada pada interval 4,01-5,00 dikategorikan "Sangat Tinggi", hal ini menunjukkan bahwa kesadaran antiperundungan dapat diketahui oleh guru melalui model pembelajaran bermain peran (*role play*).
- Adapun pengaruh model pembelajaran bermain peran (*role play*) terhadap kesadaran antiperundungan peserta didik menunjukkan pengaruh yang signifikan, sebesar 82,7% dibuktikan dengan perolehan nilai Adjusted R Square sebesar 0.827 jika di persentasekan sebesar 82,7% sedangkan variabel lain yang tidak diteliti mempengaruhi kesadaran pribadi siswa sebesar 17,3% faktor lain yang dapat mempengaruhi kesadaran antiperundungan peserta didik namun tidak diteliti dalam penelitian ini mencakup lingkungan keluarga, pengaruh teman sebaya, keteladanan guru lain serta kondisi psikologi peserta didik. Semua faktor ini berperan dalam membentuk kesadaran peserta didik terhadap perundungan meskipun tidak teliti secara langsung dalam penelitian ini. dari total variasi variabel Y dapat dijelaskan oleh variasi pada variabel X. Dengan kata lain, perubahan pada variabel X mampu menjelaskan sebagian besar perubahan yang terjadi pada variabel Y, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap variabel Y oleh karena itu, H_a diterima.

Daftar Pustaka

- anly maria, gina valentina noer. (2025). No Title. *Studi Eksperimen Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut*, 3, 29.
- Asyafah, A. (2019). *MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)*. 6, 21.
- Azin, M. (2023). No Title. *Penerapan Model Role Playing Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*, 13, 112.
- Corey, G. (2009). *Teori dan Praktek Konseling & Psikoterapi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fika Novia Ilsa, N. N. (2020). No Title. *Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*, 4, 1080–1090.
- Indonesia, K. P. N. R. (2008). , *Kamus Bahasa Indonesia (Jakarta: Pusat Bahasa Depatemen Pendidikan Nasional*,. 1213.
- Khalid, M. (2007). *Tingkah Laku Buli dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Agama di Sarawak, ” dalam Seminar Penyelidikan Pendidikan Institut Perguruan Batu Lintang, Pem_budayaan Penyelidikan Ke Arah Kecemerlangan Profesionalisme Keguruan,. 2, 1.*
- Mashuri, A. R. & I. (2021). No Title. *Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng*, 1, 3.
- Mustafa. (2018). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran). PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR PKN SISWA KELAS VI SD NEGERI 016 KUNDUR*, 2, 628.
- Putri, elsyaderma. (2022). No Title. *Kasus Bullying Di Lingkungan Sekolah: Dampak Serta Penanganannya*, 10.
- Raito, adnina rahayu. (2025). No Title. *Implementasi Bimbingan Konseling Islami Dalam Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Ciledug Al Musaddadiyah Garut*, 2.
- Simanjuntak, M. (2015). *Model Model Pembelajaran Aktif*.
- Smith, peter k. (2004). *Bullying: Recant Developments*.
- Stein, S. J. (2003). *Ledakan IQ: 15 Prinsip Dasar Kecerdasan Emosional Meraih Sukses*. 39.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, kualitatif dan R&D*.
- Suyanto, P. (2010). No Title. *Model Pembinaan Pendidikan Karakter Di Lingkungan Sekolah*.
- Uno, H. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.