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

**Ayu Wandira**

**2021143740**

# 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 **thitung adalah 3.426,** dan **3.043,** dan nilai **ttabel 2.011.** artinya **thitung > ttabel,** maka **Ha diterima dan Ho ditolak**. Untuk itu dapat disumpulkan 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*.