

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD ISLAM AL-MIZAN SURABAYA DALAM MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA DI LINGKUNGAN KELUARGA

Wardah Putri Fa'izah¹, Diyas Age Larasati², Yudha Popiyanto³

^{1, 2, 3}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, l. Dukuh Kupang XXV No.54, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
Email: wawafazah.10@gmail.com

Article History

Received: 08-07-2025

Revision: 20-07-2025

Accepted: 23-07-2025

Published: 25-07-2025

Abstract. The effective experiential learning type is role playing, where children play roles in presenting social or psychological problems to understand and develop skills in problem-solving. The purpose of this study is to understand the application of the role playing method on the critical thinking skills of fifth-grade students at Al-Mizan Islamic Elementary School in Surabaya regarding the application of Pancasila values in the family environment. The method used in this study is qualitative. Data collection techniques include tests, observation sheets, interviews, and documentation. Data analysis uses qualitative data analysis with the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study show that 81.25% reached the very good category with 13 students, 12.5% reached the good category with 2 students, and 6.25% reached the sufficient category with 1 student. Although there were some difficulties in the learning process, those 16 students are still considered complete because they have demonstrated good ability and understanding. It can be concluded that the learning process has been effective in improving the abilities and understanding of the students.

Keywords: Role Playing Method, Critical Thinking Ability

Abstrak. Jenis pembelajaran pengalaman yang efektif adalah *role playing*, anak-anak memainkan peran dalam menampilkan masalah sosial atau psikologis untuk memahami dan mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Tujuan dari penelitian ini adalah memahami penerapan metode *role playing* pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Islam Al-Mizan Surabaya dalam materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila di Lingkungan Keluarga. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa tes, lembar observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah presentase 81,25% berhasil mencapai kategori sangat baik sebanyak 13 siswa, 12,5% berhasil mencapai kategori baik sebanyak 2 siswa, dan 6,25% berhasil mencapai cukup baik sebanyak 1 siswa. Meskipun terdapat beberapa kesulitan dalam proses pembelajaran, 16 siswa tersebut masih termasuk dalam ketuntasan karena telah menunjukkan kemampuan dan pemahaman yang baik. Maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan telah efektif dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Kemampuan Berpikir Kritis

How to Cite: Fa'izah, W. P., Larasati, D. A., & Popiyanto, Y. (2025). Penerapan Metode *Role Playing* pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Islam Al-Mizan Surabaya dalam Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila di Lingkungan Keluarga. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 6298-6308. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3735>

PENDAHULUAN

Metode yang populer digunakan disebut *role playing* yang memiliki manfaat untuk membantu siswa dalam mengilustrasikan pelajaran yang dipelajari dan juga dapat menerapkan pada rutinitas sehari-hari (Rahmawati & Puspasari, 2020). Menurut Rusell dan Shepherd dalam Auliyati et al., (2021) jenis pembelajaran pengalaman yang efektif adalah *role playing*, anak-anak memainkan peran dalam menampilkan masalah sosial atau psikologis untuk memahami dan mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Metode ini efektif dalam meningkatkan berpikir kritis siswa. Efektif dikarenakan dapat melatih siswa untuk mengkaji informasi, mengevaluasi, dan mengambil keputusan yang tepat sehingga kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lebih tajam dan efektif dalam menyelesaikan masalah. *Role playing* dapat belajar berinteraksi dan berbagi peran secara efektif karena siswa memahami peran sosial oleh karena itu komunikasi yang efektif dengan menggunakan bahasa tubuh dan ekspresi wajah yang mendukung. Penelitian menyatakan bahwa 65% siswa dapat meningkatkan skor tanpa perbedaan antara siswa aktif dan pengamat, jadi metode tersebut dikatakan berfungsi dengan baik (Hammami et al., 2024).

Berpikir kritis adalah kemampuan menganalisis ide, mempertahankan pendapat, membandingkan, mengambil kesimpulan, mengevaluasi argumen, dan menyelesaikan masalah (Chance dalam Wulandari dan Warmi, 2022). Berpikir kritis dapat membantu seseorang untuk menentukan sesuatu yang harus dipercayai. Proses di mana seseorang secara sengaja menilai mutu pemikiran individu dengan memanfaatkan pemikiran reflektif, mandiri, jelas, dan logis biasa dinamakan berpikir secara intelektual. Salah satu penyebab dari rendahnya berpikir kritis antara lain kemampuan inovatif, kolaboratif, komunikatif, dan berpikir siswa kurang dimanfaatkan dalam pembelajaran dan perlu ditingkatkan untuk mempersiapkan diri menghadapi era globalisasi. Berpikir kritis pada siswa sangat penting untuk mengembangkan kemampuan analitis, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan mengambil keputusan yang benar sejak dini sehingga dapat menjadi pelajar yang mandiri dan kreatif dikemudian hari (Mubarok et al., 2023).

Tolak ukur yang digunakan dalam menilai kemampuan seseorang dalam berpikir disebut indikator berpikir kritis berupa menganalisis, memahami, memecahkan masalah, dan menyimpulkan (Susanto dalam Susanti et al., 2023). Mendefinisikan analisis sebagai proses untuk mendapatkan fakta yang tepat dan menganalisis penyelidikan terhadap suatu kejadian untuk memahami yang sebenarnya terjadi (Krisnawati dalam Padil, 2021). Pemecahan masalah adalah proses mencari solusi dari masalah untuk meraih tujuan yang tidak dapat dicapai dengan mudah (George dalam Purba et al., 2021). Kegiatan merangkum gagasan-gagasan penting

dinamakan kesimpulan. Berpikir kritis dapat di ukur dengan tes, rubrik, observasi, portofolio. Berpikir kritis termasuk dalam keterampilan yang kompleks dan multifaset sehingga tidak terdapat satu pun indikator yang dapat memberikan gambaran lengkap tentang kemampuan berpikir kritis yang mana disarankan untuk menggunakan berbagai indikator dan metode penilaian sehingga mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif.

Pendidikan Pancasila merupakan landasan kehidupan setiap warga negara dan menjadi pedoman hidup sesuai nilai-nilai Pancasila sebagaimana warga negara yang baik (Sari et al., 2023). Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membangun karakter bangsa, menumbuhkan semangat nasionalisme, dan meningkatkan prestasi bangsa melalui pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila. Generasi muda diharapkan memiliki karakter yang kuat dalam menghargai keberagaman budaya serta sadar dengan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VA ditemukan masalah terkait dengan penerapan *role playing*, beliau mengatakan bahwa penggunaan metode *role playing* ketika dilapangan tidak sesuai dengan konsep yang mana semula guru menerapkan metode *role playing* tetapi ditengah-tengah kegiatan mengajar guru harus mengganti metode kontekstual yang dipadukan dengan fenomena dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan terdapat bahasa yang sulit dipahami oleh siswa. Hasil observasi menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghadapi soal-soal tes kemampuan berpikir kritis karena siswa belum terbiasa dengan jenis pertanyaan yang menuntut analisis mendalam (proses berpikir yang lebih kompleks dan terperinci). Siswa kurang latihan serta pengalaman dalam menyelesaikan soal sehingga merasa canggung dan kurang percaya diri saat menghadapi ujian. Siswa kelas VA 20% masih kurang memahami kata-kata yang terdapat di buku paket Pendidikan Pancasila karena dalam penggunaan bahasa terlalu formal dan kompleks untuk tingkat pemahaman siswa, terutama ditingkat pendidikan dasar dan menengah.

Metode *role playing* memiliki beberapa kualitas menarik yang meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam partipasi aktif, pengetahuan dan pengembangan keterampilan dunia nyata, memberikan motivasi, membangun kepercayaan, fleksibilitas, keterampilan sosial dan interpersonal dan kreativitas. Menurut observasi pada kelas V ditemukan bahwa 95% siswa memiliki daya tarik sangat tinggi terhadap metode *role playing* dan juga memiliki kekurangan yaitu ketika siswa sudah asik dengan *role playing* akan tetapi materi yang disampaikan oleh guru belum terpahami oleh siswa sehingga guru mengganti dengan metode kontekstual yang mana digabungkan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini adalah memahami penerapan metode *role playing* pada kemampuan berpikir

kritis siswa kelas V SD Islam Al-Mizan Surabaya dalam materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila di Lingkungan Keluarga

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Peneliti memilih untuk menggunakan metode penelitian kualitatif karena metode ini sangat tepat untuk menemukan masalah yang terkait dengan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Pemilihan subjek kelas VA dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang relevan dengan fokus penelitian. Siswa dikelas tersebut berada pada tahap perkembangan kognitif untuk menerapkan metode *role playing*. Metode ini berpotensi membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pengalaman langsung serta interaksi sosial yang bermakna. Pemilihan lokasi berdasarkan beberapa pertimbangan yang diambil oleh peneliti yaitu terdapat fenomena menarik yang belum banyak diteliti ditempat tersebut.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, instrumen, dan analisis menggunakan tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Tes dilakukan pada awal pembelajaran yang mana siswa mengerjakan tes dengan menggunakan kertas yang telah dibagikan oleh guru. Peneliti tidak sendiri dalam melakukan penelitian akan tetapi didampingi oleh guru kelas VA. Peneliti memberikan waktu mengerjakan sebanyak 15 menit. Indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tes berpikir kritis yaitu mengidentifikasi masalah, memberikan argumen, menarik kesimpulan dan evaluasi. Metode pengukuran kemampuan berpikir kritis menggunakan tes pilihan ganda.

Peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur dan daftar pertanyaan sudah disiapkan sebelumnya untuk mendapatkan jawaban yang spesifik. Wawancara dengan mengambil contoh 6 siswa, dan guru kelas. Cara mengukur kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan wawancara terstruktur sebagai berikut: (1) mengukur kemampuan siswa dalam aspek pemahaman tentang kegiatan metode *role playing*; (2) mengukur kemampuan siswa dalam menganalisis situasi serta memberikan solusi; dan (3) mengukur kemampuan siswa dalam aspek pemahaman nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga. Aspek yang dinilai dalam observasi berdasarkan fokus penelitian sebagai berikut: (1) persiapan siswa; (2) pelaksanaan; (3) kemampuan berpikir kritis; dan (4) penerapan. Lembar observasi tersebut diberikan kepada guru kelas dan pengawas pendidikan (Mahasiswa) untuk mengukur efektivitas proses kegiatan mengajar yang dilakukan oleh peneliti. Observasi mengambil contoh 6 siswa, dan guru kelas.

Peneliti melakukan teknik dokumentasi berupa catatan tertulis, foto, video dan dokumen resmi yang diarsipkan oleh lembaga.

HASIL DAN DISKUSI

Pada pertemuan pertama, Guru memulai pembelajaran dikarenakan waktu telah menunjukkan pukul 08.50. Guru mengucapkan salam lalu berdoa bersama dengan dipimpin oleh ketua kelas yaitu Dika. Guru menanyakan kabar kepada siswa, lalu memberikan motivasi semangat belajar, dan melakukan presensi kehadiran siswa. Hasil presensi tersebut terdapat 2 siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran dikarenakan tasmi' (hafalan Al-Qur'an).

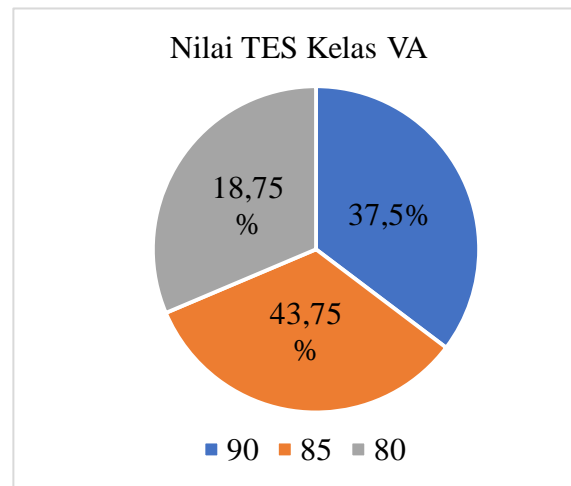
Guru memberikan pertanyaan kepada siswa sebelum memulai pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan yaitu nilai-nilai Pancasila dan penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga. Guru memberikan lembar soal tes yang dilakukan sebelum penyampaian materi dimulai, terdiri dari 20 soal pilihan ganda selama 10 menit. Guru memaparkan materi sekilas kemudian melakukan sesi tanya jawab kepada siswa selama 25 menit. Setelah penyampaian materi selesai guru memberikan lembar kerja peserta didik atau biasa disebut LKPD selama 15 menit, kemudian guru membagikan lembar refleksi dan memberikan waktu selama 8 menit, setelah selesai mengerjakan LKPD serta lembar refleksi dikumpulkan dimeja guru. Kegiatan berikutnya yaitu pembagian peran yang akan dimainkan pada hari jumat selama 7 menit. Waktu menunjukkan pukul 10.05 guru menyelesaikan pembagian peran dan menutup pembelajaran hari ini.

Pada pertemuan kedua, guru mengucapkan salam, melakukan presensi, memberikan apersepsi dengan menyanyikan lagu lambang-lambang pancasila serta menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini selama 10 menit. Guru meminta siswa untuk berkumpul satu kelompok bermainnya, lalu guru menjelaskan konsep, skenario, dan aturan bermain selama 20 menit. Siswa melaksanakan bermain peran dimulai dari kelompok 1 yang menampilkan skenario 1: Membantu Orang Tua Membersihkan Rumah yang diperankan oleh 8 siswa termasuk narator yang terdiri dari peran ayah, ibu, memiliki anak 3 dan 2 tamu yang diberi waktu selama 15 menit, setelah selesai bermain peran tersebut guru memberikan evaluasi.

Berikutnya giliran kelompok 2 yang menampilkan skenario 2: Memutuskan Pembagian Tugas Rumah Secara Adil yang diperankan oleh 8 siswa yaitu narator, ayah, ibu, dan memiliki 5 anak yang diberi waktu 15 menit, kemudian setelah selesai guru memberikan evaluasi. Guru dan siswa berdiskusi terkait peran yang telah dimainkan. Guru meminta 6 siswa untuk melakukan wawancara dan guru memberikan waktu selama 15 menit. Menunjukkan pukul

10.05 telah usai pembelajaran hari ini dan guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan serta motivasi untuk terus belajar, lalu diakhiri dengan salam dan foto bersama.

Tes



Gambar 1. Data hasil tes siswa

Berdasarkan data yang disajikan dalam diagram lingkaran pada di atas, dapat diperoleh informasi mengenai distribusi nilai tes siswa kelas V-A sebagai berikut:

- Segmen biru pada diagram menunjukkan kelompok siswa dengan perolehan nilai tertinggi yaitu 90, yang terdiri dari 6 siswa dengan presentase 37,5% dari total keseluruhan. kelompok ini menunjukkan pencapaian akademik yang sangat baik dan telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 75.
- Segmen orange menunjukkan kelompok yang mendapat nilai paling terbanyak sebesar 7 siswa yang meraih nilai 85 dengan presentase 43,75%. Kelompok tersebut menunjukkan mayoritas siswa mampu mencapai tingkat pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran dan berhasil melampaui standar ketuntasan yang dipersyaratkan.
- Segmen abu-abu menggambarkan kelompok siswa dengan jumlah paling sedikit yaitu 3 siswa yang memperoleh nilai 80 dengan presentase 18,75%. Kelompok tersebut masih dikategorikan pencapaian yang memuaskan karena nilai masih berada di atas batas minimum ketuntasan.

Wawancara

Peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur yang mana sebelum melakukan wawancara peneliti membuat 10 pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa. Peneliti melakukan wawancara dengan 6 siswa sebagai sampel penelitian untuk mengetahui

pengalaman dan persepsi siswa tentang penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga yang dilaksanakan pada pertemuan kedua. Hasil wawancara ditemukan beberapa hal menarik terkait kegiatan *role playing*.

Lembar Observasi

Peneliti telah membuat kisi-kisi atau instrumen lembar observasi sebelum melakukan observasi dengan 5 skala penilaian yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik). Aspek yang harus dicapai dalam lembar observasi yaitu persiapan, pelaksanaan, kemampuan berpikir kritis, dan penerapan. Kisi-kisi lembar observasi terdapat indikator yang terdiri dari tahap memahami peran, mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila yang relevan dengan peran, menyiapkan diri, mengekspresikan pendapat, mampu berinteraksi, mengaitkan peran dengan situasi nyata, berperan aktif dalam diskusi kelompok, mengidentifikasi masalah yang relevan, menganalisis penyebab, memberikan solusi yang sesuai, menunjukkan sikap gotong royong, menjunjung tinggi nilai keadilan, dan mengutamakan persatuan dalam keluarga.

Berdasarkan hasil analisis tes siswa, terdapat 3 kategori yaitu kategori “sangat baik” sebanyak 13 siswa, kategori 2 “baik”, dan 1 kategori “cukup baik” namun 16 siswa tersebut masih termasuk dalam ketuntasan karena telah menunjukkan kemampuan dan pemahaman. Hal ini disebabkan beberapa faktor antara lain, siswa tersebut memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami materi, siswa memerlukan banyak waktu, dan penilaian yang dilakukan tidak hanya berdasarkan hasil, tetapi juga partisipasi siswa. Semua siswa telah menunjukkan kemampuan dan pemahaman sehingga termasuk dalam kategori ketuntasan. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Islam Al-Mizan Surabaya, penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dengan tema “Penerapan Nilai-Nilai Pancasila di Lingkungan Keluarga” menunjukkan dampak yang sangat positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Metode ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami dan menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui simulasi situasi nyata dalam lingkungan keluarga.

Pelaksanaan pembelajaran terdapat 16 siswa kelas VA yang berpartisipasi aktif, dengan setiap siswa mendapat peran secara spesifik sesuai skenario 1 dan 2. Guru dan siswa telah memilih pemain yang digunakan sebagai karakter pada pertemuan pertama dan menata panggung. Siswa mampu bekerja sama dalam pengambilan keputusan yang dilakukan dengan musyawarah. Proses pemilihan pemain terdapat 1 siswa yang memberikan pendapat terkait pemilihan pemain yang tepat untuk setiap peran. Pendapat ini kemudian dibahas bersama siswa lainnya dan para siswa berusaha mencocokkan dalam pemilihan pemain yang paling pas

untuk setiap peran. Proses pengambilan keputusan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan setiap pilihan, sehingga mereka dapat memilih opsi yang paling tepat. Siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama mereka dalam pengambilan keputusan.

Kegiatan bermain peran dilakukan di dalam kelas dengan menata semua meja dan kursi diletakkan pada sisi samping kelas, sehingga menciptakan ruang kelas yang luas. Guru menggunakan depan kelas sebagai panggung utama, dengan demikian siswa dapat bergerak bebas dan berinteraksi dengan siswa lain tanpa terhalang oleh meja dan kursi. Siswa menerima teks setelah pembagian peran dan menata panggung. sebelum melakukan kegiatan bermain peran. Guru telah mempersiapkan lingkungan belajar yang kondusif untuk kegiatan bermain peran dengan menata ruangan yang fleksibel dan siswa untuk berpartisipasi aktif. Guru dapat menciptakan suasana yang lebih santai dan membuat siswa lebih fokus pada peran yang dimainkan (Setyowati et al., 2020).

Kendala yang dihadapi yaitu keterbatasan waktu untuk melaksanakan *role playing* yang berdampak beberapa siswa merasa terburu-buru dalam mempersiapkan peran, sehingga tidak semua aspek skenario dapat dieksplorasi secara mendalam. Ketidakhadiran siswa juga mempengaruhi akan tetapi satu siswa tersebut memainkan peranan atau skenario yang kedua. Persiapan siswa yang kurang optimal dikarenakan sebelum melakukan *role playing* siswa meminta tambahan waktu 10 menit untuk membaca ulang skenario. Ketika beberapa siswa belum menghafal urutan peran dengan baik, guru dengan cepat memberikan solusi untuk mengatasi kesulitan tersebut. Guru menunjuk narator untuk memberikan petunjuk urutan peran kepada siswa yang mengalami kesulitan, sehingga alur cerita tetap lancar dan tidak terganggu. Narator berperan penting dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan, memberikan petunjuk urutan peran sehingga siswa dapat memahami apa yang harus dilakukan selanjutnya. Dengan demikian, konsentrasi pemain lain tidak terganggu dan mereka dapat terus memainkan peran mereka dengan baik. Guru menunjukkan bahwa pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif meskipun terdapat beberapa kesulitan, dan solusi yang diberikan dapat membantu siswa untuk memahami dan memainkan peran mereka dengan lebih baik.

Salah satu siswa mengatakan bahwa kesulitan menghafal materi pelajaran dan meminta gurunya untuk memberikan alternatif, seperti menghafal poin-poin penting saja atau menggunakan metode lain yang lebih sesuai dengan gaya belajarnya. Guru dapat mempertimbangkan permintaan ini dan bekerja sama dengan siswa untuk menemukan solusi yang efektif. Siswa dapat lebih termotivasi dan percaya diri dalam belajar. Siswa meminta

keringanan untuk merubah teks dialog dengan menggunakan bahasa sendiri dalam menyampaikan pesan.

Guru memperbolehkan hal ini, karena menggunakan bahasa sendiri dapat meningkatkan kreativitas dalam berkomunikasi, mengembangkan gaya bahasa yang unik, dan memunculkan ide-ide yang dipikirkan siswa. Siswa dapat mengekspresikan diri secara lebih bebas dan autentik, serta meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis mereka. Guru juga dapat melihat potensi dan kepribadian siswa melalui cara mereka menyampaikan pesan dengan bahasa mereka sendiri (Andrian, 2024). Kegiatan role playing selesai, Guru mengadakan diskusi kelas untuk membahas pengalaman siswa dan refleksi tentang peran yang dimainkan. Siswa diminta untuk berbagi pengalaman dari yang dipelajari pada kegiatan hari ini. Guru juga melakukan evaluasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dengan meminta siswa untuk menganalisis skenario dan mengidentifikasi keputusan yang tepat.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan Pancasila terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis meskipun menghadapi beberapa kendala teknis, solusi praktis guru yang diterapkan berhasil sehingga penerapan metode *role playing* berjalan dengan sukses dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif deskriptif yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

Pembelajaran dengan metode *role playing* ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pembelajaran pendidikan Pancasila kelas VA SD Islam Al-Mizan Surabaya. Rata-rata hasil siswa dengan presentase 81,25% berhasil mencapai kategori sangat baik sebanyak 13 siswa, 12,5% berhasil mencapai kategori baik sebanyak 2 siswa, dan 6,25% berhasil mencapai cukup baik sebanyak 1 siswa. Meskipun terdapat beberapa kesulitan dalam proses pembelajaran, 16 siswa tersebut masih termasuk dalam ketuntasan karena telah menunjukkan kemampuan dan pemahaman yang baik. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam memahami materi, sehingga beberapa siswa memerlukan waktu yang lebih banyak untuk memahami konsep yang diajarkan. Penilaian yang dilakukan tidak hanya berdasarkan hasil akhir, tetapi juga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Semua siswa telah menunjukkan kemampuan dan pemahaman yang baik, sehingga mereka termasuk dalam kategori ketuntasan. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan telah efektif dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa.

REKOMENDASI

Metode *role playing* dapat diterapkan guru dalam berbagai mata pelajaran selain materi penerapan nilai-nilai Pancasila sehingga dapat membuat suasana kelas menyenangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Guru hendaknya merancang pembelajaran serta menyesuaikan waktu pembelajaran dengan memperhatikan langkah-langkah metode *role playing*.

REFERENSI

- Andrian. (2024). *Manfaat Berpikir Kritis dan Cara Melakukannya*. <https://www.alodokter.com/manfaat-berpikir-kritis-dan-cara-melakukannya>. Diakses 8 Januari 2025.
- Ardhani, M. Della, Utaminingsih, I., dan Ardana, I. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Gema Keadilan (ISSN: 0852-0011) Volume 9 Edisi II, November 2022*. 9 (November).
- Ardyan, E. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang*. (Efitra (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Auliyati, Y., Mardiani, C. P., dan Wahyudiana, E. (2021). A Systematic Literature Review on Metode Role Play Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Sekolah Dasar. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 33(2), 166–193.
- Caniago, F. T., dan Nesa, D. (2024). *Exploring the Efficacy of the Role-Play Method in Enhancing Indonesian Speaking Skills : A Comprehensive Study in Language Education*. 13(1), 11–18.
- Dewi, D. T. (2021). Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 1(2), 149–157. Diakses 27 Juni 2025.
- Febryanti, Ririn. *Analisis Respon Siswa Kelas X MM SMK Negeri 1 Pacitan terhadap Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi pada Mapel Simdig*. Diss. STKIP PGRI PACITAN, 2021.
- Hammami, O., Zaouche, K., Kallel, M., dan Nouira, M. (2024). Evaluation of learning abilities after role-playing method: Comparing outcomes of Active and Observer. *La Tunisie Medicale*, 102(11), 866–870. Diakses 27 Juni 2025.
- Inaya, V. R., Nahdlatul, U. I., Jepara, U., dan Kata, K. (2024). *Analisis Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jawa Kelas 2 SD Negeri*. 665–674.
- Juniardi, W. (2023, Maret 10). Pengertian Tes Diagnostik, Tujuan, Fungsi, Manfaat, Jenis, dan Contohnya. Diakses 27 Juni 2025.
- Kusuma, endra. (2024). *Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur*. 4(24), 369–379.
- Larasati, D. A. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Higher Order Thinking Skill Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(1), 39–47.
- Manurung, A. S., Utomo, E., dan Gumelar, G. (2023). *Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa*. 5(2), 120–132.

- Mubarok, H., Anggraini, D. M., dan Charis, A. (2023). The Urgency of Critical Thinking Character for Elementry Student. *Quality*, 11(1), 97.
- Nazwa. (2024). *Berpikir Kritis: Kemampuan Menghadapi Tantangan dengan Analisis yang Mendalam*.
- Padil, M. (2021). *Analisis Penerapan Spak Syariah No.109 Terhadap Pencatatan Akuntansi Zakat,Infak/Sedekah Baznas (Studi Kasus :Baznas Kota Bogor,Baznas Kabupaten Bogor, Dan Baznas Kota Depok Tahun 2021)*. 18.
- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing)Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar* .
- Purba, D., Zulfadli, dan Lubis, R. (2021). Pemikiran George Polya Tentang Pemecahan Masalah. *Mathematic Education Journal*, 4(1), 25–31.
- Rahmawati, A. P., dan Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 227–240.
- Safitri, D., dan Syahfitri, J. (2023). Analysis of Critical Thinking Dispositions as a Predictor of Students' Critical Thinking Skills in Biology Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 5859–5869.
- Salsabillah, A. R. (2023). Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sriwijaya 2023. *Repository.Unsri.Ac.Id, 2017*, 1–18.
- Sari, L. A., Khasanah, U., dan Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2).
- Setyowati, D., Kartikasari, E., dan Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.
- Simanullang, K., Gultom, V. V., dan Syahrial, S. (2024). Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1328–1336.
- Sitanggang, D. R., Purba, N. A., dan Sirait, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 453–461.
- Sudiby, A. (2022). Analisis Kelemahan Berfikir Kritis Siswa Smk Annihayah Dalam Berpendapat. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 1(3), 50–55.
- Susanti, S., Pomalao, S., Resmawan, R., dan Hulukati, E. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menggunakan Multimedia Interaktif. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 1(1), 37–46.
- Syafitri, E., Armanto, D., Rahmadani, E., Medan, U. N., Matematika, P., dan Asahan, U. (2021). *Aksiologi kemampuan berpikir kritis*. 4307(3), 320–325.
- Siregar, R. L. (2021). Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, Dan Taktik. *Jurnal Pendidikan Islam Vol. 10 No. 1 Januari – Juni 2021*. 10(1), 63–75.
- Wijayanti, A. Y. (2020). *Kuliah Keterampilan Berbahasa Sd Dengan Metode Role Playing Pada Mahasiswa Semester V Program Studi Pgsd Undaris Ungaran*. 02.
- Wirachman, R., dan Kurniawati, I. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49.
- Wulandari, W., dan Warmi, A. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pisa Konten Change and Relationship Dan Quantity. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(2), 439