

## UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DENGAN PENDEKATAN ROLE PLAYING DI SEKOLAH DASAR

Fira Siska Aulia<sup>1</sup>, Elfia Sukma<sup>2</sup>, Inggria Kharisma<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Padang, Jl. Raya Gadut, Padang, Sumatera Barat Indonesia  
Email: [auliafira421@gmail.com](mailto:auliafira421@gmail.com)

---

### Article History

Received: 06-05-2026

Revision: 06-06-2026

Accepted: 18-06-2026

Published: 22-06-2026

**Abstract.** Critical thinking is a key competency that should be nurtured from the early stages of education, particularly at the elementary level in Social Studies learning. In reality, however, many students have not yet developed this skill to its full potential. This issue is often linked to classroom practices that are still dominated by teachers and provide limited opportunities for students to actively participate. This paper seeks to explore the implementation of the role playing model as a strategy to enhance students' critical thinking abilities. The study applies a literature review approach by examining a range of relevant scholarly sources. The findings suggest that role playing can make students more engaged, help them voice their ideas, and support deeper analysis of social issues. Based on these results, the role playing model can be viewed as an effective approach to foster critical thinking skills in Social Studies at the elementary school level.

**Keywords:** Critical Thinking, Social Studies, Role Playing, Elementary Education, Active Learning

**Abstrak.** Kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar masih rendah karena proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *role playing* sebagai strategi guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Pendekatan yang digunakan adalah studi literatur dengan sumber data berupa artikel jurnal ilmiah, *prosiding*, dan hasil penelitian yang relevan. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dan dianalisis menggunakan analisis isi (*content analysis*) terhadap berbagai sumber yang telah dipilih. Temuan studi menunjukkan bahwa *role playing* efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, mendorong mereka mengemukakan gagasan, serta mendukung pemahaman dan analisis isu sosial secara lebih mendalam. Dengan demikian, model *role playing* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini terbatas pada penggunaan data sekunder dari berbagai literatur sehingga belum menggambarkan kondisi empiris secara langsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melakukan penelitian lapangan untuk menguji efektivitas model *role playing* dalam konteks pembelajaran yang lebih beragam.

**Kata Kunci:** Berpikir Kritis, Pembelajaran IPS, *Role Playing*, Pendidikan Dasar, Pembelajaran Aktif

---

**How to Cite:** Aulia, F. S., Sukma, E., & Kharisma, I. (2026). Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Role Playing* di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (3), 4265-4272. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i3.5582>

---

## PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengolah informasi, seperti menganalisis, mengevaluasi, serta mengambil keputusan. Berpikir kritis dapat dipahami sebagai proses kognitif yang melibatkan aktivitas memahami, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Arifin & Ismayana, 2024). Kemampuan ini tidak terbentuk secara instan, tetapi memerlukan latihan melalui proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir aktif.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena materi yang dipelajari berkaitan dengan berbagai fenomena sosial yang kompleks. Pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada penguasaan informasi, tetapi juga mengarahkan siswa untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, menganalisis, serta menarik kesimpulan terhadap permasalahan sosial (Anggraeni et al., 2022). Oleh sebab itu, proses pembelajaran seharusnya mampu melibatkan siswa secara aktif agar mereka memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara optimal.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *role playing* dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Putri & Lingga (2025) menemukan bahwa penerapan *role playing* mampu meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Sementara itu, penelitian Hidayati & Wardhani (2022) menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, motivasi belajar, dan keterampilan pemecahan masalah siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Kedua penelitian tersebut sama-sama menunjukkan efektivitas *role playing* dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi, dan keterampilan sosial siswa secara umum. Kajian yang secara khusus membahas peran model *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS di sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus kajiannya, yaitu menganalisis efektivitas model *role playing* sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah dipublikasikan (Aziza, 2025). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusi model *role playing* terhadap pengembangan kemampuan

berpikir kritis siswa. Namun demikian, kemampuan pikiran kritis siswa masih termasuk rendah. Hal itu dipengaruhi oleh proses siswa ketika belajar yang belum sepenuhnya memberi peluang kepada siswa untuk berpikir secara mendalam. Siswa cenderung hanya menerima informasi tanpa melakukan analisis lebih lanjut, sehingga kemampuan berpikir kritis tidak berkembang secara optimal (Isnaini et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan terlibat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *role playing*. Model ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dengan memerankan suatu situasi tertentu. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan kerja sama serta kemampuan berpikir kritis (Mutiawati et al., 2024). Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa serta masih dominannya pembelajaran yang berpusat pada guru menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna memberikan gambaran mengenai efektivitas model *role playing* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah menganalisis penerapan model *role playing* sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar (Prager, 2019).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian berupa studi literatur. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai konsep kemampuan berpikir kritis serta penerapan model *role playing* dalam pembelajaran IPS. Studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik kajian. Metode studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan serta menganalisis berbagai sumber pustaka yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang berasal dari artikel jurnal ilmiah, prosiding, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan kemampuan berpikir kritis, pembelajaran IPS, serta model *role playing*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dengan menelusuri, mengidentifikasi, memilih, dan mengkaji berbagai literatur yang sesuai dengan topik penelitian. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai upaya yang telah dilakukan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran (Anjarini & Anjarini, 2021).

Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan membandingkan, mengelompokkan, dan menghubungkan temuan dari berbagai sumber yang relevan. Proses analisis dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

## **HASIL**

Temuan studi mengungkapkan bahwa kemampuan pemikiran kritis pada siswa sekolah dasar masih berada pada level yang rendah. sehingga perlu ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang sesuai. Kondisi ini terjadi karena siswa belum banyak dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka kurang terbiasa untuk menganalisis dan menilai informasi secara mandiri (Firdausi et al., 2021). Dalam pembelajaran IPS, kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan karena siswa dihadapkan pada berbagai persoalan sosial yang menuntut kemampuan berpikir secara analitis. Kemampuan ini dapat dilihat dari bagaimana siswa mengamati, mengajukan pertanyaan, menganalisis, hingga menarik kesimpulan dari suatu fenomena sosial (Hartati & Fitriani, 2025). Namun, pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional membuat siswa belum terlatih untuk mengembangkan kemampuan tersebut.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *role playing*. Melalui model ini, siswa belajar secara langsung dengan memainkan peran dalam situasi tertentu. Dalam kegiatan tersebut, siswa dituntut untuk memahami perannya, membuat keputusan, serta berinteraksi dengan teman, sehingga kemampuan berpikir kritis dapat terlatih (Pratiwi, 2015). Selain itu, pembelajaran dengan *role playing* juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta membantu mengembangkan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah. Kegiatan yang bersifat interaktif dan berbasis pengalaman membuat siswa lebih aktif terlibat, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami (Prager, 2019). Dengan demikian, penerapan model *role playing* bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya karena siswa aktif saat belajar.

## **DISKUSI**

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Pada kondisi tersebut, siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif sehingga

kesempatan untuk mengemukakan pendapat, menganalisis permasalahan, maupun mengevaluasi informasi menjadi terbatas. Akibatnya, kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, memberikan alasan yang logis, serta menarik kesimpulan berdasarkan fakta belum berkembang secara optimal. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis memerlukan pembelajaran yang memberikan ruang lebih luas bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil analisis berbagai penelitian, model pembelajaran *role playing* terbukti mampu menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Keefektifan model ini dapat dilihat dari karakteristik pembelajarannya yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam kegiatan belajar. Ketika siswa memainkan suatu peran, mereka dituntut untuk memahami situasi, mengidentifikasi permasalahan yang muncul, mempertimbangkan berbagai alternatif tindakan, serta menentukan keputusan yang sesuai dengan konteks yang diberikan. Proses tersebut melibatkan aktivitas berpikir tingkat tinggi yang menjadi komponen penting dalam kemampuan berpikir kritis. Temuan ini sejalan dengan pendapat Abidah et al., (2025) yang menyatakan bahwa *role playing* dapat membantu siswa memperdalam pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Selain memberikan pengalaman langsung, *role playing* juga menciptakan lingkungan belajar yang mendorong terjadinya interaksi sosial. Dalam pelaksanaannya, siswa saling bertukar ide, memberikan tanggapan terhadap pendapat teman, serta mendiskusikan solusi terhadap suatu permasalahan. Interaksi tersebut memungkinkan siswa melihat suatu persoalan dari berbagai perspektif sehingga kemampuan mereka dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi menjadi lebih berkembang. Pada pembelajaran IPS, kemampuan ini sangat penting karena materi yang dipelajari sering kali berkaitan dengan berbagai fenomena sosial yang memiliki sudut pandang yang beragam. Dengan demikian, *role playing* tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir secara lebih terbuka dan reflektif.

Temuan lain dari kajian ini menunjukkan bahwa *role playing* berpengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan peran, dialog, dan simulasi situasi nyata membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah. Meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berdampak pada meningkatnya kesempatan mereka untuk berlatih mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta menyelesaikan masalah yang

diberikan. Kondisi tersebut secara tidak langsung berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini didukung oleh Amalia et al., (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan kemampuan komunikasi sekaligus keterampilan pemecahan masalah. Lebih lanjut, hasil kajian ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan *role playing* tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek sosial dan emosional siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, mengendalikan emosi, dan membangun rasa percaya diri ketika menyampaikan gagasan. Perkembangan aspek sosial dan emosional tersebut menjadi faktor pendukung yang penting dalam pembentukan kemampuan berpikir kritis karena siswa akan lebih berani mengemukakan argumentasi dan mempertahankan pendapatnya secara rasional.

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru sekolah dasar perlu mengembangkan pembelajaran IPS yang lebih berpusat pada siswa melalui penerapan model *role playing* secara terencana dan berkelanjutan (Kristin, 2018). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai permasalahan sosial melalui pengalaman belajar yang aktif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif yang mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21, khususnya kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, penerapan *role playing* dapat menjadi salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat dipahami yaitu kemampuan pemikiran kritis siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa kurang merasa ada kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Siswa cenderung hanya menerima informasi saja tanpa menganalisis lebih lanjut, sehingga keterampilan berpikir kritis tidak berkembang secara optimal (Firdausi et al., 2021). Penggunaan model *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat belajar secara langsung dengan cara mengalami situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran membantu siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam

serta melatih kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, interaksi yang terjadi selama kegiatan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami berbagai sudut pandang dalam melihat suatu permasalahan (Anggraeni et al., 2022).

Secara keseluruhan, model *role playing* menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih berarti bagi siswa. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, interaksi, serta refleksi terbukti mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang lebih aktif dan variatif perlu terus dikembangkan agar proses pembelajaran di sekolah dasar dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, hasil penelitian ini masih terbatas pada kajian literatur sehingga temuan yang diperoleh belum didukung oleh data empiris secara langsung di lapangan.

## **REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil penelitian, guru dianjurkan untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih melibatkan siswa, seperti *role playing*, agar siswa lebih aktif dalam berpikir dan berpartisipasi selama pembelajaran. Guru juga perlu memberi ruang bagi siswa untuk berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat agar kemampuan berpikir kritis dapat berkembang. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap inovasi pembelajaran dengan menyediakan pelatihan bagi guru dan fasilitas yang cukup. Lingkungan belajar yang kondusif akan membuat proses pengajaran berjalan lebih optimal.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji lebih lanjut penggunaan *role playing* melalui penelitian langsung di kelas atau mengombinasikannya dengan model pembelajaran lain agar hasilnya lebih mendalam. Sementara itu, Bagi para pengambil kebijakan, temuan penelitian ini bisa dijadikan pertimbangan untuk mendorong penggunaan pembelajaran aktif yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa di sekolah.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah, yakni Ibu Prof. Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D. dan Ibu Inggria Kharisma, M.Pd., atas panduan, arahan, serta pengetahuan yang telah dibagikan sepanjang proses perkuliahan. Dukungan dan masukan yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyusun artikel ini hingga dapat diselesaikan dengan baik.

**REFERENSI**

- Abidah, K., Nur, D. M. M., & Azizah, F. S. (2025). Pemanfaatan Role Playing untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPS Kelas XI di MTS Miftahul Muhtadin Kayen Pati. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 114–119.
- Amalia, A., Damanik, B. S., Umu, A. F., & Irawan, C. R. (2025). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 5 pada Pembelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 671–680.
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(1), 84–90.
- Anjarini, R. K. T., & Anjarini, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 54–59.
- Arifin, A. Z., & Ismayana, E. A. (2024). Keefektifan Belajar dalam Pembelajaran IPS Melalui Strategi Role Playing pada Siswa Kelas VI SDN Purwosari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 336–340.
- Aziza, R. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 24 Surabaya. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 5(2), 280–290.
- Firdausi, B. W., Warsono, & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur. *Jurnal Mudarrisuna*, 11(2), 229–243.
- Hartati, R., & Fitriani, R. (2025). Pengaruh Model Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 019 Lumban Purba. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, 5(2), 52–57.
- Hidayati, H., & Wardhani, D. A. P. (2022). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan di Kelas V SDN 5 Jatiguwi.
- Isnaini, L. N., Amrullah, A., & Areka, D. (2025). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role Playing di SDN 12 Mataram. *Jurnal Profesi Guru Indonesia (JPGI)*, 1(2), 103–107.
- Kristin, F. (2018). Meta-analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Mutiawati, M., Hastarina, N., Fajriati, R., & Nelly, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Education Science*, 10(2), 1–14.
- Prager, R. H. P. (2019). Exploring the Use of Role-Playing Games in Education. *Master of Teaching Research Journal*, 2(1), 8.
- Pratiwi, I. A. (2015). Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(2).
- Putri, O. S., & Lingga, L. J. (2025). Pengaruh Model Role Playing terhadap Keaktifan Siswa Kelas V dalam Mata Pelajaran IPS di SDN 141 Pekanbaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 288–303.