

ABSTRAK

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI UPTD SD N SUMUR KUCING

Oleh

Ni Luh Putu Suciari

Masalah penelitian adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di UPTD SD N Sumur Kucing. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment design*) dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non-probability sampling* dengan jumlah populasi dan sampel 67 orang peserta didik. Teknik pengambilan data menggunakan teknik tes. Data dianalisis menggunakan uji regresi sederhana yang menunjukkan hasil perhitungan pada uji hipotesis memperoleh $F_{hitung} = 97,94 \geq F_{tabel} = 4,16$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian pada uji hipotesis ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada metode bermain peran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di UPTD SD N Sumur Kucing.

Kata Kunci: bahasa Indonesia, kemampuan berpikir kritis, metode bermain peran.

ABSTRACT

**THE INFLUENCE OF THE ROLE-PLAYING METHOD ON STUDENTS'
CRITICAL THINKING ABILITIES IN INDONESIAN LANGUAGE
SUBJECT OF Vth CLASS SUMUR KUCING
UPTD ELEMENTARY SCHOOL**

By

NI LUH PUTU SUCIARI

The problem of this research is the critical thinking abilities of fifth-grade students in Indonesian language subjects. This research aims to determine the effect of the role-play method on the critical thinking abilities of class V Indonesian students at UPTD SD N Sumur Kucing. The method used is quasi-experimental with a nonequivalent control group design. This research used a non-probability sampling technique with a population and sample of 67 students. Data collection techniques use test techniques. Data were analyzed using a simple regression test which showed that the calculation results in hypothesis testing obtained $F_{count} = 97.94 \geq F_{table} = 4.16$ so H_0 was rejected and H_a was accepted. The results of the research in testing this hypothesis are that there is a significant influence of the role-play method on the critical thinking abilities of class V Indonesian language subjects at UPTD SD N Sumur Kucing.

Keywords: critical thinking ability, Indonesian language, role-playing method.