

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

**(Skripsi)**

**Oleh**

**Ni Luh Putu Suciari  
2013053003**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## **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 V<sup>th</sup> 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.*

**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**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

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

Nama Mahasiswa : **Ni Luh Putu Suciari**

No. Pokok Mahasiswa : 2013053003

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

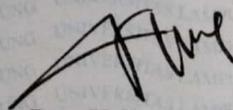
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

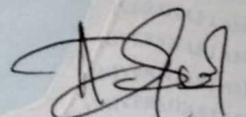
Dosen Pembimbing I



**Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**

NIP 19600311 198803 2 002

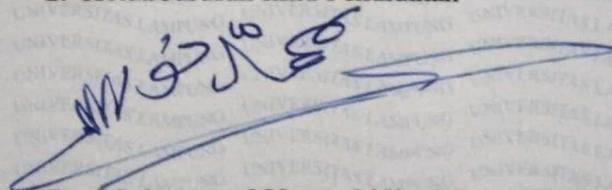
Dosen Pembimbing II



**Destiani, M.Pd.**

NIK 232104880508101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



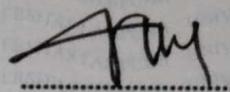
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**

NIP 19741220 200912 1 002

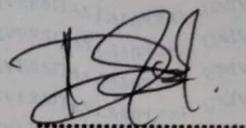
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

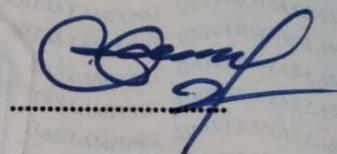
**Ketua : Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



**Sekretaris : Destiani, M.Pd.**



**Penguji Utama : Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP 19651230 199111 1 001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Februari 2024**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Suciari  
NPM : 2013053003  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di UPTD SD N Sumur Kucing” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 26 Februari 2024  
Yang membuat pernyataan,



Ni Luh Putu Suciari  
NPM 2013053003

## RIWAYAT HIDUP



Ni Luh Putu Suciari, dilahirkan di Mulyosari, 24 April 2002. Anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Wayan Wardana dan Ibu Ni Luh Gede Eka Saputri. Peneliti memiliki satu adik laki-laki bernama I Made Agus Krisna Udayana. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai

berikut:

1. TK Kartika, lulus pada tahun 2008
2. SD Negeri 1 Mulyosari, lulus pada tahun 2014
3. SMP Negeri 2 Pasir Sakti, lulus pada tahun 2017
4. SMA Negeri 1 Pasir Sakti, lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan (IP) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Selama menjadi mahasiswa, peneliti mengikuti beberapa kegiatan organisasi seperti FORKOM PGSD Universitas Lampung, HIMAJIP Universitas Lampung, UKM Hindu Unila, dan Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia (KMHDHI).

## **MOTTO**

“Pengetahuan adalah kecantikan manusia yang paling agung dan merupakan harta yang tersembunyi”

*(Niti Sataka 16)*

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, kripsi ini kupersembahkan sebagai tanda terima kasih sayangku kepada:

Ayahku tercinta Wayan Wardana  
Ibuku Tercinta Ni Luh Gede Eka Saputri

Terima kasih telah melahirkanku, membesarkanku, membimbing dan mendidik aku dengan penuh cinta dan ketulusan yang luar biasa, yang selalu memberikan motivasi, bimbingan, nasihat dan semangat untuk keberhasilanku agar kelak dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi orang lain. Doa yang selalu kalian ucapkan senantiasa dapat memudahkan putrimu dalam setiap langkah menyelesaikan karya ini.

Almamater tercinta, Universitas Lampung.

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala limpah rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di UPTD SD N Sumur Kucing”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dengan tepat waktu.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna skripsi.
5. Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Destiani, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta

- memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan motivasi dan saran-saran yang membangun untuk menyelesaikan skripsi ini.
  8. Bapak Ibu Dosen, serta tenaga kependidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
  9. Kepala sekolah, pendidik, serta tenaga kependidikan UPTD SD N Sumur Kucing yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melaksanakan penelitian guna untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
  10. Kepala sekolah, pendidik, serta tenaga kependidikan SD N Sidorejo yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba instrument untuk menyelesaikan tahap dalam penyusunan skripsi ini.
  11. Orang tua, adek dan keluarga yang telah memberikan doa serta dukungan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
  12. Teman-teman PGSD Angkatan 2020 yang telah membantu dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
  13. *Member* EXO sebagai penyemangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
  14. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita.

Metro, 26 Februari 2024  
Peneliti,

Ni Luh Putu Suciari  
NPM 2013053003

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identitas Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
<b>II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Pengertian Belajar .....	9
B. Metode Bermain Peran .....	10
1. Pengertian Metode Bermain Peran.....	10
2. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran .....	11
3. Langkah-langkah Metode Bermain Peran.....	12
4. Manfaat Metode Bermain Peran .....	13
5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran.....	15
C. Keterampilan Berpikir Kritis .....	18
1. Pengertian berpikir kritis .....	18
2. Indikator Berpikir Kritis.....	19
D. Bahasa Indonesia .....	21
1. Pengertian Bahasa Indonesia.....	21
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	22
E. Penelitian Relevan .....	24
F. Kerangka Pikir .....	25
G. Hipotesis Penelitian .....	26

<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Setting Penelitian .....	28
C. Prosedur Penelitian .....	29
D. Populasi dan Sampel .....	30
1. Populasi Penelitian.....	30
2. Sampel Penelitian.....	30
E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	31
1. Variabel Penelitian .....	31
2. Definisi Operasional .....	31
F. Teknik Pengumpulan Data .....	32
1. Tes .....	33
2. Dokumentasi .....	33
G. Instrumen Penelitian .....	33
1. Jenis Instrumen .....	33
2. Uji Instrumen .....	35
H. Teknik Analisis Data .....	37
1. Uji Persyaratan Analisis Data .....	38
2. Uji Hipotesis .....	39
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian .....	41
1. Hasil Analisis Aktivitas Peserta Didik .....	41
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	42
3. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data .....	46
a. Uji Normalitas.....	46
b. Uji Homogenitas .....	46
c. Uji Hipotesis .....	47
B. Pembahasan.....	48
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>51</b>
A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas V.....	5
2. Indikator Berpikir Kritis Menurut Facione .....	20
3. Jumlah Peserta Didik Kelas V UPTD SD N Sumur Kucing.....	30
4. Kisi-Kisi Instrumen Soal.....	34
5. Klasifikasi Validitas Soal .....	35
6. Hasil Analisis Validitas Butir Soal .....	36
7. Kriteria Reliabilitas .....	37
8. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> .....	38
9. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian.....	41
10. Nilai Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	42
11. Nilai Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	43
12. Rerata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	44
13. Rekapitulasi Hasil Uji <i>N-Gain</i> Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konsep Variabel.....	26
2. Desain Eksperimen.....	28

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Histogram Penggolongan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	43
2. Histogram Penggolongan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	60
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	61
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	62
4. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	63
5. Surat Izin Penelitian .....	64
6. Surat Balasan Izin Penelitian .....	65
7. Surat Uji Validitas Instrumen Soal.....	66
8. RPP Kelas Eksperimen .....	68
9. RPP Kelas Kontrol .....	74
10. Teks Drama Nonfiksi .....	79
11. Kisi-kisi Soal dan Kunci Jawaban Uji Instrumen .....	84
12. Lembar Jawaban Soal Uji Coba Instrumen.....	89
13. Hasil Uji Validitas Tes.....	91
14. Perhitungan Manual Uji Validitas Tes.....	92
15. Hasil Uji Reliabilitas Tes .....	94
16. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas Tes .....	95
17. Soal Pretest dan Posttest .....	96
18. Lembar Jawaban Soal <i>Pretest</i> .....	102
19. Lembar Jawaban Soal <i>Posttest</i> .....	103
20. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	105
21. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	106
22. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian .....	107
23. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen .....	109
24. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol .....	110

25. Perhitungan Uji Normalitas .....	111
26. Perhitungan Uji Homogenitas .....	119
27. Hasil Uji Hipotesis .....	123
28. Tabel Nilai-nilai r <i>Product Moment</i> .....	128
29. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat.....	129
30. Tabel 0 – Z Kurva Normal .....	130
31. Tabel Distribusi F.....	131
32. Profil Lengkap UPTD SD N Sumur Kucing.....	133
33. Data Pendidik dan Kependidikan UPTD SD N Sumur Kucing.....	135
34. Foto Dokumentasi .....	136

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk memberikan bantuan dalam proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, serta membentuk sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses dalam membantu peserta didik supaya dapat belajar dengan baik. Pembelajaran menjadi suatu proses interaksi yang bersifat timbal balik, baik antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pendidik dalam proses pembelajaran harus bisa memahami dan mampu menggunakan beberapa metode pembelajaran untuk menjadi sarana dalam membentuk peserta didik menjadi lebih aktif dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 yang mengatakan kompetensi pendidik kelas SD/MI adalah penerapan berbagai pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran di Indonesia diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kompeten dan keseimbangan dalam *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi aspek kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.

Rohmanurmeta (2017: 25) menjelaskan bahwa Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang ada di kurikulum pendidikan di Indonesia baik dari jenjang pendidikan dasar sampai tingkat pendidikan perguruan tinggi. Adanya pendidikan Bahasa Indonesia diharapkan mampu membimbing peserta didik supaya dapat menggunakan Bahasa Indonesia menjadi salah satu sarana penting untuk komunikasi dengan baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum saat ini berbasis perkembangan karakter dan keterampilan. Namun pada saat mengaplikasikan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih banyak yang berbasis teori atau kognisi saja.

Pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa permasalahan yang ada di dalam kelas karena pada penerapan proses pendidikan Bahasa Indonesia masih belum berjalan dengan optimal. Permasalahan tersebut yaitu cara berpikir peserta didik yang masih beranggapan bahwa Bahasa Indonesia adalah pelajaran paling mudah padahal nilai yang dihasilkan ketika ujian masih cenderung rendah atau di bawah KKM. Interaksi di dalam pelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung kurang, hal tersebut menjadikan perkembangan afektif dan psikomotor peserta didik menjadi rendah. Kurangnya motivasi belajar pada saat mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena kurangnya inovasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Aktivitas pada saat belajar pelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas cenderung masih bersifat *behavioristik* yaitu hanya terbatas pada stimulus dan responden saja, proses belajar di dalam kelas belum menerapkan proses belajar secara bermakna, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Penyebab permasalahan di kelas terkait pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan adanya materi pelajaran Bahasa Indonesia yang kurang melekat pada diri peserta didik, karena peserta didik hanya mempelajari Bahasa Indonesia dengan cara menghafal konsep dan kurang memahami makna pada pelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan aktivitas yang ada di dalam pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang

aktif karena tidak ada kesempatan bagi peserta didik dalam menampilkan kemampuannya berbahasa melalui pembelajaran bahasa yang bermakna.

Bahasa Indonesia menjadi salah satu pengantar yang digunakan dalam dunia pendidikan, Oktafikrani (2020: 134—135) menjelaskan bahwa Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dipergunakan sebagai pengantar dalam dunia pendidikan. Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk berinteraksi pada kehidupan sehari-hari. Belajar bahasa Indonesia menjadi salah satu yang dapat merubah perilaku yang relatif permanen dan merupakan hasil pelatihan berbahasa yang mendapat penguatan. Metode merupakan rencana keseluruhan bagi penyajian bahan bahasa secara rapi dan tertib, yang tidak ada bagian-bagiannya yang berkontradiksi dan ke semuanya itu didasarkan pada pendekatan terpilih. Metode merupakan tingkat yang menerapkan teori-teori pada tingkat pendekatan. Tingkat ini dilakukan keterampilan-keterampilan khusus yang akan dibelajarkan, materi yang harus disajikan di sistematika urutannya. Metode berkaitan dengan cara-cara yang akan digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Supaya peserta didik mampu memahami dan menguasai materi yang diperoleh pada pembelajaran Bahasa Indonesia maka pendidik dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dengan menggunakan metode bermain peran. Menggunakan metode bermain peran dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran dan interaksi antar peserta didik dapat terjalin dengan baik. Menurut Permana (2023: 3) bermain peran merupakan metode pembelajaran bagi peserta didik untuk berimajinasi dalam bermain peran yang sesuai dengan skenario/alur pembelajaran yang telah disusun oleh pendidik yang dapat menumbuhkan perilaku kerja sama. Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran kemampuan peserta didik dituntut untuk mampu memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kesehariannya dan dengan menggunakan metode ini peserta didik dapat

merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasanya dilakukan dan mampu memiliki keterampilan dalam berpikir kritis.

Ketika peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, maka ia tidak sekadar percaya dengan fakta di sekitarnya, melainkan berusaha untuk membuktikan bahwa informasi tersebut benar-benar valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Manurung dkk (2023: 123) Berpikir kritis merupakan penggunaan keterampilan atau strategi kognitif individu yang dapat meningkatkan tujuan pembelajaran yang dapat dicapai. Keterampilan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan pemikiran yang bertujuan, beralasan, dan berorientasi dalam memecahkan masalah, menarik kesimpulan, dan membuat keputusan sehingga seseorang menggunakan keterampilannya dengan bijak dan efektif dalam konteks tertentu dan jenis tugas tertentu.

Kemampuan dalam berpikir kritis sangat penting untuk dikembangkan karena berpikir kritis akan berguna bagi peserta didik untuk kehidupannya di masa depan. Menurut Budiman (2022: 3) penerapan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran sangat penting, ada dua fase dalam proses ini. Pertama, peserta didik membangun pikirannya berupa gagasan dasar, prinsip dan teori (*fase internalisasi*). Kedua, terjadi apabila peserta didik secara efektif menggunakan gagasan, prinsip, atau teori tersebut dalam kehidupan sebagai bentuk penerapan (*fase implementasi*).

Berdasarkan hasil wawancara pada 19 September 2023 di sekolah UPTD SD N Sumur Kucing di kecamatan Pasir Sakti telah memperoleh informasi bahwa masih banyak peserta didik yang kurang dalam kemampuan berpikir kritis. Sebagian besar peserta didik kelas V mengalami kesulitan dalam memahami makna pada pelajaran Bahasa Indonesia oleh karena itu, ketika diadakan ulangan harian banyak peserta didik yang tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Hal tersebut disebabkan karena model pembelajaran yang diberikan biasanya cenderung berpusat pada pendidik sehingga peserta didik kurang aktif dalam bertanya dan

menganalisis dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif sehingga kemampuan berpikir kritis peserta didik kurang berkembang. Hal ini dibuktikan dengan data awal yang diperoleh sebagai berikut.

**Tabel 1. Nilai ulangan harian peserta didik kelas V UPTD SD N Sumur Kucing tahun pelajaran 2023/2024.**

No	Kelas	Jumlah peserta didik	KKM	Rerata nilai kelas	Jumlah peserta didik tuntas	Jumlah peserta didik belum tuntas	Tuntas (%)	Belum tuntas (%)
1.	VA	33	70	60,3	12	21	36,4	63,6
2.	VB	34	70	63,5	16	18	47,1	52,9

Sumber: Dokumen UPTD SD N Sumur Kucing.

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V UPTD SD N Sumur Kucing masih rendah, hal tersebut dapat dilihat masih banyak peserta didik yang belum tuntas pada ulangan harian. Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya tindak lanjut yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Meningkatkan kemampuan ini tentunya harus didukung dengan beberapa faktor yang mampu menerapkan metode pembelajaran untuk mengarahkan peserta didik dalam berpikir kritis. Berdasarkan jurnal menurut Oktafikrani (2020) peneliti mengungkapkan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah metode bermain peran karena dengan menggunakan metode ini peneliti berharap peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik dari pada sebelumnya.

Berdasarkan penjabaran di atas, telah diketahui bahwa berpikir kritis peserta didik kelas VA lebih rendah dibandingkan dengan berpikir kritis peserta didik kelas VB, sehingga peneliti akan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran. Kelas eksperimen akan menggunakan metode bermain peran atau model *role playing* dalam pembelajaran, model *role playing*

adalah permainan gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan dan kelas kontrol akan menggunakan pendekatan *saintifik* dalam pembelajaran. Penggunaan metode bermain peran pada kelas eksperimen ini melibatkan langsung peserta didik untuk memerankan suatu cerita. Penggunaan metode ini menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh pada materi atau cerita yang diungkapkan dalam sederhana, sedangkan pada kelas kontrol akan menggunakan pendekatan model *saintifik* di mana di dalam proses pembelajaran peserta didik dapat mengembangkan keterampilan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan dalam pembelajaran. Perbedaan perlakuan pada kedua kelas ini diharapkan mampu membuktikan adanya pengaruh dalam menggunakan metode bermain peran terhadap kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang pada permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di UPTD SD N Sumur Kucing”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik.
2. Peserta didik belum dapat berpikir dengan kritis.
3. Proses pembelajaran bersifat monoton.
4. Pembelajaran terkesan membosankan.
5. Aktivitas peserta didik masih kurang menyenangkan.
6. Metode bermain peran kurang optimal penggunaannya.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian tidak menyimpang, peneliti hanya membatasi masalah sebagai berikut.

1. Metode bermain peran (X).
2. Kemampuan Berpikir Kritis (Y).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di UPTD SD N Sumur Kucing?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah 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”.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari peneliti ini sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada pendidikan guru sekolah dasar yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu dalam meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

Selain manfaat teoritis penelitian ini juga memiliki manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

- a. Peserta didik  
Penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir kritis pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode bermain peran.
- b. Pendidik  
Menambah wawasan kepada pendidik untuk dapat memberikan metode pembelajaran bermain peran untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.
- c. Kepala Sekolah  
Penelitian ini sebagai referensi bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi dan penerapan penggunaan metode dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
- d. Peneliti Selanjutnya  
Menjadi bahan kajian untuk peneliti selanjutnya dalam menambah wawasan mengenai pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup pada penelitian ini meliputi.

1. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif eksperimen.
2. Penelitian dilakukan di UPTD SD N Sumur Kucing.
3. Objek penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di UPTD SD N Sumur Kucing.
4. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V UPTD SD N Sumur Kucing Kecamatan Pasir Sakti yang terdiri kelas VA dan VB.
5. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD N Sumur Kucing Kecamatan Pasir Sakti ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang di perlukan oleh seseorang supaya mendapatkan perubahan kearah yang lebih positif baik dari segi pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku sebagai hasil yang telah diperoleh dari pengalaman yang telah mereka alami. Tihana (2019: 25) pengertian belajar merupakan usaha yang dilakukan manusia dalam bentuk pengalaman untuk menghasilkan perubahan perilaku atau penampilan untuk mencapai kemampuan yang diharapkan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hasil pada kegiatan belajar dapat berupa perubahan pada tingkah laku yang berjangka waktu panjang dan tentunya perubahan ini diharapkan memiliki perubahan yang bersifat positif.

Suarim, dkk (2021: 4) mengatakan bahwa “Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang melibatkan proses kognitif”. Pemahaman yang baik mengenai arti pada belajar melalui segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh pendidik. Faizah (2017: 176) belajar merupakan aktivitas dasar yang dilakukan seseorang melalui latihan maupun pengalaman yang telah dilalui sehingga dapat menghasilkan perubahan tingkah laku dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disintesis bahwa belajar adalah suatu proses yang telah dilalui melalui suatu proses latihan dan pengalaman yang telah didapatkan sehingga dapat merubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik.

## **B. Metode Bermain Peran**

### **1. Pengertian metode bermain peran**

Metode pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilakukan dengan melakukan sebuah drama atau peran. metode ini melibatkan peserta didik dalam berakting untuk memerankan karakter atau tokoh dalam suatu situasi dan menunjukkan respon yang seharusnya dilakukan. Pembelajaran melalui bermain peran ini dapat melatih peserta didik dalam melakukan interaksi dan mengekspresikan diri secara nyata sebagai contoh atas kejadian sebenarnya. Hal ini juga dapat membantu peserta didik dalam melatih komunikasi yang baik atau interaksi dengan orang lain.

Mukhlisah (2021: 13) menjelaskan bahwa bermain peran adalah model pembelajaran di mana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis itu. Menggunakan model ini seseorang dapat dengan baik menghayati peran apa yang akan mereka mainkan. Bembe (2021: 18) sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario, pembentukan kelompok siswa menyampaikan kompetensi, menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajari, kelompok siswa melakukan peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok bimbingan kesimpulan dan refleksi. Mukhlisah (2021: 13) bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan aturan sekaligus unsur kesenangan. Bermain peran peserta didik sangat diperlukan untuk subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-teman pada situasi tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai bermain peran di atas dapat disintesis bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya mengandung unsur permainan yang terdapat pembelajaran sehingga dapat mereka lakukan. Permainan ini peserta didik diharapkan mampu untuk memainkan sebuah skenario yang diberikan sesuai dengan perannya masing-masing dan sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

## **2. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran memiliki tujuan yang besar terhadap sistem pendidikan. Metode bermain peran memiliki tujuan dalam membuat peserta didik mampu untuk bernegosiasi dengan kelompok kecil dan saling mendukung dalam kegiatan. Mustofa dan Bisri (2016:116) mengamati bahwa bermain sosio-drama memiliki beberapa elemen.

1. Bermain dengan melakukan imitasi anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang di sekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya.
2. Bermain pura-pura seperti suatu objek, anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, misalnya anak pura-pura menjadi mobil dan menirukan suara mobilnya.
3. Bermain peran dengan menirukan gerakan, misalnya bermain menirukan pembicaraan antara pendidik dan peserta didik atau orang tua dengan anak.
4. Persistem, anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama 10 menit.
5. Interaksi, paling sedikit dua orang dalam satu adegan.
6. Komunikasi verbal pada setiap adegan ada interaksi verbal antara anak yang bermain.

Bembe (2021: 20) tujuan bermain peran yaitu agar peserta didik memiliki sikap, perasaan dan sistem nilai yang sesuai dengan norma masyarakat, memiliki keterampilan memecahkan masalah-masalah sosial. Oleh karena itu, bermain peran memiliki tujuan agar peserta didik dapat memiliki sikap yang baik, perasaan yang menyenangkan serta memiliki sistem penilaian yang sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat dan memiliki keterampilan yang baik dalam memecahkan sebuah masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disintesis bahwa tujuan dari penggunaan metode bermain peran ini supaya peserta didik dapat melakukan sebuah interaksi dengan temannya dan juga mampu mengungkapkan sikap yang sesuai dengan skenario yang diberikan.

### 3. Langkah-langkah metode bermain peran

Langkah-langkah dalam metode bermain peran digunakan supaya tahapan pembelajaran menjadi lebih terstruktur. Hal ini dapat mempermudah pendidik pada saat melaksanakan pembelajaran. Bembe (2021: 20) menjelaskan bahwa berikut ini adalah langkah-langkah model pembelajaran *role playing* yaitu sebagai berikut.

- 1) Pendidik memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- 2) Pendidik menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 3) Pendidik membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya lima orang atau dapat disesuaikan.
- 4) Peserta didik mempelajari skenario 2 hari sebelum di tampilkan.
- 5) Masing-masing kelompok menampilkan drama yang sudah mereka pelajari.
- 6) Pendidik memberikan kesimpulan secara umum.
- 7) Pendidik memberikan evaluasi.
- 8) Pendidik mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan.

Selain itu, adapun langkah-langkah lain yang dapat kita gunakan seperti yang dikemukakan oleh Halifah (2020: 39) Langkah-langkah dalam metode bermain peran sebagai berikut.

- 1) Pendidik membangun motivasi anak,
- 2) Memilih para pemain,
- 3) Pengaturan panggung/pentas,
- 4) Mempersiapkan penonton,
- 5) Pementasan/tampil,
- 6) Diskusi evaluasi,
- 7) Pemeragaan,
- 8) Diskusi dan evaluasi lanjutan,
- 9) Kesimpulan.

Selain dari kedua langkah-langkah di atas dapat juga menggunakan pendapat Lefudin (2017: 175) langkah-langkah dari bermain peran atau *role playing* yaitu sebagai berikut.

- 1) Memperkenalkan masalah dan memilih permainan.
  - a) Memperkenalkan dan menjelaskan masalah.
  - b) Menjelaskan permainan peran, menguraikan peran.
  - c) Memilih pemegang peran.
  - d) Mempersiapkan permainan dan pengamat.
  - e) Menjelaskan urutan langkah, menjelaskan peranan dan penjiwaan peranan.
  - f) Membagi tugas pengamatan dan apa yang diamati.
  - g) Melaksanakan permainan.
  - h) Tiap pemeran memainkan peranannya.
  - i) Pengamat melakukan pengamatan.
- 2) Diskusi dan evaluasi.
  - a) Merangkum apa yang telah dimainkan.
  - b) Mendiskusikan fokus-fokus utama.
  - c) Memberikan saran perbaikan.
  - d) Permainan ulangan.
  - e) Mengurangi permainan dengan memperhatikan hasil diskusi.
- 3) Tindak lanjut.
  - a) Menghubungkan dengan kehidupan nyata.
  - b) Menemukan prinsip-prinsip umum.

Berdasarkan beberapa langkah-langkah di atas, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan langkah-langkah menurut Bembe seperti: pendidik memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran, pendidik memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, setelah selesai dipentaskan masing-masing peserta didik diberi kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, pendidik menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, pendidik menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar, pendidik membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya lima orang atau dapat disesuaikan, Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, Pendidik memberikan kesimpulan secara umum, pendidik memberikan evaluasi, dan pendidik mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan.

#### **4. Manfaat Metode Bermain Peran**

Manfaat metode bermain peran merupakan hal penting yang harus diketahui, hal ini berdasarkan pendapat Halifah (2020: 39) sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kemandirian anak untuk mengaktualisasikan diri dengan menggunakan kemampuan keberanian secara ekspresif, berani bertindak, menyatakan pendapat, menyatakan perasaan, menyatakan keinginan dan kebutuhannya.
- 2) Meningkatkan keberanian anak untuk memilih mainan apa yang harus dilakukan oleh diri sendiri dan anak lain.
- 3) Meningkatkan keberanian anak untuk mengadakan hubungan sosial yang menyenangkan
- 4) Dengan seringnya anak mendapatkan kesempatan untuk bermain peran, mengemukakan pendapat, perasaannya, dan keinginannya maka hal ini akan semakin meningkatkan anak membangun jati dirinya.
- 5) Dengan seringnya kegiatan bermain peran diadakan, semakin meningkat pula kemampuan kemandirian yang didapat oleh anak sesuai dengan harapan, tujuan dan tema yang ditetapkan guru.

Menurut Zandika (2019: 36) kegiatan bermain peran memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan keterampilan anak, dengan bermain peran pendidik menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap yang di perankannya, serta adanya komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi, dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain. Berdasarkan manfaat di atas Zandika (2019: 36) menjelaskan manfaat yang berbeda, hal tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

- 1) Menggali perasaannya.
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- 4) Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.

Selain itu, manfaat pada metode bermain peran juga menjadi hal utama yang harus diketahui, hal ini sesuai dengan Oktafikrani (2020: 142) yang mengungkapkan manfaat pada metode bermain peran seperti sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Meningkatkan minat belajar bagi peserta didik.
- 3) Membuat peserta didik menjadi lebih antusias dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang manfaat dapat disintesis bahwa manfaat metode bermain peran adalah untuk menggali perasaan seorang anak untuk memperoleh pemahaman dalam mengembangkan keterampilan dalam bentuk sebuah drama.

## 5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Kelebihan dan kekurangan dalam metode bermain peran sebagai berikut.

### 1) Kelebihan metode bermain peran

Kelebihan dalam metode bermain peran ini sangat penting untuk diketahui, hal ini sesuai dengan pendapat Hidayat (2019: 136) beberapa keunggulan strategi *role playing* di antaranya sebagai berikut.

- a) Peserta didik memiliki kebebasan dan keleluasan dalam mengambil keputusan serta berekspresi.
- b) Pendidik dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui observasi saat melakukan permainan.
- c) Sangat berkesan bagi peserta didik sehingga memiliki ingatan yang kuat dan tahan lama.
- d) Kelas menjadi kondusif dan dinamis.
- e) Membangkitkan semangat dan optimisme peserta didik serta menumbuhkan rasa kesetiakawanan dan jiwa sosial yang tinggi.
- f) Mampu menghayati peristiwa berlangsung dan memetik hikmah di dalamnya.
- g) Meningkatkan kemampuan *profesionalitas* peserta didik sehingga memiliki nilai saing ketika kelak terjun ke dunia kerja.

Selain itu, metode bermain peran juga memiliki kelebihan lain seperti yang dikemukakan oleh Sholihah (2019: 3—4) kelebihan pada metode bermain peran adalah sebagai berikut.

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan,
2. Mempertajam daya ingatan siswa,
3. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi,
4. Memaksimalkan bakat seni siswa,
5. Menumbuhkan sikap kerja sama dan tanggungjawab dengan sesamanya,
6. Melatih bahasa lisan siswa.

Kelebihan pada metode bermain peran menjadi pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memiliki tanggung jawab, hal ini sesuai dengan pendapat Zandika (2019: 42—43) kelebihan pada metode bermain peran adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik akan merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi.
- 2) Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar membelajarkan di antar peserta didik.
- 4) Dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi pendidik, karena sesuatu yang dialami dan disampaikan peserta didik mungkin belum diketahui sebelumnya oleh pendidik.
- 5) Anak melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami benda yang akan diperankannya (membantu daya ingat anak).
- 6) Anak akan terlatih untuk kreatif dan inisiatif.
- 7) Menumbuhkan kerja sama antar pemain, bahkan yang masih terpendam pada diri anak dapat dikembangkan sehingga kemungkinan muncul bakat seninya.
- 8) Anak akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
- 9) Perbendaharaan kata anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti.

Berdasarkan beberapa kelebihan di atas, dapat disintesis bahwa kelebihan dalam metode bermain peran sangat beragam dan penulis dapat menjadikan kelebihan ini menjadi acuan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

## **2) Kekurangan metode bermain peran**

Metode bermain peran tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga terdapat kekurangan hal ini sesuai dengan pendapat Hidayat (2019:137) terlepas dari banyak kelebihannya strategi ini juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut.

- a) Hanya bisa diterapkan pada sebagian materi.
- b) Membutuhkan waktu relatif lama.

- c) Membutuhkan kreativitas yang tinggi, baik pendidikan maupun peserta didik serta.
- d) Dimungkinkan peserta didik yang merasa malu ketika diberikan peran tertentu.

Metode bermain peran membutuhkan banyak waktu dalam proses pembelajaran, Sholihah (2019: 3—4) menjelaskan kekurangan pada metode bermain peran adalah sebagai berikut.

1. Banyak memakan waktu,
2. Memerlukan tempat yang cukup luas,
3. Mengganggu *kondusifitas* kelas lainnya,
4. Hambatan berupa kurangnya rasa percaya diri pada siswa,
5. Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, maka guru tidak dapat mengambil sesuatu kesimpulan apa pun yang berarti pula tujuan pengajaran tidak dapat tercapai.

Selain itu, kekurangan pada metode bermain peran menjadi penghalang untuk anak menjadi lebih aktif, hal tersebut sesuai dengan pendapat Zandika (2019: 42—43) kekurangan pada metode bermain peran adalah sebagai berikut.

- 1) Sebagian anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukan berlangsung.
- 3) Memerlukan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukan berlangsung,
- 4) Bisa menyebabkan kelas yang lain terganggu.

Cara mengatasi kekurangan menurut peneliti di atas yaitu dapat dengan cara membagi menjadi kelompok dan mereka diberikan teks yang tidak terlalu panjang, serta pendidik dapat mengajak peserta didik berlatih di luar ruang kelas seperti aula yang ada di sekolah atau lapangan yang ada di sekolah bila belajar di dalam kelas dapat mengganggu kelas lainnya.

Berdasarkan beberapa kekurangan di atas, dapat disintesis bahwa kekurangan dalam metode bermain peran sangat beragam dan penulis dapat menjadikan kekurangan ini menjadi acuan dalam penelitian yang akan

dilakukan oleh penulis, sehingga penulis dapat mengatasi masalah yang ada pada saat penelitian berlangsung.

### **C. Keterampilan Berpikir Kritis**

#### **1. Pengertian Berpikir Kritis**

Kemampuan berpikir kritis pada peserta didik di sekolah dasar menjadi hal yang wajib dikembangkan. Firdausi dkk (2021: 230) mengatakan bahwa melalui kemampuan berpikir kritis dapat melatih peserta didik dalam mencermati, menganalisis dan mengevaluasi informasi atau pendapat terlebih dahulu sebelum peserta didik dapat menentukan menerima atau menolak informasi tersebut. Sehingga, pembelajaran yang ada di sekolah sebaiknya dapat melatih peserta didik dalam menggali kemampuan dan keterampilan untuk mencari, mengolah, dan menilai berbagai informasi secara kritis. Namun kemampuan berpikir kritis peserta didik yang ada di Indonesia masih rendah dan membutuhkan peningkatan berpikir kritis melalui pembelajaran.

Kemampuan berpikir kritis menjadi kemampuan dasar untuk memecahkan suatu masalah dan suatu proses kognitif untuk menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang sedang dihadapi, membedakan masalah secara cermat dan teliti, serta mengidentifikasi dan mengkaji informasi guna merencanakan strategi pemecahan masalah. Adinda (2016: 128) mengatakan bahwa orang yang mampu untuk berpikir kritis adalah orang yang mampu menyimpulkan apa yang diketahuinya, mengetahui cara menggunakan informasi untuk memecahkan permasalahan, dan mampu mencari sumber-sumber informasi yang relevan sebagai pendukung pemecahan masalah.

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan dalam menganalisis berdasarkan penalaran yang logis. Pada prinsipnya, orang yang mampu untuk berpikir kritis adalah orang yang tidak begitu saja menerima atau menolak sesuatu, mereka akan mencermati, menganalisis dan mengevaluasi sebelum menentukan apakah mereka menerima atau menolak informasi. Waritsa, dkk

(2021: 231) menyebutkan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kritis sebagai berikut.

- 1) Mengenal masalah,
- 2) Menemukan cara untuk menangani masalah,
- 3) Mengumpulkan dan menyusun informasi,
- 4) Mengenal asumsi dan nilai-nilai yang tidak dinyatakan,
- 5) Memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas, dan khas,
- 6) Menilai fakta dan mengevaluasi pernyataan,
- 7) Mengenal adanya hubungan yang logis,
- 8) Menarik kesimpulan,
- 9) Menguji kesamaan dan kesimpulan seseorang diambil,
- 10) Menyusun kembali pola keyakinan seseorang berdasarkan pengalaman yang lebih.

Susanti (2019) bahwa meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa juga dipengaruhi oleh ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran. Namun, hal ini masih perlu dilakukan studi lebih lanjut terkait model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disintesis bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan awal untuk dapat memecahkan suatu masalah melalui memahami, menganalisis, menafsirkan dan mengevaluasi suatu informasi berdasarkan penalaran yang logis.

## **2. Indikator Berpikir Kritis**

Indikator adalah suatu karakteristik yang harus mampu dilakukan peserta didik dalam menunjukkan bahwa peserta didik sudah memiliki kompetensi dasar. Berdasarkan pendapat Pratiwi (2023: 17) mengemukakan 5 indikator dalam kemampuan berpikir kritis sebagai berikut.

- 1) Keterampilan menganalisis, adalah keterampilan menguraikan sebuah struktur ke dalam komponen-komponen supaya dapat mengetahui pengorganisasian struktur tersebut.
- 2) Keterampilan mensintesis, adalah keterampilan yang berlawanan dengan keterampilan menganalisis.
- 3) Keterampilan mengenal dan memecahkan masalah, adalah keterampilan aplikatif konsep kepada beberapa pengertian baru.

- 4) Keterampilan menyimpulkan, adalah kegiatan akar pikiran manusia berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya, dapat beranjak mencapai pengetahuan baru.
- 5) Keterampilan mengevaluasi, adalah keterampilan yang menuntut pemikiran yang matang dalam menentukan nilai sesuatu dengan berbagai kriteria yang ada.

Selain itu, dalam berpikir kritis memiliki indikator yang berbeda sesuai dengan pendapat Abidin (2018: 174—175) keterampilan berpikir kritis memiliki 8 indikator sebagai berikut.

- 1) Mampu memahami hubungan logis antara ide-ide.
- 2) Mampu merumuskan ide secara tepat dan ringkas.
- 3) Mampu mengidentifikasi, membangun, dan mengevaluasi argumen, keputusan dan hipotesis.
- 4) Mampu mendeteksi inkonsistensi dan kesalahan umum dalam penalaran.
- 5) Mampu menganalisis masalah secara sistematis.
- 6) Mampu mengidentifikasi relevan dan pentingnya ide.
- 7) Mampu menilai keyakinan dan nilai-nilai yang dipegang seseorang.
- 8) Mampu mengevaluasi kemampuan berpikir seseorang.

Facione (2018: 186) juga mengemukakan pendapat dalam pengelompokan indikator kemampuan berpikir kritis sebagai berikut.

**Tabel 2. Indikator berpikir kritis menurut Facione**

No.	Indikator
1.	<b>Interpretasi:</b> Mengenali, mengklasifikasi dan menjelaskan fakta.
2.	<b>Analisis:</b> Mengidentifikasi masalah dan menyelidiki terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan sebelumnya.
3.	<b>Evaluasi:</b> Menilai kredibilitas informasi atau pernyataan.
4.	<b>Inferensi:</b> Menentukan kesimpulan sementara.
5.	<b>Penjelasan:</b> Menjelaskan data berdasarkan argumen yang meyakinkan dan menyajikan bukti atau fakta.

(sumber: Facione, 2018: 186)

Berdasarkan penjelasan pada tabel 2, dapat disintesis bahwa indikator pada kemampuan berpikir kritis terdiri dari interpretasi (memahami dan mengungkapkan makna), analisis (mengidentifikasi hubungan aktual), evaluasi (menilai kredibilitas pernyataan), inferensi (mengidentifikasi unsur-unsur untuk menarik kesimpulan) dan penjelasan. Penelitian ini kemampuan berpikir kritis yang peneliti gunakan mengacu pada indikator berpikir kritis menurut Facione (2018: 186).

## **D. Bahasa Indonesia**

### **1. Pengertian Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia. Moch Riyan (2023: 1) menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia ada pada tiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan sekolah dasar hingga pendidikan perguruan tinggi. Harapan utama dari adanya pendidikan Bahasa Indonesia adalah membimbing siswa agar dapat menggunakan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dengan baik dan benar.

Oktafirani (2020: 134) menjelaskan bahwa Bahasa Indonesia merupakan Bahasa yang dipergunakan sebagai pengantar dalam dunia pendidikan. Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk masyarakat Indonesia dalam kehidupan sehari-hari seperti belajar, bekerja sama, dan berinteraksi antara satu dengan yang lain. Belajar Bahasa Indonesia menjadi salah satu dasar dalam perubahan perilaku yang *relative* permanen dan menjadi hasil pelatihan berbahasa yang mendapatkan penguatan. Kurangnya inovasi dalam menunjang pembelajaran menjadi suatu kendala dalam proses pembelajaran karena pendidik hanya mengandalkan buku ajar dalam menyampaikan materi dan berbagai konsep, sangat jarang untuk melatih peserta didik dengan latihan kemampuan verbal atau menyampaikan secara langsung kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam belajar pada materi yang telah dipelajari.

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut optimalisasi tidak hanya pada aspek materi, tetapi juga aspek penggunaan metode dan teknik pembelajaran di kelas. Ali (2020: 37) menyatakan bahwa proses belajar mengajar memerlukan interaksi yang memadai yang merupakan syarat mutlak untuk berkembangnya belajar bahasa yang optimal. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia berhasil bila pendidik mampu menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan pada peserta didik. Penyesuaian tersebut harus dirancang secara terpadu dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Misalnya: tujuan utama pembelajaran bahasa umumnya yaitu mempersiapkan siswa untuk melakukan interaksi yang bermakna dengan bahasa alamiah. Supaya interaksi dapat bermakna bagi peserta didik perlu didesain secara tepat rencana pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan pada peserta didik sebagai subyek belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disintesis bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang di mana pendidik mengarahkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

## **2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang tidak jauh berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, seperti dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Ali (2020: 35) mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa dalam kurikulum yang ada di sekolah mencakup empat aspek, sebagai berikut.

- 1) Keterampilan menyimak (*listening skills*),
- 2) Keterampilan berbicara (*speaking skills*),
- 3) Keterampilan membaca (*reading skills*),
- 4) Keterampilan menulis (*writing skills*).

Selain aspek keterampilan berbahasa di atas, Ali (2020: 36) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia dapat tercapai seperti berikut.

- 1) Siswa menghargai dan mengembangkan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa Negara;
- 2) Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan;
- 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan *intelektual*, kematangan emosional, dan kematangan sosial;
- 4) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis);
- 5) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Menurut Atmazaki (2020) mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pengimplementasian tujuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dapat berwujud teks tertulis maupun teks lisan. Teks adalah ungkapan pikiran pada manusia yang lengkap di mana di dalamnya memiliki situasi dan konteks. Belajar Bahasa Indonesia tidak sekedar memakai Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau bagaimana memilih kata yang tepat yang sesuai tatanan budaya dan masyarakat pemakainya.

## E. Penelitian Relevan

Berikut ini beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian dalam proposal ini.

1. Oktafikrani (2020)

Hasil penelitian pra siklus = 32%, tahap siklus I = 36%, dan pada tahap siklus II = 92% dan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

2. Permana (2023)

Hasil penelitian (*2-tailed*) sebesar 0,000, apabila (*2-tailed*) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan ini dapat diartikan bahwa ada pengaruh penggunaan Metode Bermain Peran terhadap hasil belajar siswa.

3. Rindengan (2023)

Hasil penelitian pada siklus I = 40% dan pada siklus II = 80%, hal ini dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan Keterampilan Berbicara di kelas V SD GMIM II Tumpaun.

4. Tagupia dkk (2022)

Hasil penelitian pada siklus I pada kemampuan berbicara 15,28% dan mendengar 17,68%, siklus II pada kemampuan berbicara 72,54% dan mendengar 74,00% dan pada siklus III meningkat menjadi 82,14%, hal ini menunjukkan prestasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas VI SD GMIM 2 Tomohon dapat ditingkatkan dengan bimbingan belajar melalui *role playing*.

5. Kasiyun dkk (2022) Hasil penelitian siklus I = 33% dan pada siklus II = 81% yaitu metode yang mampu membuat semua siswa terlibat dalam suasana pembelajaran, serta mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa menggunakan bahasa Indonesia dan telah terbukti memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang diambil oleh peneliti di atas memiliki peran sebagai acuan bagi peneliti. Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan pada penelitian ini terletak pada

penggunaan metode atau model yang sama yaitu bermain peran, sedangkan perbedaannya terletak pada penulis yang menggunakan kemampuan berpikir kritis sedangkan peneliti di atas tidak ada yang menggunakan kemampuan berpikir kritis. Perbedaan lainnya juga terletak pada subjek yang diteliti, waktu dan tempat penelitian.

#### **F. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir menjadi salah satu tolak ukur untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian. Sugiyono (2016: 91) menyatakan kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Rendahnya kemampuan berpikir kritis pada peserta didik disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada pendidik (*teacher centered*) yang membuat peserta didik lebih mendengarkan pendidik dari pada bertanya dan menganalisis dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran berlangsung selama peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik. Proses pembelajaran perlu diperbaiki supaya dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan sehingga dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Penerapan metode bermain peran menjadi salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena pendidik akan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan lebih menarik sehingga penyampaian isi dan proses pada pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik mampu *menginterpretasi*, menganalisis, mengevaluasi dan berani membuat suatu keputusan.

Berdasarkan pokok pikiran di atas, diduga bahwa metode bermain peran dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sugiyono (2016: 219) hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir berikut.



**Gambar 1. Kerangka Konsep Variabel**

Keterangan:

X : Metode Bermain Peran  
 Y : Kemampuan Berpikir Kritis  
 XY : Pengaruh X terhadap Y  
 → : Pengaruh

Berdasarkan gambar, penelitian ini memiliki dua variabel yang memiliki sebab akibat. Variabel X yaitu metode bermain peran yang akan dianalisis pengaruh perlakuan pada kelompok eksperimen. Alur kerangka pikir dapat dideskripsikan bahwa metode bermain peran yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik menjadi lebih baik.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, terdapat hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di UPTD SD N Sumur Kucing”.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Metode yang dilaksanakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment design*) yang berbentuk *nonequivalent control group design* yang dilihat melalui pengaruh penggunaan variable (X) yaitu metode bermain peran terhadap variable (Y) yaitu kemampuan berpikir kritis. Mengetahui pengaruh pada penelitian ini maka kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan metode bermain peran, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak menerapkan metode bermain peran tetapi menerapkan pendekatan saintifik.

Sebelum kita melakukan pembelajaran peneliti akan memberikan *pretest* dalam menilai kemampuan awal berpikir kritis peserta didik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Selanjutnya, peneliti akan melaksanakan proses pembelajaran, pada kelas eksperimen peneliti akan memberikan pelajaran menggunakan metode bermain peran, sedangkan pada kelas kontrol pelajaran diberikan tidak menggunakan metode bermain peran. setelah pelaksanaan proses pembelajaran, peneliti akan melakukan *posttest* untuk melihat pengaruh pemberian perlakuan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil belajar pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan dibandingkan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Desain penelitian menurut Sugiyono (2017:114) adalah suatu cara ilmiah dalam menghasilkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Desain penelitian *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.

**Gambar 2. Desain Eksperimen**

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono (2017: 114)

Keterangan:

- O1 : Kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)
- O2 : Kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*post-test*)
- O3 : Kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*)
- O4 : Kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*)
- X : Pemberian perlakuan (*treatment*)

## B. Setting Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di UPTD SD N Sumur Kucing tahun pelajaran 2023/2024.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas V UPTD SD N Sumur Kucing tahun pelajaran 2023/2024.

### 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V UPTD SD N Sumur Kucing dengan jumlah sebanyak 67 peserta didik dengan kelas VA sebanyak 33 peserta didik dan kelas VB sebanyak 34 peserta didik.

### C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian, terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penyelesaian. Berikut langkah-langkah dalam penelitian.

#### 1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan yang dijadikan sebagai surat pengantar ke UPTD SD N Sumur Kucing untuk melaksanakan penelitian.
- b. Peneliti melakukan observasi dan studi dokumentasi penelitian pendahuluan di UPTD SD N Sumur Kucing kemudian peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan. Hal yang dilakukan saat observasi adalah melihat keadaan sekolah, jumlah kelas dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek pada penelitian serta cara mengajar peserta didik.
- c. Peneliti menentukan dua kelompok subjek penelitian yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan ganda yang telah divalidasi oleh Ibu Destiani, M.Pd.
- e. Melakukan uji instrumen.
- f. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretes* dan *posttes*.
- g. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai perangkat pembelajaran.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- b. Peneliti memberikan perlakuan yang berbeda pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran dan kelas kontrol tidak diberikan metode bermain peran.
- c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan pada hasil belajar yang telah dilalui peserta didik.

3. Tahap Penyelesaian
  - a. Melakukan analisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - b. Interpretasi hasil perhitungan data.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2017: 117). Populasi juga bukan sekedar subjek atau objek yang akan dipelajari, tetapi meliputi karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh subjek maupun objek. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V UPTD SD N Sumur Kucing tahun pelajaran 2023/2024 yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. Jumlah peserta didik kelas V UPTD SD N Sumur Kucing tahun pelajaran 2023/2024.**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	VA	33
2.	VB	34
<b>Jumlah Peserta Didik</b>		<b>67</b>

Sumber: Dokumentasi UPTD SD N Sumur Kucing.

### 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil dengan menggunakan Teknik tertentu. Harnaeny (2021: 36) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sampel yang diambil dari populasi tersebut harus benar-benar mewakili populasi yang diteliti. Peneliti menggunakan jenis teknik *non-probability sampling* atau Teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama untuk dijadikan sampel. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas VA dan kelas VB, kelas

eksperimen adalah kelas VA dan kelas kontrol adalah kelas VB. Dilihat dari jumlah peserta didik kelas VA adalah 33 dan jumlah peserta didik kelas VB adalah 34, KKM kelas 70 namun jumlah peserta didik yang dapat tuntas pada kelas VA hanya 12 peserta didik dibandingkan kelas VB yang mendapat nilai tuntas sebanyak 16 peserta didik.

## **E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

### **1. Variabel Penelitian**

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat). Sugiyono (2017: 60) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan dua macam variabel yang akan diteliti yaitu variabel *independen* (variabel bebas) dan variabel *dependen* (variabel terikat). Sugiyono (2017: 61) mengatakan bahwa.

1. Variabel *independen* (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya yang dilambangkan X. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu metode bermain peran (X).
2. Variabel *dependen* (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat merupakan variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lainnya, variabel ini dilambangkan Y. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik (Y).

### **2. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah definisi atau arti dari suatu variabel dengan mengelompokkan sifat-sifat menjadi elemen-elemen yang dapat diukur.

**a. Metode Bermain Peran (X)**

Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya mengandung unsur permainan yang terdapat pembelajaran sehingga dapat mereka lakukan. Permainan itu peserta didik diharapkan mampu untuk memainkan sebuah skenario yang diberikan sesuai dengan perannya masing-masing dan sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Metode bermain peran didalamnya mengandung unsur indikator berpikir kritis menurut Facione yang didalamnya terdapat interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi dan keputusan.

**b. Keterampilan Berpikir Kritis (Y)**

Keterampilan berpikir kritis merupakan suatu aktivitas kognitif yang berkaitan dengan penggunaan nalar. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan sering menganalisis dan mengevaluasi sebuah informasi yang didapat baik dari hasil pengamatan maupun pengalaman, serta mampu memecahkan suatu masalah yang dihadapi dan mampu untuk mengatasinya. Mengetahui apakah seseorang sudah memiliki keterampilan berpikir kritis diperlukannya indikator dalam mengukur kemampuan berpikir kritis. Adapun indikator pada kemampuan berpikir kritis terdiri dari.

1. Interpretasi (memahami dan mengungkapkan makna),
2. Analisis (mengidentifikasi hubungan aktual),
3. Evaluasi (menilai kredibilitas pernyataan),
4. Inferensi (mengidentifikasi unsur-unsur untuk menarik kesimpulan),
5. Penjelasan.

**F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam melakukan penelitian. Teknik yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian, yaitu sebagai berikut.

## 1. Tes

Hermawan (2019: 74) tes merupakan sederetan pertanyaan serta alat yang digunakan dalam rangka untuk pengukuran penilaian. Teknik tes ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data mengenai kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Adapun tes yang diberikan oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian yaitu berupa tes *pretest* dan *posttest*. Tes yang dilakukan pada saat *pretest* akan sama dengan tes yang dilakukan pada saat *posttest* yaitu dengan memberikan soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator berpikir kritis. Pada soal tes didalamnya mencakup materi tentang ekosistem yang dijelaskan oleh pendidik dan materi ekosistem yang terdapat pada teks drama yang akan dibawakan oleh peserta didik (Lampiran 17, Halaman 96).

## 2. Dokumentasi

Ania (2023: 33—34) dokumentasi dalam penelitian ini tidak diperoleh melalui sumber dari manusia untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel seperti dokumentasi, buku, catatan, notula rapat, laporan berskala, jadwal kegiatan, rapor peserta didik, dan lain sebagainya. Teknik non tes ini menjadi sumber informasi yang diperoleh melalui dokumentasi seperti foto, bahan statistik, dan dokumen, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar atau peristiwa saat kegiatan penelitian sedang berlangsung . Dokumentasi dilakukan pada saat pelaksanaan penelitian dari awal hingga akhir yang diambil ketika peneliti sedang melakukan penelitian (Lampiran 34, Halaman 136).

## G. Instrumen Penelitian

### 1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur hasil dari yang telah diamati. Tujuan dari adanya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen tes dan non tes.

### a. Instrumen Tes

Instrumen tes adalah alat ukur untuk mengumpulkan data penelitian tentang hasil belajar. Tama (2023: 53) tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Bentuk tes yang akan diberikan berupa pilihan ganda atau jamak yang berjumlah 20 butir soal. Tes terdiri dari *pretes* dan *posttest*. Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis untuk kemudian akan diteliti dan melihat pengaruh dari perlakuan menggunakan metode bermain peran. kisi-kisi instrumen tes sebagai berikut.

**Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Soal**

Kompetensi Dasar	Indikator Berpikir Kritis	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	<b>Interpretasi:</b> Menelaah makna pada teks nonfiksi.	C4	1,2,3,4,5	5
	<b>Analisis:</b> Menganalisis teks nonfiksi	C4	6,7,8,9,10	5
4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi dalam tulisan dengan Bahasa sendiri	<b>Evaluasi:</b> Menilai suatu permasalahan pada teks nonfiksi.	C5	11,12,13, 14,15,16	6
	<b>Inferensi dan Keputusan:</b> Menarik atau membuat kesimpulan pada teks nonfiksi.	C6	17,18,19 ,20	4

Sumber: Analisis Data Peneliti

### b. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes adalah jenis penilaian yang dilakukan oleh pendidik yang tidak menggunakan bentuk tes, melainkan dengan bentuk pengamatan, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi yang diambil

peneliti pada saat melakukan penelitian. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat penelitian yang di lakukan oleh peneliti (Lampiran 34, Halaman 136)

## 2. Uji Instrumen

### a. Uji Validitas

Yusup (2018: 18) validitas instrumen yaitu dapat dibuktikan dengan beberapa bukti. Penulis menguji soal dengan rumus *Product Moment*. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y.

N = Jumlah responden.

$\sum XY$  = Total perkalian skor X dan Y.

$\sum Y$  = Jumlah skor variabel Y.

$\sum X$  = Jumlah skor variabel X.

$\sum X^2$  = Total kuadrat skor variabel X.

$\sum Y^2$  = Total kuadrat skor variabel Y.

(Arikunto, 2019: 72)

Distribusi/table r untuk  $\alpha = 0,05$

Alat ukur dinyatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , sebaliknya tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Perhitungan uji validitas butir soal menggunakan bantuan program *Miscrosoft Office Exel*.

**Tabel 5. Klasifikasi Validitas Soal**

Nilai $r_{xy}$	<i>Interprestasi Validitas</i>
0,00 – 0,20	Sangat Kuat
0,21 – 0,40	Kuat
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Rendah
0,81 – 1,00	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2019: 72)

Uji coba instrument dilakukan kepada 28 peserta didik di SD N Sidorejo dengan menguji sebanyak 20 soal. Kemudian dilakukan analisis uji validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment* yang memperoleh hasil data sebagai berikut.

**Tabel 6. Hasil Analisis Validitas Butir Soal**

No		<i>r</i> <sub>hitung</sub>	<i>r</i> <sub>tabel</sub>	Validitas	Keterangan
Lama	Baru				
1	1	0,4742	0,3739	Valid	Digunakan
2		0,3037	0,3739	Tidak Valid	Tidak Digunakan
3	2	0,6602	0,3739	Valid	Digunakan
4	3	0,5000	0,3739	Valid	Digunakan
5		0,2742	0,3739	Tidak Valid	Tidak Digunakan
6	4	0,6576	0,3739	Valid	Digunakan
7	5	0,5218	0,3739	Valid	Digunakan
8	6	0,4494	0,3739	Valid	Digunakan
9	7	0,6222	0,3739	Valid	Digunakan
10	8	0,6333	0,3739	Valid	Digunakan
11		0,2757	0,3739	Tidak Valid	Tidak Digunakan
12	9	0,3828	0,3739	Valid	Digunakan
13	10	0,4004	0,3739	Valid	Digunakan
14	11	0,3841	0,3739	Valid	Digunakan
15		-0,1870	0,3739	Tidak Valid	Tidak Digunakan
16	12	0,5100	0,3739	Valid	Digunakan
17	13	0,3823	0,3739	Valid	Digunakan
18		0,2992	0,3739	Tidak Valid	Tidak Digunakan
19	14	0,4574	0,3739	Valid	Digunakan
20	15	0,4026	0,3739	Valid	Digunakan

(lampiran 14, Halaman 96)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui jumlah soal yang valid sebanyak 15 soal dan 5 soal dinyatakan tidak valid, selanjutnya soal yang valid sebanyak 15 soal akan digunakan sebagai soal *pretest* dan soal *posttest* menyesuaikan instrument soal tes.

#### b. Uji Reliabilitas

Yusup (2018: 19) reliabilitas instrumen yang dapat diuji dengan beberapa uji reliabilitas. Instrumen yang dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut konsisten atau tetap dalam hasil ukurnya sehingga dapat dipercaya. Mencari data ini peneliti menggunakan rumus K-R 20 yaitu sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = Reliabilitas instrumen.  
 $N$  = Banyaknya butir pertanyaan.  
 $St^2$  = Varians total.  
 $p_i$  = Proporsi subjek yang menjawab betul pada butir soal ke-i.  
 $q_i$  = Proporsi subjek yang menjawab salah pada butir soal ke-i.  
 $(q=1-p)$   
 $\sum p_i q_i$  = Jumlah hasil perkalian antara  $p_i$  dan  $q_i$ .

**Tabel 8. Kriteria Reliabilitas.**

Nilai $r_{xy}$	<i>Interprestasi Validitas</i>
0,00 – 0,19	Sangat Rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Sumber: (Arikunto, 2013: 276)

Setelah melakukan uji validitas selanjutnya dilakukan perhitungan uji reliabilitas instrument soal. Pengujian instrument memiliki kaidah yaitu  $\alpha = 0,05$  dengan kreteria  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka dinyatakan reliabel, begitu juga sebaliknya. Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 15 butir soal, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas pada soal tersebut. Perhitungan menggunakan rumus *Kuder Rischardson* dengan menggunakan *Microsoft Excel 2021*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil  $r_{11} = 0,75$  (Kuat).

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengaturan urutan data, mengorganisasikan ke suatu pola berdasarkan kategori dan satuan uraian dasar. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran dan pembelajaran konvensional. Besarnya peningkatan pada pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus gain ternormalisasi (*normalized gain*), sebagai berikut.

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

**Tabel 7. Klasifikasi nilai N-Gain**

Nilai N-Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2019: 198)

## 1. Uji Persyaratan Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah data yang berguna untuk memperlihatkan bahwa data sampel tersebut berasal dari populasi yang digunakan pada sebuah penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini yaitu menggunakan rumus *Chi Kuadrat* ( $x^2$ ) sebagai berikut.

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Sumber: Muncarno (2017: 64)

Keterangan:

- $X^2$  = chi-kuadrat / normalitas sampel  
 $Fo$  = frekuensi yang di observasi  
 $Fh$  = frekuensi yang diharapkan

Kreteria pengujian apabila  $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  berdistribusi normal, sedangkan sebaliknya apabila  $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$ , maka tidak berdistribusi normal.

### b. Uji homogenitas

Uji homogenitas adalah data yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak.

Uji pada homogenitas varians dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah  $\alpha = 5\%$  atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F_{hit} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017: 65)

Harga  $F_{hitung}$  ini kemudian dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}$  untuk diuji signifikansinya. Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak dan bila  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.  $H_0$  diterima berarti homogen dan bila  $H_0$  ditolak berarti tidak homogen.

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji regresi sederhana. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Pengujian pada hipotesis dapat menggunakan rumus regresi sederhana dengan hipotesis statistik sebagai berikut.

$$H_a : r \neq 0$$

$$H_0 : r = 0$$

$$\bar{Y} = + bX$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Sumber: Muncarno (2017: 63)

Keterangan:

$\bar{Y}$  = Variabel terikat.

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.

$a$  = Nilai konstanta harga Y, jika X = 0.

$b$  = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y.

Sumber: Muncarno (2017: 63)

Kriteria uji:

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

**Rumus Hipotesis**

Ha : Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di UPTD SD N Sumur Kucing.

Ho : Tidak terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di UPTD SD N Sumur Kucing.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada metode bermain peran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di UPTD SD N Sumur Kucing. Hal tersebut diperkuat dengan adanya bukti pada perbedaan nilai rerata kelas eksperimen dan kelas kontrol serta pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana yang telah memperoleh  $F_{hitung} = 97,94 \geq F_{tabel} = 4,16$ , artinya 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.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut.

#### 1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui pengalaman langsung sehingga peserta didik aktif serta mampu membuat keputusan dengan tepat serta membantu memotivasi diri sendiri supaya dapat bersungguh-sungguh dalam belajar.

## **2. Pendidik**

Pendidik diharapkan dapat memilih metode yang tepat dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga pendidik mampu membuat peserta didik aktif dalam pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik, dan peneliti menyarankan dengan menggunakan metode bermain peran dikarenakan dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **3. Kepala Sekolah**

Kepala sekolah diharapkan mampu memfasilitasi pendidik dalam menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memperagakan serta mengamati apa yang telah ditampilkan didepan kelas.

## **4. Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya yang ingin menerapkan metode ini, dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan acuan atau bahan pendukung dalam melaksanakan penelitian yang menggunakan metode yang sama dengan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, S. N., Sarwanto, S., & Sunarno, W. 2018. Pembelajaran IPA Terpadu dengan Pendekatan Penemuan (Discovery) Melalui Metode Demonstrasi dan Eksperimen Ditinjau dari Kemampuan Berfikir Kritis dan Kreativitas Siswa. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 7(1), 13-28.
- Adinda, A. 2016. Berfikir kritis dalam pembelajaran matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Sains*, 4(01), 125-138.
- Ali, M. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44.
- Ania, Y. D. 2023. *Pengaruh Penerapan Pendekatan Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Metro Pusat*. (skripsi) Universitas Lampung.
- Arikonto, S. 2019. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Atmazaki, A., Agustina, A., Indriyani, V., & Abdurahman, A. 2020. *Teachers Perception of Character Education Integration in Learning Language*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2).
- Bembe, M. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar PKN Kelas II SDN 007 Tandiallo*. Kabupaten Mamasa (Doctoral dissertation, Universitas Bosowa).
- Budiman, A. F. 2022. *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. (skripsi) Universitas Lampung.
- Facione, P.A. 2018. *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Millbrae CA: *Measured Reason and The California Academic Presss*. Amerika Serikat.
- Faizah, S. N. 2017. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. At-Thullab: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.

- Firada, K. 2023. *Pengaruh Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat*. (skripsi) Universitas Lampung.
- Firdausi, B. W., Warsono, W., & Yermiandhoko, Y. 2021. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229-243.
- Fitri, R., Gunayasa, I. B. K., & Saputra, H. H. 2022. Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV di SDN 8 Utan Tahun 2021/2022. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(1), 59-64.
- Harahap, S. A., dkk. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Tahta Media, Sumatra Utara.
- Harnaeny, UI'fah. 2021. *Populasi dan Sampel*. Media Sains Indonesia, Bandung.
- Hermawan, I. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran, Kuningan.
- Juliyantika, T., & Batubara, H. H. 2022. Tren Penelitian Keterampilan Berpikir Kritis pada Jurnal Pendidikan Dasar di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4731-4744.
- Kasiyun, S., Ghufron, H. S., & Marianti, P. 2022. Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5289-5298.
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran (Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran)*. Deepublish, Palembang.
- Manurung, A. S., Fahrurrozi, F., Utomo, E., & Gumelar, G. 2023. Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 120-132.
- Marlia, S., Ridwan, A. F., & Priatna, A. 2018. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 186-211.
- Maryanti, D. S., Nurfadhillah, S., & Arwen, D. 2022. Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Rawa Buaya 07. *ALSYS*, 2(3), 385-399.

- Moch R, F. 2023. *Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, UIN KH Achmad siddiq jember).
- Mokolinug, B., Siwi, K., & Sumilat, M. O. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Gmim Karowa. *Edu Primary Journal*, 3(2), 59-64.
- Mukhlisah. 2021. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar PKN pada Siswa SD Negeri Mannuruki Jl. ST Alauddin 2 No. 37*.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamam Group, Metro.
- Mustofa, B. 2016. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Prasekolah*. Parama Ilmu, Yogyakarta.
- Nadziroh, N. 2018. Upaya Peningkatan Prestasi Belajar PKn Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas IV SD Negeri Nogosaren Gamping Sleman. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 6 (2), 20-27.
- Nihayah, N. K. 2022. *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Gemar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Daruttarbiyah Watta'lim. Pakis Aji Jepara* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Octavia, S. A. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Oktafikrani, D. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(30), 133-142.
- Pandia, F. B. S., & Pandia, F. B. S. 2022. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran IPS dalam Tema 8 Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan di Kelas V SD Negeri 040544 Dolat Rayat Tahun Ajaran 2021/2022*. (Doctoral Dissertation, Universitas Quality Berastagi).
- Permana, R. 2023. Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Hasil Belajar pada Tema 9 Sub Tema 1 di Kelas 6 SDN 40 Kedondong. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 1-10.
- Pradana, A. A., & Sholihah, A. U. A. 2019. Peningkatan hasil belajar dengan metode bermain peran pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV MI Thoriqotul Falah Talangkembar tahun pelajaran 2017/2018. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 1-17.

- Pratiwi, W. N., & Nugrahani, F. 2023. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pengembangan Modul Ajar Unsur Intrinsik Cerita Berbasis PBL. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3593-3607.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books, Tangerang Selatan.
- Purwatiningsih, P. 2019. Meningkatkan Prestasi Belajar Tema” Kegemaranku” dengan Bermain Peran untuk Menyelesaikan Soal Cerita pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas I SDN Banjarejo Kota Madiun. *Jurnal Revolusi Pendidikan (JUREVDIK)*, 2(1), 90-96.
- Puspitasari, W. D. 2015. Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 68-77.
- Putri, L. 2017. *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Min 11 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016*. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rindengan, M. 2023. Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SD GMIM 2 Tumpaan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(2), 1339-1348.
- Rohmanurmeta, F. M. R. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, 37(1), 24-31.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. literasi media publishing, Yogyakarta.
- Sopandi, D., & Andina Sopandi, N. 2021. *Perkembangan Peserta Didik*. Deepublish, Yogyakarta.
- Suarim, B., & Neviyarni, N. 2021. Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75-83.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Alfabert, Bandung.
- Surastini, N. W. L., & Hidayat, A. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Model Role Playing (Bermain Peran). *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 2(1), 63-70.
- Susanti, E. 2019. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sdn Margorejo VI Surabaya melalui Model Jigsaw. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 55-64.
- Tagupia, J. K., Mogot, A. M., & Kaunang, M. J. 2022. Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Prestasi

Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Freire Elementary Education Journal*, 1(02), 30-36.

Tama, G. S. Y. 2023. *Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Metro Pusat pada Pembelajaran Terpadu*. (skripsi) Universitas Lampung.

Tihana, H. 2019. *Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Mulyosari*. (skripsi) Universitas Lampung.

Yusup, F. 2018. Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17-23.

Zandika, A. 2019. *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan sosial Emosional Anak di Ra Perwanida 1 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

