

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD MELALUI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Maria Sumanari Sihalo¹, Della Jelita Sihombing², Fiber Yun Almada Ginting³

Universitas Katolik Santo Thomas, Sumatera Utara

Email: gurusekolahdasarpendidikan@gmail.com

ABSTRACT

21st century education requires students to have a variety of skills, including critical thinking. One effective learning method to improve students' critical thinking skills is Role Playing. This research aims to examine the effectiveness of applying the Role Playing method in improving elementary school students' critical thinking skills. This research uses library methods by collecting data from various sources such as books, scientific journals and online articles. Data were analyzed descriptively to understand the effectiveness of the Role Playing method in improving elementary school students' critical thinking skills. Discussion Results The Role Playing Method is a learning method that involves students in playing roles to simulate certain situations. This method has several benefits for students, including: Training students to think openly, Helping students in making decisions, Improving students' academic achievement, Helping students develop emotional intelligence, Improving students' language skills. Based on a literature review, the Role Playing method has been proven to be effective in improving elementary school students' critical thinking skills. This method can help students to develop various important skills for the 21st century.

Keywords: *Improving Ability, Critical Thinking, Role Playing.*

ABSTRAK

Pendidikan abad ke-21 menuntut siswa untuk memiliki berbagai keterampilan, termasuk berpikir kritis. Salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah Role Playing. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel online. Data dianalisis secara deskriptif untuk memahami efektivitas metode Role Playing dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hasil Pembahasan Metode Role Playing adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam bermain peran untuk mensimulasikan situasi tertentu. Metode ini memiliki beberapa manfaat bagi siswa, termasuk: Melatih siswa untuk berpikir terbuka, Membantu siswa dalam mengambil Keputusan, Meningkatkan prestasi akademik siswa, Membantu siswa dalam mengembangkan kecerdasan emosional, Meningkatkan kemampuan bahasa siswa. Berdasarkan kajian literatur, metode Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Metode ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan penting untuk abad ke-21.

Kata Kunci: Meningkatkan Kemampuan, Berpikir Kritis, Role Playing

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 merupakan suatu proses pembelajaran yang berpusatkan kepada murid. Kemahiran abad ke-21 merupakan kemahiran pembelajaran yang penting dan sangat diperlukan oleh pelajar untuk berdaya saing pada abad ini. Adapun pembelajaran abad 21 yaitu:

berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, komunikasi. Pendidikan dasar merupakan landasan utama dalam membangun kepribadian dan kemampuan intelektual anak. Keterampilan berpikir kritis penting untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam, menghadapi tantangan dan membuat keputusan yang tepat dalam kompleksitas masyarakat modern. Oleh karena itu, penting untuk menemukan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Oleh karena itu, pembelajaran matematika sangat diperlukan dari bangku Sekolah Dasar (SD) agar peserta didik dapat memiliki penguasaan dimana dalam setiap mata pelajaran siswa dapat memiliki kemampuan dalam menyelesaikan dan memahami konsep dalam soal yang diberikan. Dengan meningkatnya kemampuan yang sudah tertanam pada diri, peserta didik akan mudah memahami pembelajaran yang dijelaskan guru dan mengetahui bagaimana pemecahan masalah soal yang di hadapi. Menurut Aydogdu (dalam Huda & Angle, 2013) pemecahan masalah merupakan bagaimana kita dapat mempelajari kegiatan pembelajaran dalam dengan berpikir dan menalar suatu hal yang sedang dipelajari. Sejatinya guru dapat mengembangkan profesionalitasnya dalam mendidik. Penyampaian pembelajaran dengan metode pembelajaran yang variatif menjadi salah satu cara mengatasi kebosanan siswa dalam belajar. Hal ini dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang berkualitas. Misalnya, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Selain itu dengan berbagai metode-metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif membuat para siswa tidak jenuh terhadap materi dan lebih berkembang.

Setiap orang memiliki kemampuan untuk berbicara tetapi tidak semua orang memiliki keterampilan berbicara yang baik dan benar. Salah satu model pembelajaran yang dapat di gunakan dalam kemampuan berbicara tersebut adalah model Role Playing. Fatmawati (2015) mengemukakan Role Playing atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun.

Selanjutnya pendapat lain Wicaksono (2016) menyatakan bahwa model Role Playing memiliki dua macam pengertian. Pertama, bermain peran merupakan kegiatan yang bersifat sandiwara. Artinya terdapat pemain-pemain maupun tokoh-tokoh yang memainkan suatu peran tertentu, peran tersebut sesuai dengan tokoh yang telah ditulis dalam skenario, dan tujuan dari bermain peran ini adalah untuk memberikan hiburan pada orang lain. Kedua, model bermain peran merupakan suatu kegiatan yang bersifat sosiologi, di mana pola-pola dalam berperilaku yang ditunjukkan oleh seseorang, ditentukan oleh norma-norma sosial yang hidup di masyarakat.

METODE

Penelitian ini menetapkan metode penelitian kepustakaan adalah kumpulan penelitian terkait dengan metode pengumpulan data dari sumber pustaka. Objek pengkajian ini diperoleh dari berbagai informasi kepustakaan yaitu buku, jurnal ilmiah, dokumen, ensiklopedia, dan majalah (Arikunto, 2014). Metode kajian pustaka melibatkan penelitian yang secara kritis meneliti pengetahuan, temuan dan gagasan pada referensi akademik, menginterpretasikan keterlibatan teoritis dan metodologisnya pada topik spesifik (Ali & Limakrisna, 2016). Karakteristik dari

kajian menggunakan analisis deskriptif, merupakan penyajian data yang didapatkan secara sistematis, diikuti dengan penjelasan yang membantu pembaca memahami informasi tersebut dengan baik.

PEMBAHASAN

Pengertian Metode Role Playing

Bermain peran adalah teknik simulasi yang sering digunakan dalam bidang pendidikan hubungan antar manusia dan sosial (Oemar Hamalik, 2013: 199). Metode ini mengharuskan siswa terlibat dalam perilaku simulasi dan mewujudkan peran yang ditugaskan oleh guru. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan keterlibatan siswa, membentengi rasa percaya diri mereka di depan kelas, dan mengenalkan sejarah dengan memanfaatkan peran tokoh-tokoh tertentu (Abdurahman, Mulyono, 2012: 45).

Metode Role Playing dapat digunakan untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan, di mana siswa mengembangkan apresiasi dan imajinasi saat mereka menguasai materi pelajaran. Bermain peran adalah komponen dari metode simulasi yang mengharuskan siswa mengambil peran tertentu. Dengan menggambarkan tokoh-tokoh mati atau hidup, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran, sehingga mereka dapat meresapi pembelajaran dengan lebih baik. Beberapa hal penting dalam pelaksanaan metode ini termasuk menentukan topik, memilih anggota pemeran, membuat lembar kerja jika diperlukan, latihan dialog singkat jika diperlukan, dan melaksanakan permainan peran. Pengalaman belajar dari metode ini mencakup kemampuan untuk menafsirkan peristiwa, berkomunikasi, dan bekerja sama. Para siswa menyelidiki hubungan antar manusia dengan memerankannya dan terlibat dalam diskusi melalui permainan peran. Hal ini memungkinkan mereka untuk secara kolaboratif menyelidiki nilai-nilai, sikap, sentimen, dan strategi pemecahan masalah. Dengan demikian, bermain peran adalah metode pembelajaran di mana siswa berpura-pura berperilaku sebagai karakter atau peran dalam konteks sejarah atau komunitas. Misalnya, mereka dapat mendemonstrasikan cara-cara untuk memotivasi individu untuk menjaga kebersihan lingkungan.

Manfaat Kemampuan berpikir kritis bagi siswa SD melalui penerapan metode pembelajaran Role Playing

Kemampuan berpikir kritis bagi siswa SD melalui penerapan metode pembelajaran role playing memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Berikut adalah beberapa di antaranya:

1. Melatih Anak Berpikir Terbuka
 - Kemampuan berpikir kritis membantu anak menjadi pribadi dengan pemikiran yang terbuka dan dapat menerima berbagai pendapat dan ide.
2. Pandai Mengambil Keputusan
 - Berpikir kritis membantu anak mengambil keputusan yang tepat dan rasional, terutama ketika mereka berhadapan dengan beberapa pilihan dalam hidup.
3. Unggul dalam Akademik

- Kemampuan berpikir kritis meningkatkan kesadaran akan proses berpikir seseorang, sehingga anak lebih mampu dalam akademik dan berprestasi di sekolah.
- 4. Lebih Cerdas secara Emosional
 - Berpikir kritis membantu anak menjadi lebih sadar dengan biasanya dan dapat menghadapi situasi yang menuntut tanggapan rasional, bukan emosional.
- 5. Mahir Berbahasa
 - Kemampuan berpikir kritis juga membantu anak menjadi lebih mahir berbahasa, yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan.

Efektivitas penerapan metode diskusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis

Menurut (Putri,2019) Penerapan metode diskusi untuk meningkatkan berpikir kritis merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang berpikir kritis siswa dengan cara aktif bersama mata pelajaran dan teman sekelas. Dalam metode ini, siswa didorong untuk berpartisipasi dalam diskusi terstruktur di mana mereka dapat berpartisipasi dalam pertukaran ide, analisis argumen, dan evaluasi kritis terhadap informasi. Proses penerapan metode diskusi biasanya terdiri dari beberapa tahapan, dimulai dari pengenalan topik pembelajaran dan diakhiri diskusi dengan kesimpulan atau refleksi bersama.

1) Diskusi Terstruktur Menyelenggarakan diskusi yang terstruktur dengan mengidentifikasi topik atau pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran. Peserta diskusi diberi panduan untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu, seperti mengevaluasi argumen atau mencari solusi untuk masalah yang kompleks.

2) Pembagian Kelompok Memecah siswa menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan topik tertentu. Setiap kelompok diberi tanggung jawab untuk menjelaskan pemahaman mereka tentang topik, menganalisis argumen, dan menyimpulkan temuan mereka secara kritis.

3) Debat Mengorganisir debat di mana siswa diberi peran untuk membela atau menentang suatu argumen. Debater harus menggunakan logika dan bukti yang kuat untuk mendukung posisi mereka, sementara siswa lainnya diajak untuk mengevaluasi dan menyimpulkan dengan kritis.

Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Siswa

Menurut E. Mulyasa (2018) menyatakan bahwa ada empat asumsi dasar tentang bagaimana pembelajaran dengan pendekatan Role Playing dapat memengaruhi sikap serta mutu sosial pada keaktifan siswa. Kedudukan pendekatan ini sepadan dengan metode pembelajaran lainnya. Keempat hipotesis ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Role Playing secara implisit menunjang posisi belajar yang berbasis pengalaman dengan fokus pada kondisi sekarang. Model Role Playing meyakini bahwa sekawanan siswa dapat membuat perumpamaan aktivitas faktual. Melalui perumpamaan yang dilaksanakan pada

permainan peran, siswa bisa memperlihatkan tanggapan perasaan emosi pada saat belajar tanggapan ke orang lain.

2. Metode Role Playing mengharuskan siswa mengekspresikan perasaan mereka, yang sulit dikenali tanpa berinteraksi dengan orang lain. Mengekspresikan perasaan untuk mengambil beban emosi itu adalah tujuan utama dari psikodrama, sebuah bentuk bermain peran yang berfokus pada pemulihan.

3. Metode Role Playing beranggapan bahwa emosi dan ide-ide bisa dijadikan pada tingkat kesadaran yang selanjutnya ditingkatkan melewati prosedur kelompok. Solusi tidak selamanya berasal dari satu orang terpilih, melainkan dapat timbul dari hasil para pengamat terhadap masalah yang sedang dimainkan.

4. Metode Role Playing dalam pandangan ini, proses psikologis yang tidak terlihat, seperti sikap, nilai, perasaan, dan sistem keyakinan, dapat ditingkatkan menjadi kesadaran melalui kombinasi tindakan yang dilakukan tanpa perencanaan. Ini memungkinkan siswa untuk mengukur kesamaan sikap dan nilai mereka dengan orang lain.

5. Metode Role Playing berpendapat bahwa nilai, sikap, bentuk keyakinan, dan perasaan adalah proses psikologis yang tersembunyi yang bisa ditingkatkan ke tingkat kesadaran melampaui gabungan perwatakan secara langsung. Oleh karena itu, siswa dapat mengevaluasi apakah pandangan dan prinsip mereka sesuai dengan orang lain atau harus diubah. Sulit bagi siswa untuk menilai pendapat dan prinsip mereka sendiri jika mereka sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan diatas, bahwa model Role Playing dalam keterampilan berbicara dapat membuat siswa tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran tersebut. Tujuan menggunakan model role playing dalam keterampilan berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pemikiran secara efektif, pembaca memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan, dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasar segala situasi baik secara umum atau perorangan. Dari pembahasan yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dapat memberikan dampak terhadap keaktifan siswa. Keaktifan siswa merupakan indikator penting keberhasilan pendidikan karena berkontribusi pada pemahaman materi dan pengembangan keterampilan berpikir kritis serta kreativitas. Metode role playing merupakan salah satu strategi efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Namun, metode ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Penerapan metode role playing memerlukan perencanaan yang matang, termasuk menentukan topik, memilih pemeran, dan latihan dialog. Hambatan keaktifan siswa bisa berasal dari faktor serta faktor eksternal dan internal. Secara keseluruhan bahwa metode role playing dapat mengatasi hambatan keaktifan siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2012). Anak Berkesulitan Belajar: teori, diagnosis, dan remediasinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Penelitian. In Rineka Cipta
- Aydogdu, -A., Sumnu, -G., Sahin, -S., 2018. Effects of addition of different fibers on rheological characteristics of cake batter and quality of cakes. *Journal Food Science Technology*. 55, 667-677. <https://doi.org/10.1007/s13197-017-2976-y>
- Fatmawati, S. (2015). Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamalik, O. (2013). Proses belajar mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hamzah. (2009). Model Pembelajaran Menciptakan proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan efektif. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa, E. (2014). Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rahayu, I. P., & Hardini, A. T. A. (2019). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar tematik. *Journal of education action research*, 3(3), 193-200.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sholikhah, P. M. (2024). PENERAPAN METODE DISKUSI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 67-71.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sudjana, Nana. (2004). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wicaksono, A, dkk. (2016). Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu catatan Singkat Edisi Revisi. Yogyakarta: Garudhawaca Peningkatan Profesionalitas Guru. Kata Pena, Jakarta.