PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN SUMBER BELAJAR LINGKUNGAN SEKITAR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA UPTD SDN 18 RIAU SILIP

Nando Zali Alridho[1], Maulina Hendrik[2], Yurdayanti[3]

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung[1,2,3]

Email: nandoalridho@gmail.com[1]
maulina.hendrik@unmuhbabel.ac.id[2], yurdayanti@unmuhbabel.ac.id[3]

ABSTRACT

One of the main problems raised by this study is the low critical thinking ability of students while studying in science. Other problems are the lack of various teaching methods and the lack of use of open resources from the surrounding environment. The aim is to determine whether the role-playing method assisted by learning resources from the surrounding environment can affect students' critical thinking ability. The quantitative method used, and the experimental design is One Group Pretest-Posttest Design. 17 fourth-grade students from UPTD SD Negeri 18 Riau Silip were one of the subjects. The collected essay questions were used to test critical thinking ability. The Shapiro-Wilk normality test and sequential sample t-test were then used to examine the data. The results showed an increase in the average score from 50 in the pretest to 78.2 in the posttest. With a hypothesized p-value of 17.638, which is greater than the t-table of 2.120, and a p-value of 0.001 which is less than 0.05, the data were found to be normally distributed. The pretest significance value was 0.237 and the posttest significance value was 0.210, both of which were greater than 0.05. Therefore, it can be concluded that students' critical thinking skills in science learning are truly influenced by their roles and learning resources from their environment.

Keywords*: role-playing, environmental learning resources, critical thinking.*

ABSTRAK

Salah satu masalah utama yang diangkat oleh penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa yang masih rendah selama belajar di

IPAS. Masalah lainnya adalah kurangnya berbagai metode pengajaran dan kurangnya penggunaan sumber daya terbuka dari lingkungan sekitar. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah metode bermain peran yang dibantu oleh sumber belajar dari lingkungan sekitar dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Metode kuantitatif yang digunakan, dan desain eksperimen adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. 17 siswa kelas IV dari UPTD SD Negeri 18 Riau Silip adalah salah satu subjeknya. Soal esai yang dikumpulkan digunakan untuk menguji kemampuan kritis berpikir. Uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji t sampel secara berurutan kemudian digunakan untuk memeriksa data. Hasil menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 50 pada *pretest* menjadi 78,2 pada *posttest*. Dengan nilai p hipotesis 17,638, yang lebih besar dari t-tabel 2,120, dan nilai p 0,001 yang kurang dari 0,05, data ternyata berdistribusi normal. Nilai signifikansi *pretest* adalah 0,237 dan nilai signifikansi *posttest* adalah 0,210, keduanya lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS benar-benar dipengaruhi oleh peran mereka dan sumber belajar dari lingkungan mereka

Kata kunci: *Role Playing*, Sumber Belajar Lingkungan Sekitar, Berpikir Kritis.

A. Pendahuluan

Pendidikan abad 21 memfokuskan pengembangan keterampilan peserta didik. Pendidikan sendiri bisa diartikan sebagai proses terstruktur yang bertujuan untuk mengoptimalkan bakat mereka melalui persiapan dan penyediaan ilmu pengetahuan serta pengalaman yang terjadi di dalam dan di luar pendidikan (Yurdayanti et al., 2023 : 227). Menurut Sapitriet al.,(2022:1) peserta didik harus dibekali keterampilan seperti keterampilan kreativitas (*Creativity Skill*), keterampilan komunikasi (*Communication Skill*), kemampuan berpikir kritis (*Critical Thinking*), dan keterampilan kerja sama (Collaboration Skill) atau *4C 21st Century Skills*.

Hasil program internasional mengemukakan bahwa siswa Indonesia tingkat kemampuan berpikir kritis siswa masih masih tergolong terendah, hal tersebut didukung hasil PISA pada 2022 menunjukkan bahwa literasi Indonesia memiliki skor 347 yang mengalami penurunan dari 2018 dengan skor 397, menempati peringkat 69 dari 81 negara (Meliyanti, 2024). Salah satu penyebab rendahnya berpikir kritis siswa yaitu proses pembelajaran atau langkah pembelajaran kurang variasi yang

mana hanya berpusat pada guru dan siswa tidak dan belum terlibat dalam proses pembelajaran Damailia & Pratiwi (2022:6). Metode mengajar yang sesuai, seperti bermain peran, diskusi kelompok, dan eksperimen sederhana, dapat membuat pembelajaran di kelas lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi para siswa. Sebaliknya, langkah pembelajaran yang kurang variasinya dan monoton membuat siswa bosan dan tidak termotivasi (Haniffah et al., 2025 : 288.)

Agustin, DB (2024:130) menyatakan bahwa salah satu keterampilan penting yang diajarkan yaitu kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berpikir kritis itu sendiri bisa dijelaskan sebagai cara berpikir yang terstruktur dan fokus untuk mengevaluasi data, menjelaskan langkah-langkah, memeriksa asumsi, menyelesaikan masalah, serta memutuskan apa yang layak dipercaya dan dilakukan (Subarjo et al., 2023:313). Facione, seperti yang disebutkan dalam Kosasih et al. (2022:440), Mengidentifikasi enam ciri berpikir kritis: interpretasi, analisis, evaluasi, kesimpulan, penjelasan, dan pengaturan diri

Hasil dari observasi dan wawancara dengan wali kelas di UPTD SD Negeri 18 Riau Silip, Dalam hasil observasi tersebut proses pembelajaran hanya berfokus dan berpusat pada guru (*teacher centered*), yang mana siswa hanya memperhatikan guru menjelaskan materi dan siswa tidak berperan aktif serta tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPAS yang berlangsung terlihat dimulai dengan guru membuka pembelajaran dengan absensi, lalu langsung menjelaskan materi dan dilanjutkan dengan mengerjakan tugas dan terakhir pengumpulan tugas untuk penilaian.

Hasil wawancara diperoleh masih banyak siswa yang hanya diam dan bingung pada saat guru memberikan pertanyaan, hanya 3 dari 17 siswa yang pandai saja yang aktif menjawab atau bertanya ketika proses pembelajaran berlangsung, masih kurangnya rasa percaya diri dan siswa belum bisa memberika penjelasan dalam menyampaikan pendapat atau ide-ide baru. Dan sumber belajar hanya dari buku cetak saja. Hal ini sependapat yang dikemukakan oleh Winarti et al., (2022 : 552) yang menyatakan bahwa karena metode

pembelajaran atau ceramah di kelas konvensional tidak melatih atau meningkatkan kemampuan berpikir kritis, sehingga dapat dikatakan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa kurang atau rendah.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah ini, metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan efektif pada pelajaran IPAS. Salah satunya metode yang efektif pada pelajaran IPAS ini yaitu metode "*Role playing* berbantuan sumber belajar lingkungan sekitar'. Metode *role playing* adalah memainkan peran atau berakting sesuai dengan karakter yang sudah ditentukan sebelumnya, dengan tujuan khusus, misalnya menghidupkan kembali suasana sejarah atau bahkan membayangkan kemungkinan keadaan di masa depan. Di sini, siswa bisa jadi diri sendiri atau orang lain, pura-pura seperti yang diperankannya, sehingga mereka bisa belajar banyak dari pengalaman tersebut (Ananda rizki at al., 2018:33). Sedangkan Sumber belajar berbantuan lingkungan sekitar adalah metode belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pemahaman dan keterampilan dengan mengamati dan melakukan kegiatan yang berkaitan dengan lingkungan mereka. Dengan demikian, siswa akan memperoleh pemahaman dan kepedulian terhadap lingkungan mereka (Wijayanti et al., 2018:5).

Menurut studi terkait sebelumnya yang dilakukan oleh Oktaviani Rachmat et al . (2024:45), *role playing* dalam pembelajaran IPAS dapat membantu siswa lebih aktif ikut serta, melatih kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *role playing* berbantuan lingkungan sekitar mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN 18 Riau Silip pada semester genap tahun akademik 2024/2025 menggunakan desain eksperimen kuantitatif *One Group Pretest-Posttest.* 17 siswa kelas IV adalah subjek penelitian. Instrumen yang dipakai berupa esai sebanyak 10 butir soal, yang disusun dengan indikator berpikir kritis yang diusulkan oleh Facione, yaitu interpretasi, penjelasan, analisis, kesimpulan, evaluasi dan pengaturan diri. Data

diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan *Product Moment Person* dan *Cronbach Alpha*, hasilnya valid dan reliabel. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* digunakan untuk menganalisis data, dan uji hipotesis dilakukan menggunakan t-test bantuan *paired sample* SPSS 27.

Populasi penelitian ini terdiri dari melibatkan semua siswa kelas IV UPTD SDN 18 Riau Silip tahun ajaran 2024/2025,total 17 siswa. Sementara itu, teknik sampling total digunakan untuk sampelnya. Teknik ini mencakup seluruh populasi (Sugiyono, 2023:146). Karena itu, sampel penelitian ini terdiri dari 17 siswa yang berada di kelas IV UPTD SD Negeri 18 Riau Silip.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Data nilai *Pretest* dan nilai *Postest*

Dalam penelitian ini, satu kelompok *pretest-postest* digunakan; ini adalah kelompok eksperimen, tanpa kelompok kontrol yang digunakan sebagai pembanding, bertujuan untuk mengukur perubahan yang disebabkan oleh perlakuan.

Data *pretest* kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dilakukan metode *role playing* berbantuan sumber belajar lingkungan sekitar dapat dilihat sebagai berikut :

Table 1

Deskripsi Nilai *Pretest*

Statistik Deskriptif	***Pretest***
Jumlah Sampel (n)	17
Rata-rata (mean)	50
Standar Deviasi	8.600

(sumber : SPSS 27)

Berdasarkan table 1 diperoleh hasil nilai *pretest* yang diperoleh menunjukan bahwa dari 17 siswa nilai yang paling besar yakni 65 dan nilai terkecil yakni 35 dan rata-rata nilai sebesar 50. Data *postest* kemampuan berpikir kritis siswa sesudah pemberi perlakuan metode *role playing* berbantuan sumber belajar lingkungan sekitar dapat dilihat sebagai berikut:

Table 2

Deskripsi Nilai *Postest*

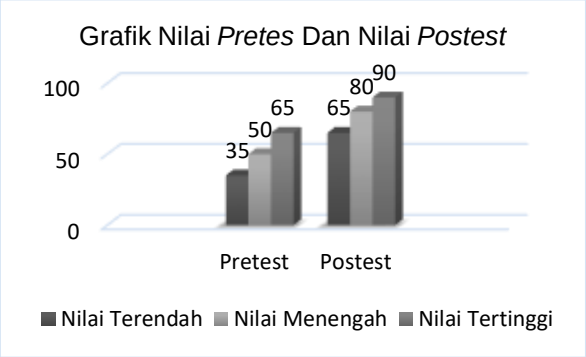
Statistik Deskriptif	***Postest***
Jumlah Sampel (n)	17
Rata-rata (mean)	78,24
Standar Deviasi	6.600

(Sumber : SPSS 27)

Berdasarkan table 2 diperoleh hasil nilai *postest* yang diperoleh siswa nilai paling besar yaitu 90 dan nilai terkecil yakni 65 dan nilai rata-rata sebesar 78,24, yang

menunjukkan bahwa hasil nilai siswa meningkat baik sebelum maupun sesudah perlakuan dengan pendekatan *role playing* yang didukung oleh sumber belajar lingkungan sekitar.

Berikut perbandingan grafik nilai *pretest* dan nilai *postest* :



Grafik 1

Nilai *Pretest* dan Nilai *Postest*

2. Pengujian Normalitas *Pretest* dan Pengujian Normalitas *Postest*

Tabel 3

Nilai Uji Normalitas *Pretest* dan Uji Normalitas *Postest*

Data	Nilai Sig	Keterangan
Pretest	0,237 >0,05	Normal
Postest	0,210 >0,05	Normal

(Sumber : SPSS 27)

Didasarkan pada tabel 3 hasil pengujian normalitas data *pretest* dengan aplikasi SPSS versi 27 dilakukan rumus uji *Shapiro Wilk* diperoleh sig 0,237 > 0,05 sehingga bisa diketahui bahwa *pretest* berdistribusi normal. sedangkan hasil uji normalitas nilai *postest* dengan aplikasi SPSS versi 27 menggunakan rumus uji *Shapiro Wilk* diperoleh sig 0,210 > 0,05, jadi bisa diketahui *postest* berdistribusi normal.

3. Hasil Uji Hipotesis

Dapat dilihat uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal. Untuk menguji hipotesis, langkah selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji t-test pasangan sampel.. Adapun rumus hipotesisnya berikut ini:

H_o: Tidak terdapat Pengaruh Metode *Role playing* Berbantuan Sumber Belajar Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar

H_a: Terdapat Pengaruh Metode *Role playing* Berbantuan Sumber Belajar Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar.

Table 4

Hasil Uji Hipotesis

Data	**T**	**DF**	**Nilai Sig**	**Keterangan**

Pretest& Postest	-17.638	16	0,001 < 0,05	Terdapat pengaruh

(Sumber : SPSS 27)

Berdasarkan hasil uji tersebut, nilai t-hitung yang didapat adalah 17,638, t-tabel lebih besar yaitu sebesar 2,120, dan p-valuenya 0,001 lebih kecil dari 0,05. Maka begitu, H_a diterima dan H_o ditolak. Dan hipotesis bisa dinyatakan bahwa "Terdapat Pengaruh Metode *Role playing* Berbantuan Sumber Belajar Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar" diterima.

Pembahasan

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV UPTD SD Negeri 18 Riau Silip, materi "Masyarakat di Daerahku" menjadi subjek penelitian, yang dilaksanakan tanggal 19 Mei 2025 sampai 22 Mei 2025. Studi ini dilakukan dalam empat pertemuan, dengan pertemuan pertama memberikan soal pretes, pertemuan kedua penerapan metode *role playing* berbantuan sumber lingkungan sekitar kelompok petani, pertemuan ketiga penerapan perlakuan metode *role playing* berbantuan sumber lingkungan sekitar kelompok pedagang dan kelompok nelayan, pertemuan keempat memberikan soal *Postest*.

Hasil belajar pembelajaran IPAS pada materi Masyarakat Di Daerahku dapat dikatakan berhasil terlihat dari nilai *pretets* dan *postest.* Untuk nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan nilai paling besar yakni 65 dan nilai terkecil yaitu 35 dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 50. Sedangkan setelah diberikankan perlakuan dengan penerapan metode *role playing* berbantuan sumber belajar lingkungan sekitar mengalami peningkatan pada nilai *postest*. Nilai *postest* paling besar yang diperoleh siswa yaitu 90 sedangkan nilai paling kecil 65 sehingga nilai rata-rata 78,24. Nilai rata-rata *pretest* sebelum dilakukan perlakuan adalah 50, dan nilai rata-rata *postest* setelah dilakukan perlakuan adalah 78,24. Adapun faktor bisa meningkatnya hasil belajar siswa salah satunya adalah metode mengajar *role playing* dengan berbantuan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Pembelajaran dengan metode peran bermain memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini membuat pembelajaran lebih

menyenangkan dan bervariasi, membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk memahami apa yang diajarkan. Sedangkan sumber belajar sangat penting dalam proses ngajar-mengajar karena akan membantu guru menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa memiliki pemahaman yang baik tentang apa yang diajarkan guru, sumber belajar disampaikan kepada siswa melalui media, yaitu media belajar, sehingga siswa dapat menerima dan memahami maknanya(Widiastuti, 2017).

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis perolehan t_{hitung} sebesar 17,638 lebih dan sedangkan perolehan t_{tabel} sebesar 2,120. Ini artinya nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana 17,638 > 2,210 dan p = 0,001 < 0,05. Maka disimpulkan H_a diterima sedangkan H_o ditolak. Dengan hasil tersebut membuktikan adanya perbedaan hasil belajar IPAS materi Masyarakat Di Daerahku pada siswa kelas IV UPTD SD Negeri 18 Riau Silip setelah perlakuan metode *role playing* berbantuan sumber belajar lingkungan sekitar. Kendala dalam penelitian ini yaitu kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemain peran masih malu-malu dalam meragakan perannya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan diskusi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *role playing*, dibantu oleh sumber belajar lingkungan, terbukti berhasil meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis materi Masyarakat di Daerahku terhadap pembelajaran IPAS di kelas IV UPTD SD Negeri 18 Riau Silip. Data menunjukkan skor rata-rata *pretest* sebelum diberi perlakuan yaitu 50, sedangkan setelah penerapan metode tersebut, skor rata-rata *posttest* meningkat menjadi 78,24. Uji normalitas yang dilakukan pada data *pretest* menunjukkan bahwa hasilnya berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,237 > 0,05, dan hasil serupa juga terlihat pada data *posttest* dengan nilai signifikansi 0,210 > 0,05. Sementara itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel (17,638 > 2,120) dan nilai p = 0,001 < 0,05. Hal ini menunjukkan pebedaan jauh nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa metode *role playing* yang memanfaatkan sumber belajar dari lingkungan sekitar mampu

memberikan hasil positif dan signifikan untuk meningkatkan dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa selama pendidikan IPAS, khususnya materi Masyarakat di Daerahku.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Triansyah, F., Supardi, E., & Studi Pendidikan Ekonomi, P. (2023). Fokus Penelitian Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi: Bibliometrik Analisis 2019-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, *6*(1), 130–139. https://jiped.org/index.php/JSP

Ananda, Rizki. "Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota." *Jurnal basicedu* 2.1 (2018): 33-42.

Damailia, E., & Pratiwi, I. (2022). The Effect Of The Application Of The Project Based Learning Model On The Critical Thinking Skills Of Grade v Students In Elementary School Al-washliyah Percut. http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/index

Haniffah, R., Hendrik, M., & Meifinda, Y. (2025). Pengaruh Metode Hypnoteaching Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 60 Pangkalpinang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *15*(3), 288-297.

Kosasih, Usep. "Analisis terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran logaritma melalui permainan pembelajaran Tic-Tac-Log." *Jurnal Dimensi Matematika* 5.02 (2022): 435-443.

Meliyanti, Dr. (2024). *Juara 3 Karya Saya Bagi Pendidikan Tahun 2024 Peningkatan Literasi Guru Pendidikan Dasar Tantangan yang Dihadapi oleh Guru dan Solusinya*.https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/juara-3-karya-saya-bagi pendidikan-tahun-2024-peningkatan-literasi-guru pendidikan-dasar-tantangan

Oktaviani Rachmat, F., Eka Putri, H., & Nuraeni, F. (2024). *PENGARUH Model Role playing Berbantuan Media Giatorys untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Pembelajaran IPAS SD*.

Subarjo, M. D. P., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(1),313–318. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.834

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Widiastuti, E. H. (2017). Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran IPS. *Satya Widya*, *33*(1), 29-36.

Wijayanti, K. E., Syahruddin, H., & Riastini, P. N. (2018). Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Kelas V Di Gugus XIV Buleleng. *Mimbar PGSD Undiksha*, *1*(1).

Winarti, N., Maula, L. H., Amalia, A. R., & Pratiwi, N. L. A. (2022). Penerapan model pembelajaran

project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(3), 552-563.

Yurdayanti, Y., Nuraini, N., Afriyani, A., Pradina, A., Angelica, D., Gustiani, D., ... & Oetami, Z. Z. (2023). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA SDN 14 Mendo Barat. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 18-24.