**Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup**

**Furqon Faizah1), Nanang Winarno2), Eva Afianti3)**

1,2 *Universitas Pendidikan Indonesia ,*3*SMP Negeri 52 Bandung,Indonesia*

Email:

[furqon.faizah92@gmail.com](mailto:furqon.faizah92@gmail.com) [Nanang\_Winarno@upi.edu](mailto:Nanang_Winarno@upi.edu) [evaafianti@gmail.com](mailto:evaafianti@gmail.com)

**ABSTRACT**

Berpikir kritis merupakan kemampuan yang penting untuk dimiliki peserta didik pada abad 21 ini terutama untuk mempelajari mata pelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian *pre eksperimen* dengan metode *one grup pretest-postest*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII8 SMPN 52 Bandung yang berjumlah 34. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes kemampuan berpikir kritis sebanyak 10 soal uraian. Dari hasil uji paired sample T-test didapatkan nilai Signifikansi sebesar <0,001, nilai tersebut kurang dari taraf signifikansi yaitu sebesar 0,05, sehingga kesimpulannya H0 ditolak dan Ha diterima, selanjutnya dilakukan uji N-Gain dan diperoleh hasil 0,17 < 0,30 yang berarti pengaruh perlakuan yang diberikan tergolong rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata hasil posttest sebesar 8,03.

**Keywords**

*Kemampuan Berpikir Kritis, Role playing, IPA*

**Pendahuluan**

Pendidikan sangat mempengaruhi faktor nilai kehidupan bangsa negara indonesia. Pendidikan memiliki peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan suatu bangsa supaya hidup dengan damai, demokratis, dan terbuka. Penataan pendidikan yang baik akan mencapai kesuksesan suatu bangsa karena pendidikan merupakan suatu bidang utama bagi negara indonesia. Masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yaitu di akibatkan oleh cara menyampaikan materi guru kepada peserta didik. Guru dalam menyampaikan materi hanya memakai metode ceramah hal ini akan mengakibatkan peserta didik bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Peserta didik dalam belajar IPA tidak di hubungkan dengan kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik tidak mengerti bagaimana hubungan pembelajaran IPA dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut sangat berpengaruh pada meningkatnya kinerja berpikir peserta didik, terutama kemampuan berfikir kritis peserta didik. Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan dalam pembelajaran karena dapat mengembangkan pengetahuan secara luas bagi peserta didik (Hayatun Nufus, 2020)

Berpikir kritis merupakan suatu aktifitas yang dilakukan oleh otak sehingga dapat menghasilkan sebuah pemikiran yang logis dan masuk akal, selain itu juga bisa merumuskan suatu kesimpulan dari sebuah permasalahan. Menurut Ennis kemampuan berpikir kritis sendiri terbagi menjadi 5 indikator yaitu: (1) mampu memberikan penjelasan yang sederhana, dimana peserta didik dapat memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen dan bisa menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan serta argumen. (2) Membangun ketrampilan dasar, yaitu peserta didik mampu mempertimbangkan kredibilitas sumber dan melakukan pertimbangan observasi (3) Penarikan Kesimpulan, dimana dalam hal ini peserta didik dapat menyusun dan mempertimbangkan deduksi, induksi dan menyusun keputusan serta mempertimbangkan hasilnya. (4) Memberikan penjelasan lebih lanjut, meliputi mengidentifikasi istilah, mempertimbangkan defisini dan mempertimbangkan asumsi. (5) Mengatur taktik dan Strategi, yang meliputi menentukan tindakan dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain (Ennis, 1985)

Pentingnya kemampuan berpikir kritis untuk dipertimbangkan oleh guru sebagai tujuan pembelajaran karena kemampuan tersebut merupakan kemampuan yang harus ada pada abad 21 ini dimana biasa dikenal dengan keterampilan 4C yaitu keterampilan *Critical Thinking, Communication, Creative Thinking, dan Collaboration* (Partono\*, 2021). Untuk mencapai tujuan tersebut maka guru perlu merancang kegiatan pembelajaran tertentu yang dapat membuat peserta didik mengalami pengalaman belajar dimana mereka mengoptimalkan kemampuan berpikir mereka untuk memecahkan masalah. Untuk itu diperlukan kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, selain itu guru perlu merancang pembelajaran agar memiliki suasana yang positif dan menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Haloho, 2019). Keberhasilan sebuah proses kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari kreativitas guru dapat merancang strategi pembelajaran yang tepat seperti penggunaan media pembelajaran yang optimal dan pemilihan model serta metode pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan yang ingin dikembangkan dari peserta didik (Hayati, 2018).

Kegiatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik tidak bisa dilakukan dengan kegiatan pembelajaran dimana guru masih menjadi pusat kegiatan seperti jika guru masih menggunakan metode ceramah secara keseluruhan tanpa melibatkan peserta didik untuk menemukan konsep sendiri terhadap materi yang harus mereka kuasai, oleh karena itu kegiatan pembelajaran harus berpusat pada peserta didik dan guru juga perlu untuk merancang kegiatan peserta didik yang tepat agar peserta didik dapat mengoptimalkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah sehingga mereka dapat memahami konsep yang tepat dan guru dapat memberikan penguatan materi pada akhir pembelajaran (Murdiono, 2016). Metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik diantaranya adalah metode bermain peran, jigsaw, brain stroming, mind mapping, dan resitasi. Guru dapat memilih metode bermain peran karena metode ini berfokus pada peran aktif peserta didik khususnya dalam memahami konsep dalam pelajaran. Metode pembelajaran bermain peran memungkinkan untuk menguasai materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dalam memerankan tokoh-tokoh, baik yang hidup maupun yang tidak (Rizkika Amatullah Zahra, 2018). Bermain peran akan sangat bermanfaat untuk menumbuhkan kreativitas pada peserta didik karena memungkinkan mereka untuk memperluas atau meningkatkan ide-ide imajinatif mereka (Lolita, 2023). Bermain peran digunakan di dalam kelas untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memastikan bahwa mereka tidak hanya mendengarkan guru atau menyerap informasi darinya. Peserta didik akan lebih senang dan lebih fokus saat mempelajari materi pelajaran melalui metode bermain peran karena mereka dapat menyuarakan ide mereka secara terbuka tentang materi pelajaran dan sekaligus membuat peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis (Viki Latifah, 2022).

Bermain peran adalah metode penguasaan materi pelajaran yang mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Peserta didik bermain peran sebagai karakter hidup atau mati untuk membantu mereka meningkatkan kreativitas dalam memperoleh pemahaman (Tarigan, 2016). Keterampilan mengamati, menyimpulkan, mengaplikasikan, dan berkomunikasi dapat dikembangkan melalui metode bermain peran (Relita, 2015). Metode pembelajaran bermain peran dapat menginstruksikan peserta didik untuk memerankan pengetahuan mereka melalui permainan peran berdasarkan kerangka konten dan skenario pelajaran. Gaya pembelajaran bermain peran yang interaktif secara sosial dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan (Putri Rahayu, 2024). Proses yang dilalui peserta didik dalam bermain peran memiliki tujuan yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik untuk: (1) mengeksplorasi emosi mereka, (2) menemukan inspirasi dan pemahaman yang memengaruhi sikap, nilai, dan persepsi mereka, (3) mengembangkan kemampuan dan sikap kreatif dalam pemecahan masalah, dan (4) memahami mata pelajaran dengan cara yang menyenangkan (Nuril Huda, 2019). Langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran ke dalam beberapa tahapan, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih peran, (3) menyiapkan pengamat, (4) melakukan penataan panggung, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi pemeranan ulang, dan (9) membagi pengalaman serta mengambil kesimpulan (Kusuma, 2019).

# Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre eksperimen* dengan *one grup pretest-posttest* yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes ketsabilan dan kejelasan tentang keadaan kelompok tersebut sebelum diberikan perlakuan. Penelitian ini diukur dengan memberikan Pretest sebelum perlakuan dan Postest setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023-2024 di SMPN 52 Bandung. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII8 yang berjumlah 34 siswa. intrumen penelitian berupa lembar soal berpikir kritis yang berjumlah 10 soal essay.

Data hasil penelitian dianalisis secara statistik. Analisis statistik digunakan untuk mengetahuai ada tidaknya pengaruh dari penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap peningkatan keterampilan berfikir kritis peserta didik. Uji statistik dilakukan pertama kali dengan Uji Normalitas yaitu untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu ataupun residual mempunyai distribusi normal. Jika hipotesis ini tidak terpenuhi, hasil uji statistik menjadi tidak valid khususnya untuk ukuran sampel kecil. Untuk menentukan apakah data sudah terdistribusi normal atau tidak:

* Jika nilai probabilitas > nilai signifikan 0,05 maka data berdistribusi
* Jika nilai probabilitas < nilai signifkan 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan *uji paired sample T-test* dengan aplikasi SPSS yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. Asumsi dasar penggunaan uji ini adalah data harus berdistribusi normal. Pengujian dilakukan dengan menggunakan significant 0.05 (α=5%). Dasar pengambilan putusan untuk menerima atau menolak Ho pada uji ini adalah sebagai berikut.

* Jika nilai signifikan > 0,05 maka Ho diterima atau Ha ditolak (perbedaan kinerja tidak signifikan).
* Jika nilai signifikan < 0.05 maka Ho ditolak atau Ha diterima (perbedaan kinerja signifikan).

Setelah dilakukan uji statistik *paired sample T-test* selanjutnya dilakukan uji N-gain. Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain menurut Meltzer.

*N- Gain =*

Keterangan:

N Gain menyatakan nilai uji normalitas gain

𝑆 pretes menyatakan skor pretest

𝑆 postes menyatakan skor posttest

𝑆 Maks menyatakan skor maksimal

Adapun kriteria keefektivan yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain menurut Meltzer dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Klasifikasi nilai normalitas gain

Nilai normalitas gain Kriteria

0,70 ≤ 𝑛 ≤ 1,00 Tinggi

0,30 ≤ 𝑛 < 0,70 Sedang

0,00 ≤ 𝑛 < 0,30 Rendah

Selanjutnya, dihitung selisih dari mean pretest dan posttest.

# Hasil dan Bahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 52 Bandung pada tahun ajaran 2023-2024. Sebelum diberikan pembelajaran menggunakan metode bermain peran, peserta didik diberikan 10 soal pretest berupa soal uraian dengan indikator berpikir kreatif untuk melihat kemampuan awal peserta didik kemudian guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran sebagai kegiatan eksperimen yang dilakukan pada kelas tersebut kemudian setelah selesai pembelajaran peserta didik kembali diberikan soal Posttes yang berjumlah 10 soal essay. Kemudian peneliti melakukan uji normalitas hasil Pretes dan Postes peserta didik yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 2 Uji Normalitas**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | |
|  | Kolmogorov-Smirnova | | | Shapiro-Wilk | | |
| Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pretes Berpikir Kritis | ,108 | 34 | ,200\* | ,975 | 34 | ,627 |
| Postes Berpikir Kritis | ,097 | 34 | ,200\* | ,973 | 34 | ,539 |
| \*. This is a lower bound of the true significance. | | | | | | |
| a. Lilliefors Significance Correction | | | | | | |

Dari hasil olah data tersebut diketahui bahwa hasil Pretest dan Postes peserta didik berdistribusi normal dengan nilai signifikansi sebesar 0,200 > 0,05. Selanjutnya dilakukan uji perbedaan dua rata-rata (uji parametrik) dengan menggunakan uji *paired sample T-test*. Dari uji tersebut diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 3 Uji Statistik Deskriptif**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | |
|  | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 | Pretes Berpikir Kritis | 57,09 | 34 | 14,014 | 2,403 |
| Postes Berpikir Kritis | 65,12 | 34 | 14,327 | 2,457 |

**Tabel 4 Hasil Uji-T**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | | | |
|  | | Paired Differences | | | | | t | df | Significance | |
| Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | One-Sided p | Two-Sided p |
| Lower | Upper |
| Pair 1 | Pretes Berpikir Kritis - Postes Berpikir Kritis | -8,029 | 10,994 | 1,886 | -11,866 | -4,193 | -4,258 | 33 | <,001 | <,001 |

Setelah dilakukan uji *paired sample T-test* kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Dari uji tersebut diperoleh data sebagai berikut:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tabel 5 Uji N-Gain**  **Descriptive Statistics** | | | | | |
|  | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| NGain | 34 | -,61 | ,81 | ,1743 | ,30034 |
| Valid N (listwise) | 34 |  |  |  |  |

Hasil uji perbedaan dua rata-rata menunjukkan bahwa H0 diterima karena nilai signifikansi pretest dan posttest yaitu sebesar <,001 < 0,05 sehingga terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan metode bermain peran akan tetapi setelah dilakukan uji N-Gain diperoleh hasil rata-rata 0,17 dimana 0,17 < 0,30 yang berarti bahwa pengaruh metode bermain peran ini memberikan pengaruh yang tergolong rendah pada kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, hal tersebut dapat terjadi karena masih adanya berbagai kekurangan yang guru lakukan dalam menyusun strategi pembelajaran sehingga hasil yang didapatkan kurang maksimal. Tahapan pembelajaran dengan metode bermain peran yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari 6 langkah yang telah disederhanakan melalui beberapa tahapan yaitu (1) persiapan, (2) pemilihan peran, (3) pemeranan, (4) diskusi dan evaluasi, (5) berbagi pengalaman, dan (6) refleksi kesimpulan (Sarinawati, 2017). Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dimulai dari pertemuan pertama yaitu tahap persiapan dengan pemilihan peran termasuk pengamat. Pada pertemuan ini, dilakukan pembentukan kelompok dan pembagian permasalahan pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang akan diperankan peserta didik. Kemudian kelas tersebut dibagi menjadi 6 kelompok dimana masing-masing kelompok berjumlah 6 orang. Tiap kelompok diminta untuk membuat skenario bermain peran dengan materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang berbeda. Adanya perbedaan ini menjadikan peserta didik saling berbagi informasi antar kelompok pada saat permainan peran berlangsung. Setelah pembuatan kelompok, peserta didik diminta untuk membuat skenario dan dialog sesuai dengan kreativitas masing-masing sehingga peserta didik dituntut untuk berpikir kritis dalam pembuatan dialog dan skenario ini. Setelah permainan peran dilakukan, selanjutnya pembelajaran dilanjutkan ke tahap diskusi, penguatan materi dan evaluasi. Pada tahap diskusi, kelompok yang tidak melakukan pemeranan atau yang berperan sebagai pengamat memberikan pertanyaan dan komentar kepada kelompok yang bermain peran sesuai materi yang diperankan, lalu kelompok yang tampil bermain peran menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat saling memberikan feedback mengenai permainan peran untuk mengevaluasi seberapa baik peserta didik memerankan perannya (Kholifah, 2021) sehingga tidak diperlukan lagi permainan peran ulang, melainkan langsung dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu berbagi pengalaman antara pemain peran dan pengamat serta menarik kesimpulan bersama-sama. Dari hasil analisis diketahui bahwa metode bermain peran ini berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik walaupun pengaruhnya masih tergolong rendah, akan tetapi metode bermain peran ini dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu mengembangkan daya kreativitas serta imajinasinya dalam bermain peran.

Pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sebab pembelajaran sebagian besar didominasi oleh keaktifan peserta didik. Peserta didik dapat membangun sendiri pengetahuannya melalui keterampilan peserta didik ketika membuat naskah, berdiskusi, dan berkomentar terhadap permainan peran. Peserta didik juga dapat meningkatkan kepercayaan diri saat memainkan suatu peran. Jika dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah, kegiatan dalam penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui kegiatan pembuatan naskah atau skenario, bermain peran, diskusi, serta evaluasi. Dari uji N-Gain diketahui bahwa pengaruh perlakuan tersebut masih tergolong rendah, hal tersebut dapat terjadi karena Guru belum maksimal dalam menyusun strategi pembelajaran dan perlu untuk melakukan revisi serta perbaikan agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

# Kesimpulan

Berdasakan perolehan hasil analisis data dengan menggunakan uji *paired sample T-test* didapatkan nilai Signifikansi sebesar <0,001, nilai tersebut kurang dari taraf signifikansi yaitu sebesar 0,05, sehingga kesimpulannya H0 ditolak dan Ha diterima. Penolakan pada H0 ini menandakan bahwa adanya perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik secara signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan metode bermain peran. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pada kegiatan postes yaitu 65,12 lebih tinggi dari nilai rata-rata pretest sebesar 57,09 dan pada uji N-Gain diperoleh hasil rata-rata 0,17 dimana 0,17 < 0,30 yang berarti bahwa pengaruh perlakuan yang diberikan tergolong masih rendah pada kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Peningkatan hasil rata-rata nilai postes dapat terjadi karena metode pembelajaran bermain peran yang telah dilakukan dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik akan tetapi pengaruh perlakuan tersebut masih tergolong rendah sehingga guru perlu melakukan perbaikan untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya agar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dengan lebih maksimal.

**References**

Ennis, R. (1985). Education Leadership. *A Logical Basic For Measuring Critical Thinking Skill*, 44-48.

Haloho, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Bidang Studi Ipa Terpadu Materi Sistem Pencernaan Dan Pernapasan Manusia Di Kelas Viii-1 Smpnegeri 1 Patumbak. *Journal Of Education And Teaching Learning, 2019*, 1-8.

Hayati, N. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Biologi Bagi Siswa Kelas Xi-Mipa 5 Sma Negeri 1 Boyolangu Tahun Pelajaran 2017/2018. *Eduproxima Vol. 2 No. 2*, 1-11.

Hayatun Nufus, A. K. (2020). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Geometri. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 1-7.

Kholifah, S. (2021). Penerapan Metode Role Playing Dengan Multimedia Untuk Peningkatan Kemampuan Keterampilan Bermain Drama Pada Siswa Smp Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Kabupaten Asahan. *Journal Of Edcuation Technology And Civic Literacy*.

Kusuma, N. K. (2019). Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*.

Lolita, I. M. (2023). The Effectiveness Of Role-Play To Improve Student’s Speaking Achievement. *Elite Journal : International Journal Of Education, Language, And Literature*.

Murdiono, R. S. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Hukum*, 1-12.

Nurhayati, B. H. (2023). The Influence Of Role Playing And Simulation Learning On Critical Thinking Ability And Student Character Building. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 1-9.

Nuril Huda, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Play Dalam Peningkatan Improvisasi Bermain Peran Pada Siswa Kelas Viii Smp Taruna Surabaya. *Jurnal Fkip Unipa Surabaya*.

Partono, H. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4c (Critical Thinking,Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 1-12.

Putri Rahayu, N. S. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Koloid. *Jurnal Pendidikan*.

Relita, D. T. (2015). Penerapan Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Eksperimen Di Kelas X Sma Panca Setya Sintang . *Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis*.

Rizkika Amatullah Zahra, S. C. (2018). Upaya Peningkatan Ketrampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pkn Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.

Sarinawati. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Bermainperan Untuk Melihat Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Viii.A Smp Negeri 3 Bahorok. *Jurnal Guru Kita (Jgk)*.

Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* .

Viki Latifah, D. H. (2022). The Influence Of The Role-Playing Model On The Critical Thinking Ability Of Class Iv Students At Sdn Tanjungmas. *Indonesian Journal Of Primary Science Education (Ijpse)*, 1-7.

Yanti. (2021). Implementasi Pembelajaran Aktif Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Di Kelas Ix/3 Mtsn 3 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Esabi (Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi)*.