

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pembelajaran Konstruktivisme

Teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky menempatkan pembelajaran sebagai proses aktif yang berlangsung dalam konteks sosial dan budaya. Menurut Vygotsky, peserta didik membangun pemahaman melalui interaksi sosial dengan guru, teman sebaya, dan lingkungan sekitarnya (Tamrin dkk., 2011:41).

Konsep utama dalam teori ini adalah Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu jarak antara apa yang dapat dilakukan peserta didik secara mandiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bantuan orang lain yang lebih ahli. Dalam zona inilah pembelajaran menjadi paling efektif, karena peserta didik didorong untuk melampaui batas kemampuannya melalui *scaffolding* yaitu bantuan sementara yang diberikan sesuai kebutuhan dan secara bertahap dikurangi ketika kemandirian mereka meningkat.

Vygotsky juga menekankan bahwa pembelajaran sosial adalah inti dari perkembangan kognitif. Peserta didik belajar paling baik saat mereka berinteraksi, berdialog, dan berkolaborasi dengan orang lain, karena proses internalisasi terjadi melalui komunikasi dua arah (Rohmah, 2021:45). Ia memperkenalkan pula konsep *cognitive apprenticeship* atau magang kognitif, yaitu pembelajaran yang terjadi ketika peserta didik terlibat dalam aktivitas bermakna bersama orang yang lebih ahli.

Dalam konteks penelitian ini, teori konstruktivisme sosial sangat relevan karena mendukung pendekatan pembelajaran aktif seperti metode *Role Playing*. Metode ini memungkinkan peserta didik berperan sebagai tokoh sejarah, berdialog, berinteraksi dalam kelompok, dan merefleksikan proses belajar mereka. Kegiatan-kegiatan tersebut sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial, karena melibatkan interaksi sosial, pengalaman langsung, dan refleksi mendalam.

Dengan demikian, teori konstruktivisme sosial menjadi dasar teoritis utama dalam penelitian ini, karena memberikan landasan kuat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pengalaman belajar yang bersifat kolaboratif dan kontekstual.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah pada hakikatnya menekankan pentingnya proses pendidikan yang tidak hanya mentransmisikan informasi masa lalu, tetapi juga membangun pemahaman, kesadaran, dan sikap kritis terhadap perkembangan sejarah sebagai bagian dari kehidupan. Pembelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik tidak hanya mengetahui fakta-fakta sejarah seperti tanggal, tokoh, dan peristiwa, tetapi juga mampu memahami makna, konteks, dan relevansi sejarah dengan kondisi sosial masa kini dan masa depan. Setiadi Sulaiman (2012:11) memandang pembelajaran sejarah sebagai proses yang tidak sekadar menyampaikan rangkaian peristiwa masa lalu, tetapi sebagai sarana edukatif dan transformatif dalam membentuk kesadaran sejarah dan identitas kebangsaan peserta didik. Menurutnya, pembelajaran sejarah yang bermakna harus mampu menanamkan pemahaman mendalam terhadap realitas sosial, nilai-nilai budaya, serta dinamika masyarakat yang membentuk kehidupan berbangsa. Dalam hal ini, sejarah ditempatkan sebagai bagian dari pengetahuan budaya sekaligus sebagai ilmu sosial yang analitis dan reflektif. Oleh karena itu, pendekatan yang diusulkan adalah pendekatan konsep, yaitu suatu cara pembelajaran yang menekankan pada penggunaan konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi, ekonomi, politik, dan geografi untuk memahami dan menginterpretasikan fakta-fakta sejarah secara menyeluruh.

Pendekatan konsep ini memungkinkan peserta didik tidak hanya menghafal fakta sejarah, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui analisis hubungan sebab-akibat, proses perubahan sosial, konflik, kekuasaan, identitas nasional, serta kesinambungan budaya. Proses pembelajaran sejarah menurut Setiadi mencakup empat tahapan, yaitu pencarian informasi, pemahaman informasi, penggunaan informasi, dan pemanfaatan informasi. Keempat tahap ini bertujuan untuk membentuk proses berpikir sejarah yang logis, kontekstual, dan

reflektif. Ia juga mendorong penerapan strategi pembelajaran aktif, seperti proyek sejarah, pembuatan peta konsep, serta studi perbandingan kondisi sosial masa lalu dan masa kini. Dengan pendekatan ini, sejarah tidak hanya berfungsi sebagai pelajaran masa lalu, melainkan juga sebagai alat untuk memahami realitas sosial masa kini dan masa depan. Pembelajaran sejarah yang berbasis pada pendekatan konsep dinilai lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai kemanusiaan, memperkuat kesadaran sejarah, serta membentuk karakter peserta didik yang berpikir kritis, peduli, dan berorientasi pada perubahan.

Peter Seixas (2015:9) mengembangkan pendekatan pembelajaran sejarah yang berfokus pada penguatan keterampilan berpikir historis (*historical thinking*) sebagai inti dari literasi sejarah. Menurutnya, pembelajaran sejarah yang bermakna tidak cukup hanya mentransmisikan fakta-fakta masa lalu, tetapi harus melibatkan peserta didik dalam proses berpikir kritis terhadap bagaimana sejarah dibangun, dipahami, dan dimaknai dalam konteks masa kini. Dalam modelnya, Seixas merumuskan enam konsep kunci yang disebut sebagai *The Big Six Historical Thinking Concepts*, yaitu: signifikansi historis, bukti sejarah, kesinambungan dan perubahan, sebab dan akibat, perspektif sejarah, serta dimensi etis. Keenam konsep ini tidak sekadar menjadi topik materi, melainkan menjadi pedoman dalam membangun kompetensi peserta didik untuk berpikir layaknya sejarawan dengan menggunakan sumber primer, menilai relevansi dan keandalan bukti, mengkaji berbagai sudut pandang, serta merefleksikan nilai-nilai etis dalam memahami peristiwa sejarah.

Seixas menekankan bahwa berpikir historis adalah proses yang bersifat dinamis dan reflektif, di mana pemahaman masa lalu dibentuk melalui interaksi antara pertanyaan masa kini dan bukti sejarah yang tersedia. Dalam proses ini, peserta didik diajak untuk menyadari bahwa sejarah tidak tunggal, tetapi terbuka terhadap berbagai penafsiran yang sah secara metodologis. Model ini memungkinkan pembelajaran sejarah menjadi sarana untuk mengembangkan literasi kritis, empati historis, serta pemahaman moral terhadap isu-isu kompleks seperti ketidakadilan sejarah dan memori kolektif. Dalam praktiknya, pendekatan Seixas telah banyak diterapkan dalam kurikulum sejarah di Kanada dan negara lain

karena dianggap mampu menjawab tantangan pembelajaran sejarah modern yang berorientasi pada penguatan berpikir tingkat tinggi dan pembentukan warga negara yang sadar sejarah, berpikir terbuka, dan bertanggung jawab terhadap warisan masa lalu.

Pembelajaran sejarah adalah suatu proses sistematis dalam kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami, menganalisis, dan merefleksikan peristiwa-peristiwa masa lalu secara kritis dan kontekstual. Dalam konteks pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pembelajaran sejarah tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi faktual semata, tetapi juga pada pembentukan kesadaran historis, penguatan identitas kebangsaan, serta penanaman nilai-nilai kemanusiaan, sosial, dan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai bagian dari sistem kegiatan pendidikan IPS, pembelajaran sejarah mencakup pengaturan dan pengorganisasian lingkungan belajar-mengajar yang kondusif, interaktif, dan reflektif, sehingga mampu mendorong serta menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan potensi dirinya (Permana, 2020:11). Hal ini mencerminkan bahwa pembelajaran sejarah seharusnya tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif, yaitu mendorong terjadinya perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih positif dan sadar sejarah.

Hakikat utama dari pembelajaran sejarah adalah terjadinya perubahan perilaku pada diri peserta didik, baik dalam ranah kognitif (pengetahuan dan pemahaman sejarah), afektif (sikap dan nilai yang diinternalisasi dari pelajaran sejarah), maupun psikomotorik (keterampilan dalam menafsirkan, menganalisis, dan merekonstruksi peristiwa masa lalu). Dengan kata lain, pembelajaran sejarah harus mampu membentuk pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga peka secara sosial dan etis. Pembelajaran sejarah yang baik akan membentuk pemahaman sejarah, yaitu kecenderungan berpikir yang merefleksikan nilai-nilai positif dari peristiwa masa lalu dalam kehidupan masa kini. Pemahaman sejarah memberikan pedoman kepada peserta didik dalam melihat suatu peristiwa sebagai bagian dari sistem tindakan manusia pada masa lampau yang harus dipahami sesuai dengan konteks dan jiwa zamannya. Namun demikian, pemahaman tersebut tetap

memiliki relevansi edukatif terhadap kehidupan masa kini dan masa depan. Dalam praktiknya, pembelajaran sejarah yang efektif dapat dilakukan melalui pendekatan-pendekatan aktif dan partisipatif seperti pembelajaran berbasis inkuiri, studi kasus, problem-based learning, atau analisis sumber sejarah. Pendekatan ini tidak hanya menstimulasi berpikir kritis, tetapi juga melatih peserta didik untuk membangun kesimpulan yang bertanggung jawab, menilai suatu peristiwa dari berbagai sudut pandang, dan mengambil pelajaran moral dari masa lalu sebagai bekal menghadapi tantangan di masa mendatang.

Ketiga pendekatan di atas memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pembelajaran sejarah yang bermakna dan kontekstual. Pendekatan konsep Setiadi Sulaiman menekankan keterkaitan sejarah dengan ilmu sosial dan konteks sosial budaya. Pendekatan berpikir historis Seixas menawarkan kerangka kerja berpikir kritis yang terstruktur untuk menganalisis peristiwa sejarah. Sementara menurut Permana lebih mengedepankan pembelajaran yang kontekstual dan reflektif sesuai dengan pendekatan konstruktivisme. Pada penelitian ini, teori pembelajaran yang relevan adalah pendekatan historis-kritis ala Peter Seixas. Alasan utama pemilihannya adalah karena model ini sangat menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), seperti interpretasi bukti sejarah, analisis hubungan sebab-akibat, dan evaluasi perspektif.

Pendekatan Seixas sejalan dengan tujuan utama penelitian ini, yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui metode *Role Playing*, di mana siswa ditantang untuk menafsirkan peristiwa sejarah dari sudut pandang berbagai tokoh dan merefleksikan nilai-nilai yang muncul. Pendekatan ini juga menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam menyusun makna sejarah secara kritis dan etis, sehingga mampu membentuk kesadaran sejarah yang tidak hanya berbasis hafalan, tetapi pemahaman kontekstual. Dengan demikian, teori pembelajaran sejarah dari Peter Seixas memberikan dasar teoritis yang kuat dalam merancang pembelajaran sejarah yang kritis, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di abad ke-21.

2.1.3 Berpikir Kritis

Paul dan Elder menyatakan bahwa “*Critical thinking is the art of analyzing and evaluating thinking with a view to improving it*”, dapat diartikan bahwa berpikir kritis merupakan sebuah proses yang melibatkan kemampuan analisis dan evaluasi terhadap pemikiran dengan tujuan untuk meningkatkannya. Proses berpikir kritis mencakup beberapa keterampilan seperti mengajukan pertanyaan penting, mengumpulkan dan menilai informasi yang relevan, serta mencapai kesimpulan yang baik berdasarkan kriteria dan standar yang tepat (Paul & Elder, 2008:2). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis sangat berperan dalam memecahkan masalah, menilai informasi, serta menyusun argumen yang logis. Paul dan Elder (2008:8-9) juga menjelaskan bahwa dalam berpikir kritis, terdapat standar universal yang harus diterapkan untuk memastikan kualitas pemikiran. Standar ini mencakup kejernihan, ketepatan, relevansi, kedalaman, logika, dan keadilan. Standar-standar ini sangat relevan dalam pembelajaran, khususnya untuk menilai kemampuan berpikir kritis peserta didik, seperti kemampuan mengevaluasi informasi dan sumber, menyusun argumen logis, serta berdiskusi secara kritis di kelas.

Menurut Ratna Hidayah, Moh. Salimi, dan Tri Saptuti Susiani (2017:130), keterampilan berpikir kritis dipahami sebagai kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, sistematis, dan produktif yang diaplikasikan dalam proses pengambilan keputusan serta dalam membuat pertimbangan yang rasional. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk menilai informasi secara mendalam, membedakan antara informasi yang relevan dan tidak relevan, serta mengevaluasi informasi tersebut untuk menyelesaikan masalah secara bijak. Keterampilan berpikir kritis tidak hanya penting dalam konteks akademik, tetapi juga merupakan bekal utama untuk menghadapi tantangan kompleks di masa kini dan masa yang akan datang. Dalam kehidupan sehari-hari, individu yang memiliki keterampilan berpikir kritis cenderung mampu berpikir secara rasional dan sistematis, memecahkan masalah secara efektif, serta mampu melakukan refleksi terhadap keputusan yang telah diambil. Hal ini menjadikan *critical thinking skill*

sebagai kompetensi yang strategis dalam menunjang keberhasilan belajar maupun pengambilan keputusan dalam berbagai ranah kehidupan.

Hidayah dkk. (2017:130), menyatakan bahwa pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam proses pendidikan menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Dalam pendekatan ini, peserta didik diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengeksplorasi ide, merumuskan pendapat, dan mengevaluasi gagasan secara mandiri maupun kolaboratif. Lingkungan pembelajaran yang kondusif, penggunaan pertanyaan terbuka (*open-ended questions*), serta pemberian waktu untuk melakukan refleksi merupakan strategi-strategi yang dianjurkan untuk mengoptimalkan pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam konteks kelas. Dalam kajiannya, Hidayah dkk. merumuskan sejumlah indikator penting yang merepresentasikan komponen berpikir kritis. Indikator tersebut meliputi kemampuan dalam menginterpretasikan informasi, menganalisis secara cermat, mengidentifikasi sumber yang relevan dan yang tidak relevan, mengevaluasi asumsi, menerapkan berbagai strategi dalam pengambilan keputusan yang sesuai, menarik kesimpulan yang logis, serta melakukan regulasi diri (*self-regulation*) terhadap proses berpikir. Keseluruhan indikator ini mencerminkan kompetensi berpikir tingkat tinggi yang tidak hanya mendukung pemahaman akademik, tetapi juga membentuk individu yang reflektif, mandiri, dan mampu bertanggung jawab terhadap proses berpikir serta tindakan yang diambil.

Milton Keynes memandang berpikir kritis sebagai kemampuan esensial yang menuntut individu untuk tetap berada dalam posisi yang objektif ketika dihadapkan pada beragam informasi, pendapat, atau argumen. Dalam pemaparannya yang disampaikan melalui buku Berpikir Kritis dalam Konteks Pembelajaran oleh Zakiah dan Lestari (2019:5), Keynes menekankan bahwa berpikir kritis tidak hanya berkaitan dengan proses berpikir biasa, tetapi merupakan upaya yang terstruktur untuk menggunakan penalaran logis, sistematis, dan adil dalam mengevaluasi setiap informasi yang diterima. Melalui pendekatan ini, seseorang diharapkan mampu menimbang berbagai sudut pandang tanpa bias, serta mencapai kesimpulan yang didasarkan pada bukti dan argumentasi yang valid.

Artinya, berpikir kritis menurut Keynes menuntut lebih dari sekadar kemampuan menerima dan mengolah informasi; ia juga melibatkan keberanian intelektual untuk menguji kebenaran dari sebuah pernyataan secara rasional, terbuka, dan bertanggung jawab.

Keynes (Zakiah dkk., 2019:5) menyusun tahapan yang harus ditempuh dalam membangun keterampilan berpikir kritis. Pertama, individu harus mampu mengidentifikasi informasi inti atau dorongan awal dari suatu argumen, yang berarti mengenali hal pokok atau isu utama yang menjadi pusat perhatian. Kedua, perlu dilakukan analisis menyeluruh terhadap materi atau informasi yang ada, mencakup pengujian terhadap konsistensi, keandalan, serta kecukupan data yang digunakan dalam mendukung suatu klaim. Ketiga, kemampuan berpikir kritis menuntut seseorang untuk membandingkan informasi yang diperoleh dengan konteks aktual dan menerapkannya secara tepat dalam kehidupan nyata, sehingga proses berpikir tersebut tidak bersifat abstrak semata, tetapi memiliki relevansi praktis yang tinggi. Keynes menegaskan bahwa keterampilan berpikir kritis memiliki kontribusi besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan kehidupan yang kompleks dan dinamis. Dengan mengembangkan cara berpikir yang reflektif, objektif, dan berbasis bukti, peserta didik akan memiliki kemampuan untuk menyaring informasi, menyusun argumen yang logis, serta mengambil keputusan yang tepat dalam berbagai situasi, baik akademik maupun sosial. Oleh karena itu, pengintegrasian berpikir kritis dalam proses pembelajaran harus menjadi perhatian utama bagi pendidik. Hal ini dapat dilakukan melalui pemberian tugas-tugas yang menuntut analisis mendalam, diskusi terbuka yang mengedepankan argumentasi rasional, serta penciptaan lingkungan belajar yang kondusif untuk berpikir mandiri dan eksploratif.

Pemilihan teori berpikir kritis dari Paul dan Elder sebagai dasar dalam penelitian. Teori ini menawarkan kerangka kerja yang sistematis dan terukur melalui elemen berpikir, standar intelektual, serta disposisi intelektual, yang memungkinkan keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan secara bertahap dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teori ini adalah penekanannya pada elemen-elemen penting dalam proses berpikir, seperti data, informasi, dan bukti,

yang menjadi dasar dalam menarik kesimpulan yang rasional dan dapat dipertanggungjawabkan. Elemen-elemen tersebut mendukung pengamatan terhadap indikator pemecahan masalah, evaluasi informasi, serta kemampuan menyampaikan argumen logis peserta didik, yang diukur melalui penelitian di SMA Negeri 1 Singaparna. Selain itu, Paul dan Elder (2008:2) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah proses yang diarahkan dan dimonitor secara mandiri. Seorang pemikir kritis yang baik tidak hanya mampu berpikir secara logis, tetapi juga mampu mendisiplinkan dan mengoreksi cara berpikirnya sendiri secara reflektif. Pernyataan ini selaras dengan indikator kemandirian berpikir yang menjadi salah satu fokus dalam pengamatan pada penelitian ini. Pendekatan Paul dan Elder juga mencakup aspek afektif berupa kebiasaan berpikir sehat seperti integritas dan empati intelektual, yang berkontribusi pada pembentukan karakter peserta didik. Teori ini juga relevan dengan kebijakan pendidikan nasional, khususnya Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan pada penguatan kemampuan berpikir kritis dan reflektif.

2.1.4 Metode Role Playing

Role Playing merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam simulasi situasi nyata. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2015:2), metode ini tidak hanya membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kognitif, tetapi juga memperdalam kesadaran emosional mereka dalam memahami konsep-konsep melalui pengalaman langsung. Dalam *Role Playing*, siswa dihadapkan pada masalah nyata yang harus dipecahkan melalui tindakan langsung, sementara siswa lain bertindak sebagai pengamat. Metode *Role Playing* memfasilitasi analisis personal dan permasalahan sosial yang beragam. Dengan berperan sebagai karakter dalam sebuah skenario, siswa dapat mengeksplorasi sikap, nilai, dan keterampilan pemecahan masalah yang diperlukan dalam kehidupan nyata (Joyce dkk., 2015:263). Diskusi dan analisis setelah enactment sangat penting dalam proses ini, dengan cara siswa mengevaluasi dan mendiskusikan apa yang telah terjadi selama simulasi, baik dari segi logika argumen maupun reaksi emosional (Joyce dkk.,

2015:264). Menurut Joyce dkk., (2015:275) metode pembelajaran ini juga membantu peserta didik mengidentifikasi masalah sosial atau interaksi interpersonal yang berpotensi konflik. Misalnya, dengan memerankan situasi kehidupan nyata seperti konflik antarindividu atau stereotipe sosial, peserta didik dapat belajar cara menyelesaikan masalah tersebut dengan pemikiran kritis dan solusi yang inovatif. Menurut Mulyono dan Ismail Suardi (2018:33), metode pembelajaran bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia, baik dalam lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. metode ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang mencakup keterampilan bekerja sama, kemampuan berkomunikasi, serta kemampuan menginterpretasikan berbagai kejadian sosial. Dalam praktiknya, metode ini melibatkan aktivitas pemeranan oleh peserta didik, di mana mereka berpura-pura memainkan peran tokoh tertentu, baik dari peristiwa sejarah maupun dari kehidupan sosial masyarakat. Misalnya, peserta didik dapat memerankan tokoh yang mengedukasi masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, melestarikan hutan, menjaga keamanan kampung, atau menumbuhkan semangat wirausaha dan koperasi. Melalui proses ini, pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan sosial, karena peserta didik dilatih untuk memahami nilai dan makna yang terkandung dalam peran yang mereka mainkan.

Keberhasilan metode bermain peran dalam proses pembelajaran sangat ditentukan oleh tiga komponen utama, yakni kualitas pemeranan peserta didik, kedalaman diskusi dan analisis setelah kegiatan bermain peran, serta kemampuan peserta didik dalam membandingkan peran yang mereka mainkan dengan realitas kehidupan nyata. Selain itu, metode ini juga menjadi sarana efektif untuk menanamkan dan melatih nilai-nilai demokratis dalam lingkungan kelas. Dalam suasana pembelajaran yang menyerupai kehidupan sosial mini, peserta didik dapat belajar menyampaikan pendapat secara terbuka, menerima masukan, dan menghargai pandangan orang lain. Oleh karena itu, metode ini memiliki nilai strategis dalam pengembangan keterampilan sosial dan pembentukan karakter.

Namun demikian, pemilihan topik dalam pembelajaran bermain peran harus mempertimbangkan beberapa aspek penting, seperti tingkat usia peserta didik, latar belakang sosial dan budaya mereka, kompleksitas masalah yang diangkat, sensitivitas topik, serta pengalaman dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan bermain peran. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, metode bermain peran dapat diimplementasikan secara efektif sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga bermakna dan membangun bagi peserta didik.

Menurut Adam Blatner (2009:1) metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan suatu bentuk simulasi sederhana yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami situasi sosial yang kompleks. *Role playing* tidak hanya berfungsi sebagai metode pengajaran yang menarik, tetapi juga merupakan sarana untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti pemecahan masalah, komunikasi interpersonal, dan kesadaran diri. Aktivitas ini menekankan pada pengalaman langsung dan keterlibatan emosional peserta didik, di mana mereka diberi kesempatan untuk mengambil peran dalam skenario tertentu secara spontan, tanpa naskah, sehingga mereka dapat berlatih berpikir kritis dan merespons secara reflektif terhadap berbagai situasi sosial yang dihadapi.

Role playing juga berperan penting dalam mempertemukan teori dengan praktik. Sama seperti pelatihan dengan simulator bagi pilot atau astronot, bermain peran dalam pendidikan memberikan ruang bagi peserta didik untuk menerapkan prinsip-prinsip teoretis yang telah dipelajari dalam konteks yang lebih nyata, dengan mempertimbangkan variabel personal dan sosial yang dinamis. Dalam konteks pendidikan karakter, metode ini dinilai sangat efektif dalam membangun empati, memperkuat kesadaran diri, dan membiasakan peserta didik untuk mengambil keputusan serta bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan. Blatner juga menekankan pentingnya peran fasilitator dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aman dan mendukung. Fasilitator tidak hanya bertindak sebagai pengarah kegiatan, tetapi juga sebagai penyeimbang antara aspek emosional dan kognitif dari proses bermain peran. Metode bermain peran menjadi semakin relevan yang menuntut fleksibilitas, kerja tim, komunikasi efektif, dan kemampuan

menyelesaikan masalah. Metode ini dapat secara efektif membantu siswa, khususnya yang berasal dari latar belakang rentan atau berisiko, untuk berkembang secara optimal melalui proses pembelajaran yang aktif, reflektif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, *Role playing* tidak hanya merupakan metode pembelajaran alternatif, melainkan merupakan strategi pendidikan transformatif yang mampu membentuk generasi yang berpikir kritis, empatik, dan mampu beradaptasi dengan kompleksitas kehidupan sosial.

Metode pembelajaran *Role Playing* dapat disimpulkan sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam simulasi situasi nyata. Melalui metode ini, peserta didik tidak hanya mengembangkan aspek kognitif seperti pemahaman konsep dan pemecahan masalah, tetapi juga aspek afektif dan sosial, seperti empati, komunikasi interpersonal, dan kesadaran diri. Dengan berpura-pura memainkan peran dalam skenario yang relevan dengan kehidupan nyata, peserta didik belajar untuk mengevaluasi nilai-nilai sosial, menghadapi konflik interpersonal, serta menemukan solusi inovatif dalam suasana belajar yang partisipatif dan demokratis. Efektivitas metode ini sangat ditentukan oleh kualitas pemeranan, diskusi reflektif setelah kegiatan, dan relevansi peran terhadap kehidupan nyata. Dengan pendidikan di abad ke-21 ini yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan adaptif, metode *Role Playing* menjadi salah satu strategi pembelajaran transformatif yang mendorong perkembangan karakter peserta didik secara utuh.

Penelitian ini menggunakan teori *Role Playing* dari Joyce, Weil, dan Calhoun dari buku berjudul "*Models of teaching (9th ed.)*". Teori ini menawarkan kerangka konseptual yang komprehensif dan aplikatif terhadap model pembelajaran ini. Pendekatan mereka tidak hanya menjelaskan proses *Role Playing* secara teknis (seperti tahap-tahap *enactment* dan diskusi reflektif), tetapi juga menggarisbawahi pentingnya pengembangan kesadaran emosional dan sosial peserta didik sebagai bagian dari tujuan pendidikan yang lebih luas. Selain itu, teori Joyce, Weil, dan Calhoun bermula dari pendekatan konstruktivistik yang memandang siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, yang sejalan dengan nilai-nilai pendidikan berbasis pengalaman dan konteks nyata. Joyce, Weil, dan Calhoun juga

menghubungkan kegiatan bermain peran dengan penguatan nilai-nilai demokrasi di kelas, yang sangat relevan untuk menciptakan pembelajaran yang partisipatif, terbuka, dan inklusif. Teori dari Joyce, Weil, dan Calhoun memberikan dasar yang untuk menjelaskan mengapa metode ini tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga relevan secara sosial dan kultural, terutama dalam konteks pembelajaran yang menekankan pendidikan karakter, toleransi, dan kemampuan berinteraksi dalam masyarakat yang beragam.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Wenda Novayani (2022) berjudul *Learning Impact Role Playing Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa*, yang diterbitkan dalam Jurnal Politeknik Caltex Riau Vol. 8, No. 1, meneliti pengaruh penggunaan game edukatif berbasis *Role Playing Game* (RPG) terhadap peningkatan motivasi, pengetahuan sejarah, dan nilai sikap siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada ketiga aspek tersebut. Rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 89%, pengetahuan sejarah sebesar 88%, dan nilai sikap mencapai 87%. Penelitian ini menekankan pentingnya pendekatan berbasis permainan digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Jika dibandingkan dengan penelitian ini, maka tampak adanya kesamaan dalam penggunaan pendekatan *Role playing*, serta sama-sama mengukur pengaruhnya terhadap pengembangan aspek kognitif siswa. Namun perbedaan utamanya terletak pada media yang digunakan; penelitian Wenda menggunakan RPG berbasis digital, sementara penelitian ini menerapkan metode *Role playing* dalam bentuk simulasi langsung di kelas. Selain itu, fokus utama dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan indikator Paul & Elder, bukan hanya pada aspek motivasi atau pemahaman sejarah secara umum. Dengan demikian, pendekatan dalam penelitian ini lebih menekankan pada keterlibatan aktif secara sosial dan reflektif di dalam kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh Eka Puji Astuti (2024) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Role Playing Terhadap Self Regulated Learning Peserta Didik Kelas X SMKN 10 Surabaya*, yang diterbitkan

dalam e-Jurnal Pendidikan Sejarah Vol. 15, No. 3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Role Playing* dalam meningkatkan self regulated learning siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemandirian belajar siswa setelah diterapkannya metode tersebut, dengan respon siswa mencapai 84% dan tingkat *self regulated* learning sebesar 74%. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Role playing* tidak hanya mampu meningkatkan partisipasi, tetapi juga menumbuhkan kemampuan mengelola proses belajar secara mandiri. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode *Role Playing* dalam konteks pembelajaran sejarah serta tujuannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara mandiri. Namun, penelitian Eka lebih fokus pada aspek regulasi diri siswa, sementara penelitian ini secara eksplisit mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis berdasarkan indikator Paul & Elder. Selain itu, objek kajian dalam penelitian ini lebih diarahkan pada konteks peristiwa sejarah tertentu, yaitu Peristiwa Rengasdengklok, yang tidak dibahas dalam penelitian Eka.

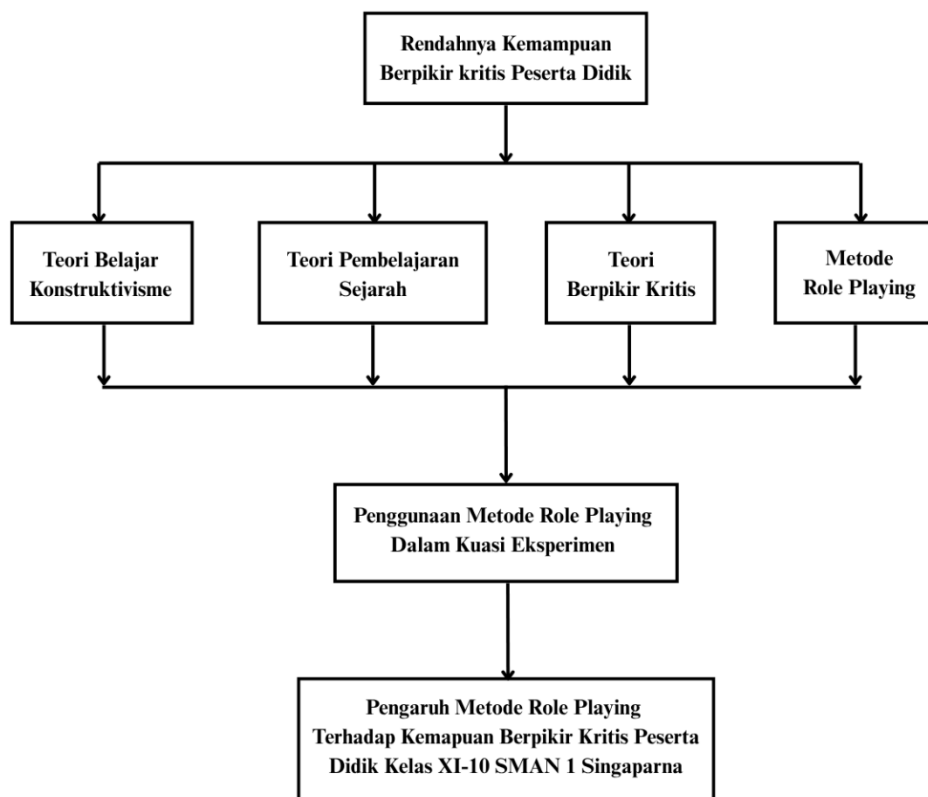
Penelitian yang dilakukan oleh Fika Lestari, Ika Rahmatika Chalimi, dan Edwin Mirzachaerulsyah dengan judul Efektivitas Model *Role Playing* terhadap Penguatan Nilai Karakter pada Pembelajaran Sejarah Bagi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Seponti Kayong Utara. Penelitian ini meneliti bagaimana model *Role Playing* mampu memperkuat nilai karakter seperti nasionalisme dan patriotisme siswa dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Role Playing* memperoleh skor lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, yaitu sebesar 84,44 berbanding 74,11. Analisis data melalui uji effect size menghasilkan angka 1,352, yang menunjukkan bahwa model ini memiliki pengaruh yang sangat tinggi terhadap penguatan nilai karakter. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran dapat meningkatkan aspek afektif dan keterlibatan sosial siswa dalam konteks pembelajaran sejarah. Jika dibandingkan, penelitian ini memiliki kedekatan dengan penelitian Fika dalam hal penggunaan metode *Role Playing* dan adanya pengaruh terhadap keterampilan non-akademik siswa. Namun, perbedaannya cukup mencolok, karena penelitian Fika lebih menekankan pada

penguatan karakter moral, sementara penelitian ini secara spesifik mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dengan sembilan indikator berpikir kritis dari Paul & Elder, seperti evaluasi argumen, refleksi, dan pemecahan masalah.

Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran sejarah, baik dari segi motivasi, kemandirian belajar, maupun penguatan karakter. Namun, penelitian ini memberikan kebaruan tersendiri dengan mengkaji pengaruh metode *Role Playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis secara lebih terstruktur, berdasarkan indikator yang telah teruji secara teoritis. Dengan mengangkat konteks Peristiwa Rengasdengklok dan membagi peran siswa sebagai aktor dan pengamat aktif, penelitian ini tidak hanya menekankan pada penguasaan materi sejarah, tetapi juga pada keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menjadi esensi dari pembelajaran abad ke-21.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini disusun berdasarkan permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik, khususnya pada mata pelajaran sejarah di kelas XI-10 SMA Negeri 1 Singaparna. Masalah ini menjadi dasar pemikiran untuk merancang suatu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, yaitu melalui penerapan metode *Role Playing*.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

Teori konstruktivisme Lev Vygotsky menjadi landasan teori pembelajaran dalam penelitian ini. Vygotsky menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman aktif dan interaksi sosial (Rohmah, 2021:45). Dalam konteks pembelajaran sejarah, teori ini diperkuat oleh konsep pembelajaran sejarah bermakna. Peserta didik tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga dilibatkan secara emosional dan intelektual dalam memahami peristiwa sejarah.

Kemampuan berpikir kritis sebagai variabel terikat dirumuskan berdasarkan indikator dari Paul & Elder (2008:8-9), yang mencakup sembilan aspek: kemampuan mengajukan pertanyaan, menganalisis argumen, pemecahan masalah, mengevaluasi informasi, penyampaian argumen logis, keterlibatan dalam diskusi kelas, kemandirian berpikir, pemahaman mendalam, serta refleksi dan penalaran.

Metode *Role Playing* sebagai variabel bebas karena dapat mengembangkan interaksi sosial, kemampuan menyampaikan argumen, berpikir reflektif, serta

keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini juga memungkinkan peserta didik untuk memahami peran dan dinamika dalam peristiwa sejarah secara lebih kontekstual (Joyce dkk., 2015:263).

Berdasarkan kerangka konseptual tersebut, maka penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI-10 di SMA Negeri 1 Singaparna Tahun Ajaran 2024/2025. Rumusan hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari metode *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk membuktikan hipotesis tersebut, dilakukan pengujian melalui pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen dan analisis statistik non-parametrik.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan hubungan antara dua atau variable lebih Terdapat dua bentuk hipotesis, yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0).

- a) Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI-10 pada materi peristiwa Rengasdengklok di SMAN 1 Singaparna.
- b) Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan metode *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI-10 pada materi peristiwa Rengasdengklok di SMAN 1 Singaparna.

2.5 Pertanyaan Penelitian

1. Apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan metode *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 1 Singaparna?