

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan penting abad ke-21 yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran sejarah. Namun, hasil observasi di kelas XI SMA Negeri 1 Singaparna menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran sejarah pada materi Peristiwa Rengasdengklok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *desain quasi eksperimen* tipe *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas XI-10 sebagai kelas eksperimen dan XI-3 sebagai kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 36 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes berpikir kritis dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Fisher, dan uji hipotesis non-parametrik dengan uji Mann-Whitney U *Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor *pre-test* kelas eksperimen sebesar 20.44, meningkat menjadi 28.61 pada *post-test*. Sedangkan kelas kontrol meningkat dari 20.11 menjadi 23.86. Hasil uji Mann-Whitney juga menunjukkan $U = 21.500$, $Z = -7.102$, $p < 0.001$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, metode *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Metode *Role Playing* dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci: *Role Playing*, Berpikir Kritis, Pembelajaran Sejarah,

ABSTRACT

Critical thinking is a crucial 21st-century skill that must be developed in history education. However, observations in Grade XI at SMA Negeri 1 Singaparna revealed that students' critical thinking abilities remain relatively low. This study aims to determine the effect of the Role Playing method on improving students' critical thinking skills in history learning, specifically on the topic of the Rengasdengklok Event. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design of the nonequivalent control group type. The sample consisted of students from class XI-10 as the experimental group and XI-3 as the control group, each comprising 36 students. The instrument used was a multiple-choice critical thinking test consisting of 30 items that had been validated for content and reliability. Data analysis was conducted using the Shapiro-Wilk normality test, Fisher's test for homogeneity, and the non-parametric Mann-Whitney U test. The results showed that the average pre-test score of the experimental class was 20.44, which increased to 28.61 in the post-test. Meanwhile, the control class improved from 20.11 to 23.86. The Mann-Whitney test results also showed $U = 21.500$, $Z = -7.102$, $p < 0.001$, indicating a significant difference between the two groups. Thus, the Role Playing method has a significant effect on enhancing students' critical thinking skills in history learning. Role Playing can serve as an alternative teaching strategy to increase student engagement and critical thinking in history classrooms.

Key Words: Role Playing, Critical Thinking, History Learning