

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi penting dalam pendidikan abad ke-21. Di tengah derasnya informasi, tantangan global, serta kompleksitas masalah sosial, peserta didik dituntut tidak hanya mampu menerima informasi, tetapi juga menyeleksi, menganalisis, dan mengevaluasi berbagai sumber pengetahuan secara rasional dan mendalam. Filsaime (2008:56) menyatakan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan mengevaluasi argumen, menguji bukti, menyusun kesimpulan logis, dan mengambil keputusan yang tepat. Kemampuan ini membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih reflektif terhadap berbagai persoalan, baik di dalam maupun luar kelas.

Namun demikian, hasil asesmen internasional menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa Indonesia masih berada dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022, hanya sekitar 18% siswa Indonesia yang mencapai Level 2 ke atas dalam literasi matematika, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 69%. Dalam keterampilan membaca dan sains, sebagian besar siswa Indonesia juga belum mencapai standar minimum yang diharapkan. Hal ini mencerminkan lemahnya kemampuan untuk menganalisis informasi, memecahkan masalah, dan menyusun argumen berdasarkan logika.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis ini tidak dapat disebabkan oleh satu faktor tunggal. Berbagai aspek turut memengaruhinya, seperti kebiasaan belajar yang bersifat hafalan, minimnya aktivitas membaca reflektif, keterbatasan waktu diskusi, dan lingkungan belajar yang tidak mendorong eksplorasi ide. Di sisi lain, pemilihan strategi pembelajaran juga berkontribusi. Metode ceramah sering digunakan di banyak kelas, termasuk di SMA Negeri 1 Singaparna. Namun, menurut Arends (2008:326) dalam bukunya *Learning to Teach* (Edisi ke-8), metode ceramah sering kali tidak efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini disebabkan oleh ketergantungan pada pengajaran satu

arah, di mana peserta didik hanya berperan sebagai pendengar pasif tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran yang reflektif. Metode ini membatasi kesempatan peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara kritis. Metode ini tidak selalu menjadi penyebab utama rendahnya kemampuan berpikir kritis. Jika disampaikan secara interaktif dan dikombinasikan dengan strategi reflektif, ceramah tetap dapat efektif. Namun, dalam praktiknya, ceramah seringkali bersifat satu arah dan menempatkan siswa sebagai pendengar pasif, sehingga potensi berpikir tingkat tinggi tidak tergali secara optimal.

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 15 dan 21 Oktober 2024 di SMA Negeri 1 Singaparna menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI masih tergolong rendah. Penilaian ini dilakukan secara sistematis oleh peneliti terhadap seluruh kelas XI, berdasarkan sembilan indikator berpikir kritis menurut Paul dan Elder (2008:8–9), yaitu: kemampuan mengajukan pertanyaan, menganalisis argumen, pemecahan masalah, mengevaluasi informasi, menyampaikan argumen logis, keterlibatan dalam diskusi kelas, kemandirian berpikir, pemahaman mendalam, serta refleksi dan penalaran. Penilaian menggunakan skala 1–4 dan dilakukan terhadap satu kelas secara keseluruhan, lalu dihitung rata-ratanya. Dari hasil observasi tersebut, ditemukan bahwa kelas XI-10 memiliki skor rata-rata terendah, yaitu 1,22. Nilai ini didapatkan dari sebagian besar indikator yang berada pada kategori rendah, seperti kemampuan mengajukan pertanyaan (1), menganalisis argumen (1), pemecahan masalah (1), dan refleksi serta penalaran (1). Satu-satunya indikator yang memiliki skor lebih baik adalah pemahaman mendalam (indikator ke-8) yang memperoleh skor (2). Guru mata pelajaran Sejarah juga menyampaikan bahwa kelas XI-10 dikenal cukup pasif dan sulit dilibatkan dalam proses pembelajaran yang menuntut aktivitas analisis maupun dialog mendalam. Berdasarkan temuan ini, kelas XI-10 dipilih sebagai kelas eksperimen dalam penelitian karena dinilai tepat untuk menguji pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis.

Sebagai solusi, penelitian ini mengusulkan penggunaan metode *Role Playing* yang dirancang tidak sekadar sebagai permainan peran, tetapi sebagai pendekatan yang dapat membangun pengalaman belajar yang menyeluruh: emosional, sosial,

dan kognitif. *Role Playing* memungkinkan siswa memahami tokoh dan peristiwa sejarah melalui sudut pandang yang berbeda, membangun empati, dan mengevaluasi konflik dengan cara yang lebih dalam. Berbeda dari metode konvensional, pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang memerankan, mengamati, dan merefleksikan peristiwa sejarah yang kompleks. Dalam konteks ini, *Role Playing* diterapkan sebagai bagian dari model *Project Based Learning* (PjBL), yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis masalah dan produk, dengan mendorong mereka untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui kerja sama kelompok, eksplorasi proyek, dan refleksi kritis terhadap pengalaman yang dijalani (Mulyasa, 2013:63). Model ini dipilih karena memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis secara aktif dalam konteks pembelajaran sejarah yang bermakna.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada implementasi metode *Role Playing* secara sistematis untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis berdasarkan 9 indikator dari teori Paul & Elder (2008:8-9) dalam bukunya yang berjudul "*The miniature guide to critical thinking: Concepts and tools (5th ed.)*". Penelitian sebelumnya umumnya hanya menggunakan 2–4 indikator, atau bahkan tidak menyebutkan teori secara eksplisit. Penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga melibatkan siswa dalam pendalaman peran tokoh sejarah (seperti Soekarno, Hatta, dan pemuda), disertai refleksi setelah simulasi, sehingga peserta didik tidak hanya memahami peristiwa, tetapi juga nilai, konflik, dan proses pengambilan keputusan di balik peristiwa tersebut.

Sintaks *Role Playing* yang diterapkan dalam penelitian ini juga menjadi kekuatan tersendiri. Proses dibagi menjadi dua pertemuan: pertemuan pertama digunakan untuk pembagian peran, pengantar konteks, dan pemahaman tokoh, sementara pertemuan kedua difokuskan pada simulasi, observasi oleh teman sekelas, diskusi, serta *post-test* dan refleksi. Hal ini memungkinkan siswa bukan hanya menjadi aktor, tetapi juga pengamat kritis terhadap dinamika kelompok dan konflik sejarah yang terjadi.

Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pendekatan pembelajaran sejarah yang tidak hanya berpusat pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter intelektual, yaitu kemampuan berpikir kritis yang reflektif, logis, dan kontekstual. Penggunaan instrumen yang mengacu pada 9 indikator berpikir kritis menjadikan penelitian ini relevan untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai model pembelajaran yang dapat diterapkan di berbagai satuan pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini adalah “Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan metode *Role playing* dalam pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 1 Singaparna?” Rumusan masalah tersebut dijabarkan dalam pertanyaan penelitian, yaitu:

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

1.3 Definisi Operasional

1. Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan seseorang untuk secara objektif dan rasional menganalisis, mengevaluasi, dan mempertimbangkan informasi serta argumen yang ada sebelum mengambil keputusan atau membentuk keyakinan. Menurut Paul dan Elder (2008:2), berpikir kritis melibatkan proses disiplin yang memungkinkan individu untuk mempertanyakan asumsi, mengidentifikasi kesalahan logika, serta mengevaluasi relevansi dan keakuratan informasi. Kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pendidikan abad ke-21 karena mendukung peserta didik untuk lebih memahami materi secara mendalam, serta meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpikir analitis.

2. *Role Playing*

Role Playing merupakan metode pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik dalam simulasi situasi nyata melalui peran-peran tertentu yang bertujuan untuk memecahkan masalah atau menggambarkan konflik tertentu. Menurut Blatner (2009:1), metode *Role Playing* berasal dari sosiodrama dan dirancang untuk membantu peserta didik memahami berbagai isu sosial dan interaksi

interpersonal melalui simulasi pengalaman langsung. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, seperti pemecahan masalah, analisis situasi, dan evaluasi keputusan yang dibuat. Joyce, Weil, & Calhoun (2015:264) menambahkan bahwa *Role Playing* mendorong partisipasi aktif siswa, mengasah keterampilan kognitif, dan meningkatkan pemahaman emosional dalam konteks pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk Menganalisis bagaimana penggunaan metode *Role playing* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 1 Singaparna. dan menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh dari pelaksanaan metode *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 1 Singaparna.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada metode pembelajaran aktif di bidang pendidikan sejarah dan mata pelajaran lainnya.

2. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada Kepala Sekolah, khususnya dalam pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran.
- b. Penelitian ini akan membantu guru dalam memahami pengaruh metode *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis.