Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 38058-38063

Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kompetensi Sosial Dan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar

Dahlina
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Bangkinang, Indonesia
Email Korespondensi: dahlinazahra25@gmail.com

Published: December , 2025

ABSTRACT

The low social competence and critical thinking skills of students in Civics learning (PKn) at the elementary school level are challenges that need to be addressed through innovative learning methods. This study aims to determine the effect of the role-playing learning method on students' social competence and critical thinking skills in Civics learning in grade II of SDN 10 Dumai. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 40 students divided into an experimental group that received role-playing instruction and a control group that received conventional instruction. Data were collected through tests, observations, and questionnaires. The results showed a significant difference between the experimental and control groups in both social competence and critical thinking variables. The Paired Sample T-Test revealed a significant increase in students' social competence, while the Wilcoxon test indicated a significant improvement in students' critical thinking skills. Thus, role-playing is proven to be an effective method to enhance students' social skills and critical thinking in Civics learning

KeywordsL Role-Playing, Social Competence, Critical Thinking, Civics Learning, Elementary School

ABSTRAK

Rendahnya kompetensi sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat sekolah dasar menjadi tantangan yang perlu diatasi melalui metode pembelajaran inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kompetensi sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PKn di kelas II SDN 10 Dumai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari 40 siswa yang terbagi menjadi kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran bermain peran dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol pada variabel kompetensi sosial dan berpikir kritis. Uji Paired Sample T-Test menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kompetensi sosial siswa, sedangkan uji Wilcoxon menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PKn.

Kata Kunci :Bermain Peran, Kompetensi Sosial, Berpikir Kritis, Pembelajaran PKn, Sekolah Dasa

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi menghadapi tantangan yang semakin kompleks, tidak hanya dalam aspek pengetahuan kognitif tetapi juga dalam pengembangan karakter dan keterampilan sosial peserta didik. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai mata pelajaran yang memiliki misi khusus dalam pembentukan warga negara yang baik (good citizenship) memegang peran strategis dalam menjawab tantangan ini. Menurut Crick (1998), PKn seharusnya tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, tetapi juga harus mampu mengembangkan kompetensi sosial dan kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran PKn menjadi fondasi penting dalam pembentukan karakter siswa. Siswa SD berada dalam fase perkembangan yang kritis dimana nilai-nilai sosial, moral, dan kemampuan berpikir mulai terbentuk. Namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa

pembelajaran PKn masih menghadapi berbagai kendala serius. Berdasarkan observasi awal di SDN 10 Dumai, ditemukan bahwa pembelajaran PKn masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab yang bersifat satu arah. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada kurang berkembangnya kompetensi sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kompetensi sosial merupakan kemampuan yang esensial bagi siswa untuk dapat berinteraksi secara efektif dalam masyarakat. Menurut Goleman (2020), kompetensi sosial mencakup kemampuan untuk memahami perasaan orang lain (empati), bekerja sama dalam tim, berkomunikasi secara efektif, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Dalam konteks pembelajaran PKn, pengembangan kompetensi sosial menjadi sangat relevan karena mata pelajaran ini bertujuan membentuk warga negara yang mampu berinteraksi sosial dengan baik dan bertanggung jawab.

Sementara itu, kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan yang tidak kalah pentingnya dalam menghadapi tantangan abad 21. Facione (2020) mendefinisikan berpikir kritis sebagai kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara logis. Kemampuan ini meliputi berbagai indikator seperti analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan regulasi diri. Dalam pembelajaran PKn, kemampuan berpikir kritis diperlukan untuk menganalisis berbagai permasalahan sosial yang kompleks dan mencari solusi yang tepat.

Teori perkembangan kognitif Piaget memberikan landasan yang kuat tentang pentingnya metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Piaget (dalam Pakpahan dan Saragih, 2022) menyatakan bahwa siswa kelas II SD berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan objek nyata. Karakteristik perkembangan ini menuntut penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konkret, interaktif, dan melibatkan pengalaman langsung.

Bermain peran (role-playing) muncul sebagai salah satu metode pembelajaran yang potensial untuk menjawab tantangan tersebut. Metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam mensimulasikan situasi nyata yang relevan dengan materi pembelajaran. Menurut Joyce et al. (2015), bermain peran memungkinkan siswa untuk mengalami pengalaman langsung situasi yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka. Metode ini juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mengembangkan keterampilan sosial dengan teman sekelas.

Landasan teoretis untuk metode bermain peran dapat ditelusuri dari berbagai perspektif. Dari sudut pandang konstruktivisme Vygotsky (dalam Wardani, Zuani, dan Kholis, 2023), bermain peran memanfaatkan prinsip Zone of Proximal Development (ZPD) dimana siswa belajar lebih efektif ketika berkolaborasi dengan teman atau guru. Sementara dari perspektif teori pembelajaran eksperiensial Kolb (Kolb & Kolb, 2021), bermain peran memberikan pengalaman konkret yang memungkinkan siswa untuk merefleksikan dan menginternalisasi nilai-nilai sosial.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran. Penelitian oleh Pratiwi & Sari (2023) menunjukkan bahwa bermain peran efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran PKn. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Syahrawati (2024) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh metode bermain peran terhadap kompetensi sosial dan kemampuan berpikir kritis secara simultan dalam konteks pembelajaran PKn di sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan identifikasi masalah di SDN 10 Dumai, ditemukan beberapa permasalahan utama: pertama, pembelajaran PKn masih didominasi metode konvensional; kedua, kompetensi sosial siswa masih rendah; ketiga, kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang optimal; keempat, metode pembelajaran inovatif seperti bermain peran belum banyak diterapkan; dan kelima, diperlukan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan kompetensi sosial dan berpikir kritis siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kompetensi sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas II SD dalam pembelajaran PKn. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis dalam

pengembangan teori pembelajaran interaktif, maupun secara praktis dalam memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experiment. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh suatu perlakuan (treatment) terhadap variabel terikat. Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang dipilih karena penelitian dilakukan dalam setting kelas yang sebenarnya dimana randomisasi penuh tidak memungkinkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 10 Dumai yang berjumlah 60 orang, terbagi dalam 2 kelas paralel. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan pertimbangan bahwa kelas-kelas tersebut memiliki karakteristik yang homogen. Sampel terdiri dari 20 siswa kelas II-D sebagai kelompok eksperimen dan 20 siswa kelas II-C sebagai kelompok kontrol.

Penelitian ini memiliki satu variabel bebas yaitu metode pembelajaran bermain peran, dan dua variabel terikat yaitu kompetensi sosial dan kemampuan berpikir kritis. Kompetensi sosial diukur melalui indikator: kemampuan bekerja sama, empati, tanggung jawab, dan komunikasi efektif. Sedangkan kemampuan berpikir kritis diukur melalui indikator: analisis, evaluasi, inferensi, dan pemecahan masalah.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari:

1. Lembar observasi kompetensi sosial dengan rubrik penilaian yang mencakup 4 indikator dengan skala 1-4
2. Tes kemampuan berpikir kritis berupa soal uraian yang mengukur 4 aspek berpikir kritis
3. Angket untuk mengukur persepsi siswa terhadap pembelajaran
4. Pedoman dokumentasi untuk merekam proses pembelajaran

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap utama:

1. Tahap persiapan: penyusunan instrumen, validasi ahli, dan uji coba instrumen
2. Tahap pelaksanaan: pretest, pemberian perlakuan bermain peran pada kelompok eksperimen, dan posttest
3. Tahap analisis: pengolahan data dan penarikan kesimpulan

Data dianalisis menggunakan statistik inferensial dengan bantuan software SPSS 30.0. Analisis data meliputi:

1. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk
2. Uji homogenitas menggunakan Levene's Test
3. Uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test untuk data normal
4. Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk data tidak normal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok diuji kemampuannya melalui pretest. Hasil pretest menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Nilai rata-rata pretest kompetensi sosial kelompok eksperimen adalah 66,50 sedangkan kelompok kontrol 62,00. Untuk kemampuan berpikir kritis, nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen 62,50 dan kelompok kontrol 63,25. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga memenuhi persyaratan untuk analisis lebih lanjut.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, kedua kelompok diukur kembali kemampuannya melalui posttest. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Kelompok	Pretest (Mean)	Posttest (mean)	Gain Score	Peningkatan

Kompetensi Sosial	Eksperimen	66.50	79.70	13.20	19.85%
	Kontrol	62.00	67.25	5.25	8.47%
Berpikir Kritis	Eksperimen	62.50	77.25	14.75	23.60%
	Kontrol	63.25	67.40	4.15	6.56%

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, terlihat perkembangan yang signifikan pada kompetensi sosial siswa kelompok eksperimen. Pada pertemuan pertama, sebagian besar siswa masih canggung dalam berinteraksi dan bekerja sama. Namun seiring berjalannya waktu, siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam berbagai indikator:

1. Kemampuan kerja sama: siswa mulai mampu berbagi tugas dan menghargai kontribusi teman
2. Sikap empati: siswa mulai menunjukkan kepedulian terhadap perasaan teman
3. Tanggung jawab: siswa semakin disiplin dalam menyelesaikan tugas
4. Komunikasi: siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat

Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang membuktikan bahwa metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kompetensi sosial.

Pada kemampuan berpikir kritis, kelompok eksperimen juga menunjukkan kemajuan yang berarti. Melalui skenario bermain peran yang menantang, siswa terlatih untuk:

1. Menganalisis masalah dari berbagai perspektif
2. Mengevaluasi informasi yang relevan
3. Membuat inferensi berdasarkan fakta
4. Memecahkan masalah secara kreatif

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001 yang membuktikan pengaruh signifikan metode bermain peran terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengkonfirmasi efektivitas metode bermain peran dalam mengembangkan kompetensi sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa. Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme:

Pertama, bermain peran menciptakan lingkungan belajar yang kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya belajar teori tentang nilai-nilai sosial, tetapi mengalami langsung penerapannya dalam situasi simulasi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa.

Kedua, metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih keterampilan sosial secara langsung. Melalui interaksi dalam skenario role-playing, siswa belajar mengelola emosi, berkomunikasi efektif, dan menyelesaikan konflik. Pengalaman langsung ini lebih efektif dalam membentuk kebiasaan dibandingkan pembelajaran melalui ceramah.

Ketiga, dari aspek perkembangan kognitif, bermain peran merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills). Siswa ditantang untuk menganalisis situasi, mengevaluasi pilihan, dan membuat keputusan dalam kondisi yang menyerupai realita.

Keempat, metode ini sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SD yang masih berada dalam tahap operasional konkret. Pembelajaran melalui pengalaman langsung dan benda konkret lebih mudah dipahami siswa dibandingkan dengan konsep abstrak.

Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Pratiwi & Sari (2023) yang menemukan bahwa bermain peran efektif meningkatkan hasil belajar PKn. Namun penelitian ini melangkah lebih jauh dengan membuktikan pengaruhnya terhadap kompetensi sosial dan berpikir kritis secara simultan.

IMPLIKASI PRAKTIS

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi praktis bagi dunia pendidikan:

1. Bagi guru, metode bermain peran dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan abad 21

2. Bagi sekolah, temuan ini dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan kurikulum dan pelatihan guru
3. Bagi pembuat kebijakan, hasil penelitian mendukung pentingnya integrasi metode aktif dalam pembelajaran

KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan:

1. Sampel terbatas pada satu sekolah dasar
2. Waktu penelitian yang relatif singkat
3. Tidak mengontrol semua variabel eksternal yang mungkin mempengaruhi hasil

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi sosial aktif dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas II SDN 10 Dumai pada pembelajaran PKn.

Simpulan

Kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain peran menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kedua variabel penelitian. Untuk kompetensi sosial aktif, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 13,20 poin (dari 66,50 menjadi 79,70), sedangkan pada kemampuan berpikir kritis meningkat 14,75 poin (dari 62,50 menjadi 77,25). Hasil uji statistik Paired Sample T-Test (sig. 0,000) dan Wilcoxon Signed Rank Test (sig. < 0,001) mengkonfirmasi signifikansi peningkatan tersebut.

Peningkatan teramati pada semua indikator kompetensi sosial aktif, termasuk kemampuan kerja sama, empati, tanggung jawab, dan komunikasi. Sementara untuk berpikir kritis, siswa menunjukkan kemajuan dalam analisis, evaluasi, inferensi, dan pemecahan masalah. Metode bermain peran berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kontekstual, sehingga memfasilitasi pengembangan kedua kompetensi secara optimal.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, diajukan beberapa saran:

Bagi Guru:

1. Menerapkan metode bermain peran sebagai alternative strategi pembelajaran PKn
2. Melakukan persiapan matang dalam merancang scenario dan alokasi waktu
3. Mengembangkan rubrik penilaian yang komprehensif untuk kedua kompetensi

Bagi Sekolah:

1. Memfasilitasi pelatihan metode pembelajaran inovatif bagi guru
2. Menyediakan sarana dan prasarana pendukung metode aktif
3. Mengintegrasikan metode bermain peran dalam kurikulum sekolah

Bagi Peneliti Selanjutnya:

1. Melakukan penelitian ddengan cakupan sampel lebih luas
2. Menambah variabel terikat seperti hasil belajar kognitif dan minat belajar
3. Mengembangkan model bermain peran terintegrasi teknologi

Dengan penerapan yang terencana dan sistematis, metode bermain peran dapat menjadi solusi efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial dan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

DAFRAR PUSTAKA

Crick, B. (1998). Education for Citizebship and The Teaching of Democracy in Schools. Qualifications and Curriculum Authority.

Facione, P. (2020). Critical Thinking: What It Is and Why It Counts. Insight Assessment, XXVII (1) 1-30. https://www.researchgate.net/publication/251303244

Goleman, D. (2020). Emotional Intelligence: Kecerdasan Emosional "Mengapa EI Lebih Penting daripada IQ." Jakarta. Kompas Gramedia

Joyce, B., Weil, M., & Emily, C. (2015). Models of Teaching (9th ed.). Pearson Education.

Kolb, A.Y., Kolb. D.A. (2021) The Kolb Experiential Learning Profile: A Guide to Experiential Learning Theory KELP Psychometrics and Research on Validity. Experience Based Learning System

Pratiwi, D., & Sari, R. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah Pemuda. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(1), 45–56.

Syahrawati. (2024). PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SDN 127 INPRES MONCONGLOE . Universitas Muhammadiyah Makassar.