

## PENGARUH PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN *CRITICAL THINKING* SISWA KELAS XI EKONOMI DI SMAN 8 PADANG

Desi Rahmadani <sup>1</sup>, Yulhendri <sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: Desiajo6@gmail.com

*Abstract : This study aims to determine the effect of the role playing model on improving students critical thinking skills and to determine the process of implementing the role playing model on improving students critical thinking skills. This study uses a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design model. Before being given treatment, the class that uses role playing is given a test, namely a pretest, with the intention of knowing the condition of the group before treatment, namely class XI MIPA 4 and after the treatment the group is given a posttest to see the improvement of the group by using the role playing learning model. The data analysis method used is hypothesis analysis. The results of this study indicate that the achievement of students' critical thinking results using the role playing model before being given treatment is lower than after being given treatment. So it is suggested that further researchers can examine game-based learning models on economic material, besides that it is hoped that other cooperative learning models can improve students' critical thinking outcomes and results their research later increase their contribution in improving the quality learning.*

*Keywords : learning model, role playing, critical thinking*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author.

### PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu kegiatan kompleks, dimana dalam pendidikan tersebut ada berbagai komponen yang berkaitan erat antara satu dengan yang lainnya termasuk proses pembelajaran yang ditetapkan dalam pendidikan tersebut. Menurut (Eismawati et al., 2019) pembelajaran merupakan upaya agar tercipta suatu kondisi kegiatan belajar, dan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang memadai. Harapannya adalah melalui pembelajaran yang telah dilakukan dapat berpengaruh terhadap aspek perilaku dan

pengetahuan, maupun keterampilan siswa Semenjak adanya pandemi COVID-19, sesuai dengan surat edaran yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan Nomor 3 Tahun 2020 Tentang pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) pada satuan pendidikan yang menyatakan untuk meliburkan sekolah dan perguruan tinggi. Sebagai gantinya kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara Daring (dalam jaringan) untuk semua jenjang pendidikan.

Pada pembelajaran online masalah yang dihadapi oleh siswa terletak pada keterlibatan (*engagement*) siswa yaitu kegiatan pembelajaran yang bersifat kognitif, emosional, dan keperilakuan mereka dalam belajar (Zapata-Cuervo et al., 2021) Persoalan itulah yang dihadapi oleh peneliti dalam pembelajaran ekonomi pada masa pandemi dengan *distance learning*. Pendidikan bukan hanya sekedar tempat bagi siswa dalam memahami dan menguasai terkait materi yang diajarkan, namun ada tujuan lain yang diharapkan. Hal tersebut sesuai dengan peraturan yang telah disahkan oleh pemerintahan tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan yang mana dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa tujuan dari pendidikan menengah adalah menjadikan siswa agar mampu memiliki ilmu, cakup, kritis, kreatif dan inovatif. Dengan adanya pendidikan, siswa diharapkan memiliki kemampuan berfikir ke tingkat yang lebih tinggi atau yang dikenal dengan *High Order Thinking Skill (HOTS)*.

Kemampuan berfikir kritis didefinisikan sebagai keterampilan yang memiliki peran penting bagi setiap individu dalam memecahkan masalah yang ada (Spielmann et al., 2009) Keterampilan berpikir kritis yang ada pada diri manusia memiliki peran utama dalam menganalisis suatu masalah, argumen, pemikiran yang teliti dengan informasi dan data yang akurat, serta memberikan suatu penilaian terhadap masalah yang ada dengan pemikiran yang benar, lalu mampu mengatasi masalah dengan logis serta memberikan solusi berdasarkan fakta dan bukti yang relevan. Tetapi kondisi ideal tersebut belum tercipta di SMAN 8 Padang. Dalam proses pembelajaran, khususnya guru pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dengan pendekatan *sainstifik*.

Saat ini kemampuan berfikir kritis siswa di SMAN 8 Padang, khususnya siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi masih tergolong rendah. Permasalahan rendahnya kemampuan berfikir siswa disebabkan karena siswa masih bersifat pasif, karena pembelajaran belum mendukung siswa untuk berfikir kritis, masih kurangnya keberanian peserta didik untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Selain itu ditemukan hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran diantaranya, siswa sulit memahami pembelajaran yang memuat banyak materi. Model pembelajaran yang dipakai guru masih dalam konteks model konvensional. Penggunaan model pembelajaran yang belum maksimal, serta beberapa guru yang belum paham dalam menggunakan model pembelajaran sehingga hanya memanfaatkan buku dan *WhatsApp* sebagai dalam proses pembelajaran. Berikut data yang menggambarkan tentang adanya permasalahan selama proses pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil ujian tengah semester siswa, sehubungan dengan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya kemampuan berfikir kritis siswa kelas XI mata pelajaran Ekonomi di SMAN 8 Padang. Hal

tersebut karena dari hasil ujian tengah semester yang dimana rata-rata nilai siswa masih di bawah kriteria ketuntasan minimal.

**Tabel 1. Rata-Rata Nilai Ekonomi Siswa Kelas XI Pada Ujian Tengah Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Hasil Ujian Tengah Semester	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	XI MIPA 4	40 siswa	7	33
2	XI MIPA 5	38 siswa	9	29
3	XI IPS 1	38 siswa	0	38
4	XI IPS 2	39 siswa	0	39
5	XI IPS 3	38 siswa	0	38
6	XI IPS 4	38 siswa	0	38
	Jumlah	231	16	215
	Persentase		6,92 %	93,07%

Sumber : Data Diolah 2019

Pada Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa 93,07% masih dibawah kriteria ketuntasan minimal. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata ujian tengah semester kelas XI masih mengalami masalah yaitu dari enam kelas yang telah melakukan ujian tengah semester hanya 6,92% yang mencapai kriteria ketuntasan minimal. Salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya rata-rata nilai ujian tengah semester siswa kelas XI SMAN 8 Padang yaitu proses pembelajaran yang dilakukan masih bersifat *teacher-center* yang membuat keterampilan berfikir siswa tidak terlatih dan merasa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran Ekonomi.

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai sangat dibutuhkan agar siswa mempunyai motivasi untuk ikut terlibat aktif selama proses pembelajaran. terdapat banyak model yang bisa dilaksanakan atau dicobakan selama proses pembelajaran Ekonomi, salah satunya adalah *role playing*. Model *role playing* menurut (Nurhasanah et al., 2016) yaitu model pembelajaran dimana siswa diajak untuk mampu terjun langsung atau terlibat langsung selama proses pembelajaran, penguasaan bahan ajar dimana hal tersebut disesuaikan dengan tingkat kreativitas serta kemauan siswa tanpa dibatasi oleh guru akan tetapi tetap berpedoman pada bahan ajar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa perlunya penelitian untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang bisa mendorong siswa untuk aktif yaitu model *role playing*. Model pembelajaran *game* tersebut diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam memecahkan masalah dan mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran. Maka penulis tertarik untuk

melakukan penelitian tentang “Pengaruh Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan *Critical Thinking* Siswa Kelas XI Ekonomi Di SMAN 8 Padang”

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi experimental design* ( Sugiyono, 2017) Desain yang cocok dan digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental design* dengan menggunakan model *non-equivalent control group design* Sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, kelas yang menggunakan *role playing* diberikan tes dengan pengumpulan data. Penelitian ini dilakukan dalam empat kali pertemuan pada kelas *role playing*. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 8 Padang kelas XI tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah 231 orang. Sampel dari penelitian ini yaitu siswa kelas XI MIPA 4 Adapun siswa kelompok XI MIPA 4 berjumlah 40 orang. Data yang dipakai yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan model tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Dimana analisis dilakukan menggunakan SPSS 16.00 dengan  $\alpha$  0.05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian dengan variabel bebas yaitu pembelajaran yang menggunakan model *role playing* dan variabel terikat yaitu *critical thinking*. Data hasil *critical thinking* diperoleh dengan tes berbentuk soal *critical thinking*. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil pengumpulan data yang dilakukan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *role playing* ini berfungsi untuk mengukur sampai mana keefektifan program pembelajaran dengan analisis dilakukan menggunakan SPSS 16.00 dengan  $\alpha$  0.05..

**Tabel 3. Hasil *Critical Thinking* kelas *Role playing* sebelum *treatment***

Sebelum treatment	
Valid	40
Missing	0
Mean	36.93
Median	37.00
Mode	39
Std. Deviation	3.253
Variance	10.584
Minimum	30
Maximum	43
Sum	1477

Sumber: Output olah data menggunakan SPSS

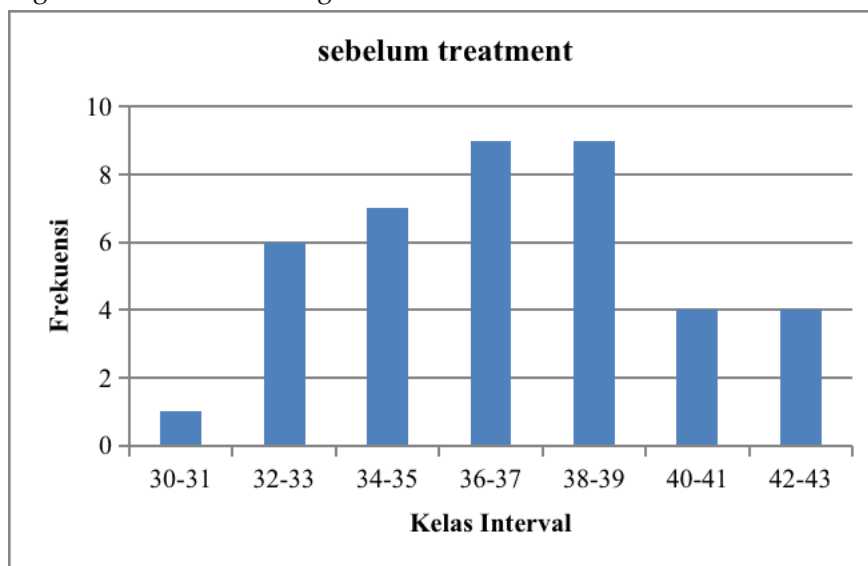
Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 16.00 dimana ditemukan data sebelum adanya perlakuan pada kelas yang diuji coba dengan *role playing* didapatkan bahwa jumlah sampelnya valid yaitu 40, dengan skor rata-rata 36,9, nilai tengahnya 37, simpangan baku 3,253, nilai terendah atau minimum 30 dan nilai tertinggi atau maksimum 43

**Tabel 4. Distribusi frekuensi skor sebelum *treatment* pada kelas *role playing***

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	30-31	1	3%
2	32-33	6	15%
3	34-35	7	18%
4	36-37	9	23%
5	38-39	9	23%
6	40-41	4	10%
7	42-43	4	10%
Jumlah		40	100%

Sumber: Data Primer 2022 (diolah)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi sebelum *treatment* pada kelas *role playing* dapat digambarkan adalah histogram dibawah ini:



**Gambar 1 Distribusi frekuensi skor sebelum *treatment* pada kelas *role playing***

Sumber : Data primer 2022 (diolah)

Berdasarkan tabel dan histogram diatas, frekuensi *pre-test* kelas *role playing* mayoritas terletak pada interval 36-37 sebanyak 9 siswa (23%) dan interval 38-39 sebanyak 9 siswa (23%)

**Tabel 1. Hasil *critical thinking* kelas *Role playing* setelah *treatment***

Statistics	
posttes	
Valid	40
Missing	0
Mean	54.43
Median	54.00
Mode	52 <sup>a</sup>
Std. Deviation	4.031

Sumber: Output olah data menggunakan SPSS

Hasil yang didapatkan dengan perhitungan SPSS 16.00 pada data setelah adanya perlakuan yang dilakukan yaitu dimana jumlah sampel yang valid 40, dengan skor rata-rata 54,43, nilai tengah 54, simpangan baku 4,031, nilai terendah atau minimum 48 dan nilai tertinggi atau maksimum 61.

### Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas ternyata hasil *critical thinking* ternyata hasil kelas sampel berdistribusi normal dan homogen. Dengan demikian prasyarat analisis variansi dapat terpenuhi untuk digunakan pada pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ditujukan untuk mengetahui apakah analisis yang penulis ajukan diterima atau ditolak. Dalam pengolahan data penelitian ini penulis menggunakan SPSS 16.00.

#### Uji t sebelum dan sesudah kelas *role playing*

Uji t sebelum dan sesudah kelas *role playing* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan skor dari hasil *critical thinking* belajar siswa. kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  pada taraf signifikan  $\text{sig} < 0.05$ . adapun ringakasan Uji t sebelum dan sesudah kelas *role playing* ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 2 Ringakasan Uji t sebelum dan setelah *treatment* kelas *role playing***

Kelas	Mean	t hitung	t tabel	sig
sebelum	36,93	21,366	0,312	0,000
setelah	54,43			0,000

Sumber: Output olah data menggunakan SPSS

Berdasarkan hasil uji t diketahui rata-rata sebelum sebesar 36,93 pada saat setelah meningkat menjadi 54,43, sehingga peningkatannya sebesar 17,5. Selanjutnya berdasarkan uji t hitung sebesar 21,366 dan nilai t tabel sebesar 0,312. Jadi nilai t hitung > t tabel ( $21,366 > 0,312$ ) dan nilai signifikan kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan *critical thinking* sebesar 17,5 atau  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti Terdapat peningkatan secara signifikan pada hasil *critical thinking* siswa menggunakan model pembelajaran *role playing*.

## Pembahasan

Model *Role playing* merupakan proses belajar dimana siswa melakukan suatu kegiatan atau sebagai *actor* atau artis sesuai dengan tokoh yang telah ditetapkan terlebih dahulu agar tujuan-tujuan dalam proses pembelajaran tertentu bisa tercapai seperti menghidupkan kembali suasana historis (Ertmer et al., 2010). Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa akan diberikan kesempatan agar mampu mengembangkan kreativitasnya selama proses pembelajaran berlangsung, sebab kita tahu bahwa model ini meminta siswa agar mampu berperan sesuai dengan tokoh yang ada dalam materi pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran seperti ini akan membuat siswa di kelas aktif serta kritis dalam menentukan tindakan-tindakan apa yang harus dilakukan dan solusi apa yang dapat digunakan dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada.

Pada kelas *role playing* siswa diberikan tes sebelum *treatment* untuk melihat hasil *critical thinking* siswa. setelah melakukan tes guru mempersiapkan pembelajaran yang diawali dengan pendahuluan yaitu berdoa, mengambil absen, membahas secara garis besar pembelajaran terkait materi kebijakan fiskal dan kebijakan moneter. Setelah itu masuk ke tahap inti pembelajaran yaitu guru terlebih dahulu menjelaskan model pembelajaran untuk empat pertemuan ke depan yaitu model *role playing*. Serta guru menjelaskan keuntungan menggunakan model *role playing*. Untuk pembelajaran dengan menggunakan *role playing* guru menjelaskan bahwa pembelajarannya berbasis masalah, jadi guru memberikan kasus yang nantinya masing-masing siswa akan berperan untuk memecahkan kasus tersebut.

Pada pertemuan pertama kasus yang dibahas adalah "Bank Indonesia Memperkirakan Indeks Harga Konsumen (IHK) Bulan November Akan Naik Sehingga Mendorong Terjadinya Inflasi Sebesar 3% " siswa dibagi menjadi empat kelompok yaitu kelompok pemerintah, kelompok bank *central*, kelompok bank umum, dan kelompok masyarakat. Sebelum memulai diskusi siswa diberi penjelasan terkait kasus yang akan diselesaikan serta peran masing-masing kelompok. Setelah siswa merasa paham, selanjutnya siswa diminta mendiskusikan apa saja, dan bagaimana peran masing-masing kelompok dalam menangani kasus yang telah diberikan. Setelah selesai siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka dan saling mengutarakan pendapat dimana mereka berperan sesuai dengan lembaga yang telah ditetapkan. Siswa mempresentasikan sekitar 20 menit. Setelah selesai guru menjelaskan kembali kasus yang diberikan dan mengaitkannya dengan materi kebijakan fiskal dan moneter



serta guru memberikan kesimpulan akhir dari diskusi dan memberikan tugas kepada siswa untuk pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan kedua kasus yang dibahas adalah “Perlambatan pertumbuhan ekonomi disebabkan oleh sejumlah alasan, diantaranya kinerja pertumbuhan PDB masih dibayangi oleh ketidakpastian kondisi ekonomi global, khususnya di negara-negara maju seperti Jepang dan kawasan Eropa. Selain itu, terdapat fluktuasi perubahan asumsi ekonomi makro yang turut berpengaruh pada perlambatan pertumbuhan ekonomi”. Dimana siswa dibagi menjadi tiga kelompok yaitu kelompok pemerintah, kelompok investor, dan kelompok masyarakat. Sebelum memulai diskusi siswa diberi penjelasan terkait kasus yang akan diselesaikan serta peran masing-masing kelompok. Setelah siswa merasa paham, selanjutnya siswa diminta mendiskusikan apa saja, dan bagaimana peran masing-masing kelompok dalam menangani kasus yang telah diberikan. Setelah selesai siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka dan saling mengutarakan pendapat dimana mereka berperan sesuai dengan lembaga yang telah ditetapkan. Siswa mempresentasikan sekitar 20 menit. Setelah selesai guru menjelaskan kembali kasus yang diberikan dan mengaitkannya dengan materi kebijakan fiskal dan moneter serta guru memberikan kesimpulan akhir dari diskusi dan memberikan tugas kepada siswa untuk pertemuan selanjutnya

Pada pertemuan ketiga kasus yang dibahas adalah “Ketidakseimbangan Fiskal (*Fiscal Imbalance*) Karena Minimnya Pendapatan Dari Pajak Jika Tidak Dilakukan Penghematan Akan Terjadi Defisit Fiskal”. Dimana siswa dibagi menjadi dua kelompok saja yaitu kelompok pemerintah pusat dan kelompok provinsi. Sebelum memulai diskusi siswa diberi penjelasan terkait kasus yang akan diselesaikan serta peran masing-masing kelompok. Setelah siswa merasa paham, selanjutnya siswa diminta mendiskusikan apa saja, dan bagaimana peran masing-masing kelompok dalam menangani kasus yang telah diberikan. Setelah selesai siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka dan saling mengutarakan pendapat dimana mereka berperan sesuai dengan lembaga yang telah ditetapkan. Siswa mempresentasikan sekitar 20 menit. Guru menjelaskan kembali kasus yang diberikan dan mengaitkannya dengan materi kebijakan fiskal dan moneter serta guru memberikan kesimpulan akhir dari diskusi dan memberikan tugas kepada siswa untuk pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan keempat kasus yang dibahas adalah “Berbagai penelitian memperkirakan COVID-19 akan menurunkan laju pertumbuhan perekonomian Indonesia menjadi antara 1 dan 4 persen selain itu Kementerian Keuangan melalui Badan Kebijakan Fiskal (BKF) juga memproyeksikan bahwa pertumbuhan tingkat pengangguran dan masyarakat miskin akan meningkat selama wabah Covid-19”. Dimana siswa dibagi menjadi empat kelompok yaitu kelompok pemerintah, kelompok bank *central*, kelompok OJK dan kelompok masyarakat. Sebelum memulai diskusi siswa diberi penjelasan terkait kasus yang akan diselesaikan serta peran masing-masing kelompok. Setelah siswa merasa paham, selanjutnya siswa diminta mendiskusikan apa saja, dan bagaimana peran masing-masing kelompok dalam menangani kasus yang telah diberikan. Setelah selesai siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka dan saling mengutarakan pendapat dimana mereka



berperan sesuai dengan lembaga yang telah ditetapkan. Siswa mempresentasikan sekitar 20 menit. Setelah selesai guru menjelaskan kembali kasus yang diberikan dan mengkaitkannya dengan materi kebijakan fiskal dan moneter serta guru memberikan kesimpulan akhir dari diskusi dan memberikan tugas kepada siswa untuk pertemuan selanjutnya. Di akhir pertemuan keempat guru memberikan kepada siswa untuk melihat apakah ada peningkatan hasil *critical thinking* siswa setelah menggunakan model *role playing*.

Setelah memberikan tes sebelum dan sesudah *treatment* dan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat disimpulkan bahwa Terdapat peningkatan secara signifikan pada hasil *critical thinking* siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Jadi *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu model yang efektif untuk mendukung pembelajaran sehingga bisa meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian (Nurfaidah Syam, 2019) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X SMA Pada Materi Suhu Dan Kalor" yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *role playing* yang memberi peluang kepada siswa untuk bisa mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran. Dimana didapatkan jika nilai rata-rata peningkatan keterampilan berfikir kritis lebih signifikan dibandingkan dengan nilai rata-rata peningkatan keterampilan dengan belajar konvensional dan penelitian (Relita, 2015) Dengan Judul "Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Panca Setya Sintang)" dengan hasil yaitu jika terdapat peningkatan atau pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan jika penggunaan model *role playing* bisa menjadi pengaruh yang positif terhadap kemampuan berfikir kritis siswa. Metode *role playing* dapat diterapkan serta digunakan selama proses pembelajaran sebagai salah satu metode pada pembelajaran Ekonomi.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Setelah memberikan tes sebelum dan sesudah *treatment* dan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat disimpulkan jika adanya peningkatan secara signifikan pada hasil *critical thinking* siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Jadi *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu model yang efektif untuk mendukung pembelajaran sehingga bisa meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dan menjadi motivasi bagi siswa agar belajar lebih aktif lagi.

Dengan pengalaman langsung peneliti selama proses penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang dialami oleh peneliti yang mana bisa menjadi beberapa faktor untuk lebih diperhatikan lagi bagi peneliti-peneliti yang akan datang agar dapat menyempurnakan penelitiannya karena penelitian ini sendiri masih memiliki kekurangan yang perlu terus di perbaiki dalam penelitian kedepannya. Adapun kekurangan dari penelitian ini adalah dalam sebuah prosedur penentuan atau pengumpulan data hasil *critical thinking* biasanya dilakukan

uji validitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji reliabilitas akan tetapi hasil *critical thinking* yang didapatkan oleh pengujian diadopsi dari teori Watson-Glaser Critical Thinking Appraisal pada tahun 2008 yang merupakan sarana penilaian yang didesain dengan tujuan mengukur kemampuan berfikir kritis seseorang. akan tetapi substansi angket dibuat sendiri oleh peneliti dan prosedur untuk uji validitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji reabilitas tidak dilakukan oleh peneliti. Sehingga ini menjadi sebuah titik kelemahan dari penelitian ini dan untuk masa yang akan datang hendaknya peneliti selanjutnya melakukan uji validitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji reliabilitas.

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan setelah penelitian serta dengan analisis yang dilakukan, maka penulis memberikan saran untuk meningkatkan hasil *critical thinking* siswa yaitu Kepada peneliti selanjutnya, dapat meneliti model pembelajaran *role playing* pada materi ekonomi, selain itu diharapkan meneliti model pembelajaran *cooperative* lainnya yang dapat meningkatkan hasil *critical thinking* siswa dan hasil penelitiannya nantinya dapat meningkatkan kontribusi dalam memperbaiki kualitas pembelajaran dan hendaknya peneliti selanjutnya melakukan uji validitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji reabilitas pada tes *critical thinking*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Danaryanti, A., & Lestari, A. T. (2018). Analisis kemampuan berpikir kritis dalam matematika mengacu pada watson-glaser critical thinking appraisal pada siswa kelas VIII SMP negeri di banjarmasin tengah tahun pelajaran 2016/2017. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 71–78.
- Ertmer, P. A., Strobel, J., Cheng, X., Chen, X., Kim, H., Olesova, L., Sadaf, A., & Tomory, A. (2010). Expressions of critical thinking in role-playing simulations: Comparisons across roles. *Journal of Computing in Higher Education*, 22(2), 73–94.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Nurfaidah Syam. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X Sma Pada Materi Suhu Dan Kalor (Vol.1, No.1.) *Pemelajaran Berbasis Otak: Paradigma Pengajaran Baru*. Jakarta: Indeks.
- 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 Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 1(1).
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Spielmann, S. S., Macdonald, G., & Wilson, A. E. (2009). On the rebound: Focusing on someone new helps anxiously attached individuals let go of ex-partners. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(10), 1382–1394.
- Zapata-Cuervo, N., Montes-Guerra, M. I., & Jeong, M. (2021). How do restaurants respond to the COVID-19 pandemic? Lessons from Colombian restaurateurs and their survival strategies. *Journal of Foodservice Business Research*, 1–22.