

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

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada
Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang**



Oleh :

DESI RAHMADANI

2018/18053066

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

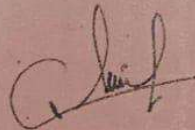
2021

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : Desi Rahmadani
BP/NIM : 2018/18053066
Keahlian : Ekonomi Koperasi
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi

Disetujui oleh
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd
NIP. 19820311 200501 2 005

Padang, Juni 2022
Pembimbing



Dr. Yulhendri, S.Pd, M.Si
NIP. 197705252005001005

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan LULUS Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi


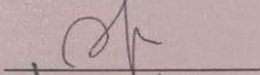
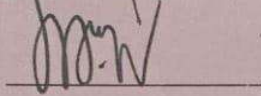
Universitas Negeri Padang

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

Nama : Desi Rahmadani
NIM/TM : 18053066/2018
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Keahlian : Ekonomi Koperasi
Fakultas : Ekonomi

Padang, Juni 2022

Tim Penguji

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	Dr. Yulhendri, S.Pd, M.Si	
2.	Anggota	Elvi Rahmi, S.Pd, M.Pd	
3.	Anggota	Dr. Marwan, S.Pd, M.Si	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Desi Rahmadani
NIM/TM : 18053066/2018
Tempat/Tanggal Lahir : Saruaso/15 Desember 1999
Keahlian : Ekonomi Koperasi
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
No.Handphone : 082170582038
Fakultas : Ekonomi – Universitas Negeri Padang
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *Role Playing (Game Based Learning)* Terhadap Peningkatan *Critical Thinking* Siswa Kelas Xi Ekonomi Di Sman 8 Padang

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya, dengan judul Pengaruh Pembelajaran *Role Playing (Game Based Learning)* Terhadap Peningkatan *Critical Thinking* Siswa Kelas Xi Ekonomi Di Sman 8 Padang, adalah asli karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan cara menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah di tanda tangani asli oleh tim pembimbing, tim penguji, dan Ketua Program Studi.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku di perguruan tinggi.

Padang, 24 Mei 2022

Yang menyatakan,



Desi Rahmadani

NIM. 18053066

No.Handphone : 082170582038

ABSTRAK

Desi Rahmadani (2018/18053066) : Pengaruh Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan *Critical Thinking* Siswa Kelas XI Ekonomi Di Sman 8 Padang

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dan untuk mengetahui proses pelaksanaan model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa

Penelitian ini menggunakan jenis quasi experimental design dengan menggunakan model nonequivalent control group design. Sebelum diberikan *treatment* kelas yang menggunakan *role playing* diberi test yaitu pretest, dengan maksud untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum *treatment* yaitu kelas XI MIPA 4 dan setelah dilakukan *treatment* kelompok tersebut diberikan posttest untuk melihat peningkatan kelompok dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*

Metode analisis data yang digunakan adalah analisis hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa capaian hasil *critical thinking* siswa dengan menggunakan model *role playing* sebelum diberikan *treatment* lebih rendah dibandingkan dengan setelah diberikan *treatment*

Maka disarankan kepada kepada peneliti selanjutnya, dapat meneliti model pembelajaran berbasis *game* 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.

Kata kunci : Model pembelajaran, *role playing*, *critical thinking*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, wr wb

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala karunia yang selalu tercurah kepada kita semua dan khususnya pada penulis sehingga dengan karunia-Nya skripsi yang berjudul “**Pengaruh Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan *Critical Thinking* Siswa Kelas XI Ekonomi Di Sman 8 Padang**” ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam tidak lupa disampaikan kepada Nabi besar Muhammad SAW, rasul sekalian umat yang telah membawa ke kehidupan yang penuh ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini bertujuan sebagai syarat untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi di Universitas Negeri Padang. Alhamdulillah, skripsi ini terlaksana atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Ucapan terimakasih kepada Bapak Dr. Yulhendri, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingannya sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dekan serta Wakil Dekan Fakultas Ekonomi yang telah memberikan kelencaran administrasi dalam menyelesaikan skripsi penulis.

2. Ibu Tri Kurniawati, S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Jurusan, beserta Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi, yang telah memberikan kemudahan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Elvi Rahmi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji satu yang telah memberikan koreksi dan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik.
4. Bapak Dr. Marwan, S.Pd.,M.Si. selaku dosen penguji dua yang telah memberikan koreksi dan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Bapak dan Ibu dosen serta Staf Tata Usaha dan Perpustakaan Fakultas Ekonomi yang telah membagikan ilmu dan pengalamannya sehingga menambah pengetahuan penulis dalam menyusun skripsi ini.
6. Bapak Parisal Effendi, S.Pd, M.Si yang telah memberikan bimbingan serta kelancaran selama proses penelitian di SMAN 8 Padang.
7. Teristimewa, terimakasih kepada Kedua orang tua penulis Alm. Alibidin dan Ibunda tercinta Rosai. Yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan selama perkuliahan. Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan pada dua orang paling berharga dalam hidup saya.
8. Uda Arif Rahman Hakim dan kakak Enjelia kulil yang telah menjadi penyemangat dan selalu memberikan dukungan seperti orang tua bagi saya. Yang memberikan perhatian, semangat, do'a dan dukungan serta pengorbanan baik secara moril maupun materil hingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi tetap waktu.

9. Terimakasih kepada sahabat tercinta, Sherina Agvara Rizal, Habibullah Adriz, Wyanet Putri Alisha, Icha Putri. Terimakasih telah menjadi tempat untuk cerita dan memberi bantuan saat penulis membutuhkannya. Telah mengisi hari penulis dengan canda dan tawa serta beberapa hal gila bersama. Terimakasih kepada sherin telah menemani empat tahun bersama walaupun singkat tetapi sangat berarti bagi penulis, terimakasih kepada habib dan icha yang menjadi sahabat selama beberapa tahun terkahr yang tetap memberikan dukungan. Terimakaish kepada kak wia yang telah memabntu dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terima Kasih kepada Sandri Adnin orang yang paling spesial dan sangat berarti dalam memberi pengarahan dan hal pembelajaran yang lebih mendewasakan pribadi diri si penulis serta memberikan pengalaman dan kiat-kiat untuk melangkah ke masa depan. Suka dan duka terasa ringan dan mudah dibalik kerasnya sebuah perjuangan yang tak habis-habisnya dilontarkan oleh beliau yang bisa dikatakan menjadi support system dan rumah dikala bersedih. Harapan kedepan, semoga kedepannya kita bisa berjuang bersama-sama melewati semua lika liku sebuah proses panjang dan masa-masa sulit untuk mengarah hidup yang lebih baik di dunia maupun akhirat.
11. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan Shatria, Pepe, Voni, Nova, Eja, widya,apit yang telah menjadi tempat berbagi ilmu selama beberapa waktu terkahir dan memberikan semangat serta motivasi dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini.

12. Teman-teman Jurusan Pendidikan Ekonomi angkatan 2018 yang sama-sama berjuang atas motivasi, saran, serta dukungan dalam penulisan skripsi ini.
13. Semua pihak yang turut memberikan do'a, dukungan, dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Mudah-mudahan isi dan hasil pada skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis juga mengharapkan kritik maupun saran yang bersifat membangun untuk perbaikan dalam skripsi ini kedepannya

Padang, Mei 2022

Desi Rahmadani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori	12
1. Model Pembelajaran	12
2. Role Playing	14
3. Kemampuan Berfikir Kritis	20
B. Hubungan Antar Variabel.....	24
C. Penelitian Yang Relavan.....	24
D. Kerangka Konseptual.....	26
E. Hipotesis	27
BAB III	28
METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Desain Penelitian	28
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
D. Populasi dan Sampel.....	29
1. Populasi	29
2. Sampel	29

E.	Jenis dan Sumber Data.....	30
1.	Data Primer.....	30
2.	Data Sekunder.....	30
F.	Definisi Operasional	30
1.	Role Playing	30
2.	Kemampuan Berfikir Kritis	30
G.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	31
1.	Teknik Pengumpulan Data.....	31
2.	Instrumen Penelitian	31
H.	Teknik Analisis Data.....	33
1.	Analisis Deskriptif.....	33
2.	Uji Normalitas	34
3.	Uji Homogenitas.....	34
4.	Hipotesis	34
BAB IV		36
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		36
A.	Gambaran Penelitian.....	36
1.	Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	36
B.	Analisis Deskriptif.....	37
1.	Critical Thinking Kelas role playing.....	38
C.	Analisis Induktif.....	42
1.	Uji Normalitas	42
2.	Uji Homogenitas.....	43
D.	Hasil Penelitian	44
1.	Uji Hipotesis	44
E.	Pembahasan.....	46
F.	Keterbatasan Penelitian.....	51
BAB V.....		53
KESIMPULAN DAN SARAN.....		53
A.	Kesimpulan	53
B.	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN		59

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rata-Rata Nilai Ekonomi Siswa Kelas XI Pada Ujian Tengah Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022	5
Tabel 2 Kisi-kisi Instrument Soal Kemampuan Berfikir Kritis	32
Tabel 3 Hasil critical thinking kelas role playing sebelum perlakuan	38
Tabel 4 Distribusi frekuensi skor sebelum treatment pada kelas role playing.....	39
Tabel 5 Hasil critical thinking setelah treatment.....	40
Tabel 6 Distribusi frekuensi skor setelah treatment pada kelas role playing	41
Tabel 7 Ringkasan Uji Normalitas kelas <i>role playing</i>	43
Tabel 8 Ringkasan Uji Homogenitas	44
Tabel 9 Ringkasan Uji t sebelum dan setelah kelas role playing	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Konseptual	27
Gambar 2 Distribusi frekuensi skor sebelum treatment pada kelas role playing	40
Gambar 3 Distribusi frekuensi skor setelah treatment pada kelas role playing	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Observasi Nilai Ujian Tengah Semester	59
Lampiran 2 RPP Kelas role playing.....	72
Lampiran 3 Bahan Materi Role Playing.....	79
Lampiran 4 Soal sebelum dan sesudah tretament	95
Lampiran 5 Angket Validasi	107
Lampiran 6 Surat Observasi Penelitian.....	119
Lampiran 7 Hasil critical thinking Sebelum dan sesudah kelas role playing	122
Lampiran 8 Hasil Olahan Data SPSS.....	125
Lampiran 9 Dokumentasi.....	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah program yang memiliki komponen tujuan dan terdapat proses belajar antara pendidik dan siswanya, sehingga dengan hal tersebut bisa menjadi tempat untuk mengembangkan diri siswa dalam menghadapi segala permasalahan yang timbul pada diri siswa itu sendiri. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sangat 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 Rusmono (2012) 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 prilaku 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. Hal ini merupakan solusi untuk

mengurangi rantai penyebaran COVID-19 di Indonesia. Pembelajaran online untuk saat ini hendaknya dioptimalkan sehingga bisa menjadi sebuah pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Pada pembelajaran online masalah yang dihadapi oleh siswa terletak pada keterlibatan (*engagement*) siswa yaitu kegiatan pembelajaran yang bersifat kognitif, emosional, dan keprilakuan mereka dalam belajar (Zapata-Cuervo et al., 2021). Persoalan itulah yang dihadapi oleh peneliti dalam pembelajaran ekonomi pada masa pandemi dengan *distance learning*. Dimana rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena kontrol guru dalam pembelajaran amat lah rendah, dan terlebih lagi guru tidak bisa mengontrol perilaku siswa dalam belajar.

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 pemerintahan tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan. Dimana dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa tujuan pendidikan menengah adalah membentuk siswa agar menjadi manusia yang memiliki ilmu, cakap, kritis, kreatif dan inovatif. Dengan adanya pendidikan siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir yang dimilikinya ke tingkat yang lebih tinggi atau yang dikenal dengan *High Order Thinking Skill (HOTS)*. Kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat berkembang dengan baik jika selama proses pembelajaran siswa dilatih agar mampu memperoleh, mengelola,

menganalisis dan memanfaatkan informasi dalam menyelesaikan masalah. Artinya apabila siswa dihadapkan pada suatu masalah selama proses pembelajaran, siswa ikut terlibat aktif untuk menyelesaikannya (Kusumawati, 2018).

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan oleh lembaga *Partnership for 21st century skill*, keterampilan berfikir kritis termasuk salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa. Keterampilan tersebut bermanfaat bagi siswa dalam menghadapi kondisi yang ada di masyarakat saat ini. Di dalam era globalisasi yang diiringi dengan perkembangan IPTEK pada saat ini beragam informasi bisa dengan mudah diperoleh, baik informasi positif maupun informasi negatif. Oleh karena itu dengan berfikir kritis bisa menjadi bekal bagi siswa dalam memilah informasi yang bermanfaat dan menghindari informasi yang tidak bermanfaat.

Kemampuan berfikir kritis didefinisikan sebagai keterampilan yang memiliki peran penting bagi setiap individu dalam memecahkan masalah yang ada (Spielmann, MacDonald, and Wilson 2009). Keterampilan berpikir kritis yang ada pada diri manusia memiliki peran penting dalam menganalisis masalah, argument, pemikiran yang teliti berdasarkan informasi dan data, 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. Selama proses pembelajaran, kemampuan berpikir kritis siswa bisa dikembangkan dengan

cara memperbanyak pengalaman melalui pemecahan masalah selama proses belajar (Supandi and Senam 2019).

Sejalan dengan hal tersebut guru hendaknya lebih kreatif dalam mengemas perangkat pembelajaran sehingga proses pembelajaran bisa berjalan secara interaktif, insiparatif, menyenangkan, dan memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013. 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*. Dengan proses belajar seperti itu tujuan yang diharapkan dari Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 belum tercapai.

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, belum adanya 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 digunakan guru masih menggunakan 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 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: Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022 di SMAN 8 Padang (diolah)

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. Berdasarkan penelitian Anix &Triharita (2017) masalah yang dihadapi pada pembelajaran ekonomi yaitu kemampuan pemahaman konsep materi pada sebagian besar teori yang masih rendah sehingga masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Melihat nilai ekonomi tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menunjang suatu pembelajaran yang diharapkan maka diperlukan sebuah alternatif yaitu dengan penggunaan model pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan model yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta dapat mengurangi sikap pasif peserta didik (Hardiyanto,2005).

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 tepat sangat dibutuhkan agar siswa mempunyai keinginan untuk ikut terlibat aktif selama proses pembelajaran. Ada banyak model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Ekonomi, salah satu nya adalah *role playing*.

Model *role playing* merupakan salah satu model yang menjadikan siswa dapat berfikir secara aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, atau antara siswa dan siswa lain. Dalam hal ini tentu saja, metode belajar model *role playing* memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode belajar model *role playing*, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya dalam membentuk suasana kebersamaan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam kelas.

Model *role playing* menurut Nurhasanah (2016) merupakan model pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk bisa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada tingkat kreativitas serta ekspresi siswa dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Melalui bentuk model *role playing* dengan kemampuan berfikir siswa dapat ditingkatkan, khususnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah agar bisa menentukan tindakan penyelesaian. Beberapa unsur dari pendekatan *role playing* yaitu adanya tantangan, peraturan, interaksi, tujuan, hasil dan umpan balik. Unsur tantangan yang ada dalam permainan dengan segala ketentuan yang harus di patuhi, mampu melatih siswa dalam menanggapi permasalahan untuk dapat menyelesaikannya menggunakan

kemampuan yang telah dimiliki. Nantinya guru diharapkan agar dapat menggunakan *role playing* sehingga tidak terjadi kebosanan pada siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan penggunaan *role playing* bertujuan untuk menciptakan pembelajaran lebih efektif karena banyak manfaat yang ditawarkan. Dengan adanya model *role playing* maka tentu saja bisa meningkatkan *learning orientation* siswa. Selain itu unsur tantangan yang terdapat dalam permainan dengan ketentuan yang dipenuhi mampu melatih siswa dalam menyelesaikan masalah menggunakan kemampuan yang dimiliki. Unsur interaksi merupakan *oral activities*, dimana siswa dan temannya bertukar pikiran dalam membuat sebuah keputusan dan sebuah kesimpulan, sehingga akan berkembang kemampuan berfikir dari masing-masing siswa tersebut.

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”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat ditemukan berbagai macam masalah pembelajaran yang terjadi, antara lain:

1. Penggunaan model pembelajaran yang konvensional mengakibatkan siswa sukar memahami materi pembelajaran
2. Penggunaan model pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan.
3. Penggunaan model buku dan whatsapp mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton, sehingga siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran
4. Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal yang memuat indikator kemampuan berfikir kritis masih tergolong rendah
5. Pembelajaran belum mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pelaksanaan penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran ekonomi materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal dengan model pembelajaran *role playing* untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pelaksanaan model *role playing* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan critical thinking siswa?
2. Bagaimana pengaruh model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan model *role playing* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan critical thinking siswa
2. Untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat bagi penulis untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Padang, dan Mengetahui bagaimana pengaruh pengaruh model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi

tentang manfaat menggunakan model *role playing* bidang pendidikan. Sehingga masyarakat dapat lebih memanfaatkan penggunaan *game* sebagai sumber dan media dalam mencari informasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

3. Bagi Pihak Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang pengembangan proses pembelajaran berbasis *game*, agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang lebih bermutu dan berkualitas.