

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU *UNO FLIP* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA
KELAS XI SMAN 3 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

VIMA ARLANI IFTIROSY

NPM : 2114010049

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh :

VIMA ARLANI IFTIROSY
NPM: 2114010049

Judul:

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU *UNO FLIP* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS
XI SMAN 3 KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Bimbingan
dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 3 Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi.
NIDN. 0720018601

Pembimbing II



Drs. Setya Adi Sancava, M.Pd.
NIDN. 0712076102

Skripsi oleh :

VIMA ARLANI IFTIROSY

NPM: 2114010049

Judul:

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU *UNO FLIP* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS
XI SMAN 3 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Bimbingan dan
Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 10 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi.

2. Penguji I : Nora Yuniar Setya Putri, S.Pd., M.Pd.

3. Penguji II : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.

Mengetahui,


Dekan FKIP
Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Vima Arlani Iftirosy
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 31 Juli 2001
NPM : 2114010049
Fak/Jur/Prodi. : FKIP/S1 Bimbingan dan Konseling

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Kediri, 21 Juni 2025

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink is written over a red rectangular stamp. The stamp contains the text 'METERAI TEMPEL' and a serial number 'CF80CAMX423125464'. To the left of the stamp is a small circular emblem with a Garuda bird.

VIMA ARLANI IFTIROSY
NPM: 2114010049

MOTTO

“Jika bukan karena Allah yang mampukan, aku mungkin sudah lama menyerah.”

(Q.S. Al-Insyirah: 05-06)

“Tugas kita bukanlah untuk berhasil, tugas kita adalah mencoba karena di dalam mencoba itulah kita menemukan kesempatan untuk berhasil.”

-Buya Hamka

“Menarilah dan terus tertawa, walau dunia tak seindah surga, bersyukurlah pada yang kuasa, cinta kita di dunia, selamanya”

-Laskar Pelangi

“Kemenangan bukan hanya soal kartu di tangan, tetapi tentang bagaimana kita berpikir dalam setiap langkah. Dan skripsi ini lahir dari satu prinsip: ketika hidup ngasih kartu jelek, balik aja.... Siapa tahu jadi lebih bagus”

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Ayah Sudarga, mama Dela Susilowati, dan adik tercinta Ibnu Arlani Maulana. Terima kasih telah menjadi rumah paling tenang dalam badai, (walau tak sempurna), dan menjadi cahaya saat langkahku gelap dan penuh keraguan. Doa-doa kalian yang tak terdengar, justru yang paling nyaring menemani setiap proses ini. Skripsi ini takkan ada tanpa pengorbanan dan restu kalian.
2. Diriku sendiri, Vima Arlani Iftirosy. Terimakasih sudah bertahan, meski tak selalu kuat dan sempat ingin menyerah. Skripsi ini adalah bukti bahwa luka, lelah, dan air mata bisa berubah menjadi karya—asal tak berhenti percaya.

ABSTRAK

Vima Arlani Iftirosy: Efektivitas Permainan Kartu *UNO Flip* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMAN 3 Kediri, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UN PGRI Kediri, 2025

Kata kunci: kartu *UNO Flip*, berpikir kritis, bimbingan kelompok, siswa SMA

Keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah, termasuk di SMAN 3 Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif layanan bimbingan kelompok yang menggunakan media permainan kartu *UNO Flip* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI di SMAN 3 Kediri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen, melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing terdiri dari 8 siswa. Kelompok eksperimen mendapatkan layanan bimbingan kelompok selama lima kali pertemuan dengan media kartu *UNO Flip*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan yang sama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor rata-rata dari 9,13 pada *pretest* menjadi 16,25 pada *posttest*, yang berarti berpindah dari kategori “cukup” ke “sangat baik”. Sedangkan kelompok kontrol hanya naik dari 9,38 menjadi 11,00 dan masih berada dalam kategori “cukup”. Analisis data menggunakan *uji paired sample t-test* dan *independent sample t-test* menunjukkan hasil yang signifikan (nilai Sig. 0,000), yang berarti ada perbedaan nyata sebelum dan sesudah perlakuan, serta antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selain itu, data sudah memenuhi syarat normalitas dan homogenitas. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa penggunaan media kartu *UNO Flip* dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Model layanan seperti ini bisa jadi alternatif yang menarik dan bermanfaat untuk guru BK dalam membantu siswa menghadapi masalah di sekolah.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Efektivitas Permainan Kartu *UNO Flip* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMAN 3 Kediri” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan BK FKIP UN PGRI Kediri

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. selaku Kaprodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi. selaku Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan berharga sejak awal penyusunan skripsi ini. Setiap koreksi dan arahan dari ibu menjadi pijakan penting dalam proses penulisan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan banyak saran yang membangun, dan menumbuhkan semangat serta kepercayaan diri dalam menyempurnakan karya ini. Terimakasih atas ketelatenan dan kepedulian bapak selama proses pembimbingan berlangsung.
6. Mama Dela Susilowati, ayah Sudarga, dan Ibnu Arlani Maulana adik tercinta yang tiada henti mendoakan, memberikan semangat, motivasi, dan mensupport dalam segala hal.
7. Serta pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 21 Juni 2025

A handwritten signature in dark ink, appearing to read 'Vima' with a stylized flourish above it.

VIMA ARLANI IFTIROSY

NPM: 2114010049

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II : KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS.....	5
A. Teori dan Penelitian Terdahulu Variabel 1.....	5
1. Berpikir Kritis.....	5
2. Penelitian Terdahulu.....	11
B. Teori dan Penelitian Terdahulu Variabel 2.....	12
1. Permainan Kartu <i>Uno Flip</i>	12
2. Penelitian Terdahulu.....	21
C. Kerangka Berpikir.....	23
D. Hipotesis	24

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Berpikir Kritis (Sebelum Uji Coba).....	27
Tabel 3. 2 Rubrik Skoring Berpikir Kritis	28
Tabel 3. 3 Kategori Skala Interpretasi Keterampilan Berpikir Kritis	29
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Observasi	30
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis (Setelah Uji Coba)	32
Tabel 3. 6 Lembar Penilaian Validitas Isi oleh Guru BK	32
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Empiris Instrument Berpikir Kritis	34
Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Berpikir Kritis	35
Tabel 3. 9 Jumlah Populasi Siswa Kelas XI	35
Tabel 3. 10 Rencana Waktu Penelitian	39
Tabel 4. 1 Uraian Pelaksanaan Pemberian Treatment	42
Tabel 4. 2 Kategori Skala Interpretasi Keterampilan Berpikir Kritis	47
Tabel 4. 3 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen.....	48
Tabel 4. 4 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol.....	49
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas	50
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas.....	51
Tabel 4. 7 Hasil Uji Paired Samples t-Test Kelompok Eksperimen.....	52
Tabel 4. 8 Hasil Uji Paired Samples t-Test Kelompok Kontrol	52
Tabel 4. 9 Group Statistics.....	54
Tabel 4. 10 Hasil Uji Independent Samples t-Test	54
Tabel 4. 11 Tabel Signifikansi	56

DAFTAR GAMBAR

Tidak ada gambar pada bagian isi utama skripsi.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Instrumen Pretest dan Posttest Sebelum Uji Ahli.....	70
Lampiran 2 Hasil Uji Ahli	71
Lampiran 3 Angket Instrumen Pretest dan Posttest Setelah Uji Ahli	72
Lampiran 4 Tabulasi Data Siswa Uji Coba Instrumen	73
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Sebelum dan Sesudah Uji Validitas dan Reliabilitas	74
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL).....	75
Lampiran 7 Tabulasi Hasil Pretest Kelompok Eksperimen.....	90
Lampiran 8 Tabulasi Hasil Pretest Kelompok Kontrol.....	90
Lampiran 9 Tabulasi Hasil Posttest Kelompok Eksperimen	90
Lampiran 10 Tabulasi Hasil Posttest Kelompok Kontrol	91
Lampiran 11 Output SPSS Validitas Hasil Uji Coba Instrumen	92
Lampiran 12 Output SPSS Validitas Hasil Uji Coba Instrumen	92
Lampiran 13 Output SPSS Hasil Uji Normalitas.....	93
Lampiran 14 Output SPSS Hasil Uji Homogenitas	93
Lampiran 15 Output SPSS Hasil Uji Paired Sample t-Test Kelompok Eksperimen..	93
Lampiran 16 Output SPSS Hasil Uji Paired Sample t-Test Kelompok Kontrol.....	94
Lampiran 17 Output SPSS Hasil Uji Independent Sample t-Test	94
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian dari Kampus.....	95
Lampiran 19 Surat Pengantar Penelitian dari Sekolah.....	96
Lampiran 20 Surat Izin dari Sekolah	97
Lampiran 21 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	98
Lampiran 22 Kartu Bimbingan Skripsi.....	100
Lampiran 23 Surat Keterangan Similarity PPI	101
Lampiran 24 Hasil Cek Similarity	102
Lampiran 26 Berita Acara Ujian SIAKAD.....	103
Lampiran 27 Lembar Revisi Ujian SIAKAD	104
Lampiran 28 Dokumentasi.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berpikir kritis merupakan keterampilan penting yang diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan pengambilan keputusan sehari-hari. Berpikir kritis adalah proses mental yang melibatkan analisis, evaluasi, dan sintesis informasi untuk mencapai kesimpulan yang logis dan rasional (Facione, 2011). Di era informasi saat ini, kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk menyaring informasi yang beragam dan sering kali bertentangan. Meskipun pentingnya berpikir kritis telah diakui secara luas, banyak penelitian menunjukkan bahwa keterampilan ini masih kurang dikembangkan di kalangan siswa (Tsui, 2002).

Fenomena ini juga ditemukan pada generasi Z, yang tumbuh dalam era digital dengan kemudahan akses informasi melalui internet dan media sosial. Meski akses ini memberikan peluang untuk memperoleh pengetahuan secara cepat, penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis di kalangan generasi Z masih tergolong kurang. Keterampilan berpikir kritis yang kurang berkembang dapat menjadi hambatan besar dalam kehidupan mereka, baik dalam konteks akademis maupun dalam pengambilan keputusan sehari-hari (Apriyanti Dewi & Korespondensi, 2024).

Kurangnya keterampilan berpikir kritis ini terkait dengan kebiasaan konsumsi media yang mengutamakan kecepatan informasi tanpa melakukan analisis mendalam. Seperti yang diungkapkan oleh Severiens & Schmidt (2020), generasi Z lebih cenderung mengandalkan informasi instan tanpa mengevaluasi konten secara kritis. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan pendekatan pendidikan yang dapat mengasah kemampuan evaluasi kritis terhadap informasi. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media yang dapat menarik minat siswa dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis mereka, seperti permainan kartu *Uno Flip*. Permainan ini, dengan mekanisme permainannya yang unik,

memberikan kesempatan untuk melatih keterampilan analitis dan pemecahan masalah secara langsung.

Permainan kartu *Uno Flip* telah terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah (Karp & Daniel, 2015). Dengan berbagai elemen permainan yang membutuhkan ketelitian dan keterampilan dalam menemukan jawaban yang tepat, permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian oleh Kahne & Bowyer (2018) juga menunjukkan bahwa permainan seperti kartu *Uno Flip* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa. Dengan demikian, kartu *Uno Flip* tidak hanya mengasah kemampuan kognitif siswa tetapi juga memperkuat keterampilan sosial mereka, yang sangat penting untuk perkembangan keterampilan berpikir kritis dalam konteks sosial.

Media permainan dalam layanan bimbingan kelompok digunakan sebagai pendekatan yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Bimbingan kelompok memungkinkan siswa untuk berdiskusi, bertukar ide, dan saling belajar dalam suasana yang kolaboratif. Prayitno (2004) menyatakan bahwa bimbingan kelompok dapat membantu individu mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan sosial mereka. Dalam konteks berpikir kritis, bimbingan kelompok menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menganalisis masalah bersama, mengevaluasi berbagai alternatif solusi, dan menyusun langkah penyelesaian masalah yang rasional.

Layanan bimbingan kelompok telah terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui diskusi terbuka dan refleksi bersama, yang menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung untuk mengemukakan pendapat. Penelitian oleh Elsabrina (2023) menunjukkan bahwa teknik *creative problem solving* dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. Selain itu, penggunaan media permainan seperti kartu *Uno Flip* dalam layanan bimbingan kelompok dapat memberikan stimulus yang menyenangkan dan interaktif, yang mendorong siswa untuk berpikir analitis dan strategis. Rahmawati, Muttaqin,

dan Listiawati (2019) menemukan bahwa permainan kartu Uno dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui aspek interaktifnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pendahuluan dengan guru BK yang dilakukan peneliti di SMAN 3 Kediri, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas XI mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, serta menyusun solusi yang logis dan rasional. Hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan siswa saat diberikan kasus atau permasalahan sehari-hari, di mana banyak siswa hanya memberikan jawaban spontan tanpa mempertimbangkan alasan yang mendasari, atau sekadar meniru jawaban teman. Selain itu, guru bimbingan dan konseling juga mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa belum terbiasa berdiskusi kritis dan cenderung pasif ketika dihadapkan pada tugas yang memerlukan analisis mendalam. Fenomena ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa di SMAN 3 Kediri, khususnya kelas XI, masih tergolong kurang dan membutuhkan perhatian serta intervensi yang tepat.

Kombinasi antara bimbingan kelompok dan media permainan dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam layanan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas permainan kartu *Uno Flip* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI SMAN 3 Kediri. Diharapkan, melalui permainan ini, siswa dapat mengasah kemampuan berpikir kritis mereka dalam memecahkan masalah dan mengembangkan keterampilan strategi, kesabaran, serta konsentrasi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu :

1. Apakah permainan kartu *UNO Flip* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI SMAN 3 Kediri?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis antara siswa yang diberikan permainan kartu *UNO Flip* dengan siswa yang tidak diberikan perlakuan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan kartu *Uno Flip* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI SMAN 3 Kediri dan untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kritis antara siswa yang diberikan permainan kartu *UNO Flip* dengan siswa yang tidak diberikan perlakuan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan ide baru yang dapat digunakan dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling utamanya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMAN 3 Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, W. N., & Raharjo. (2021). *Penerapan Media Permainan Kartu Pintar Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) untuk Melatihkan Keterampilan Sosial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. PENSIA E-Jurnal: Pendidikan Sains, 9(1), 85–89.
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2815552>
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Brookfield, S. D. (2012). *Teaching for Critical Thinking: Tools and Techniques to Help Students Question Their Assumptions*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Chaffee, J. (n.d.). *Thinking critically*. City University of New York.
<https://repository.ump.ac.id/4702/3/BAB%20II.pdf>
- CNN Indonesia. (2024). *Berpikir Kritis: Pengertian, Manfaat, Contoh, dan Strateginya*. Diakses dari:
<https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20240308151024-569-1072158/>
- Corey, G. (2015). *Theory and practice of counseling and psychotherapy* (10th ed.). Cengage Learning.
- Crespo, E. (2012). *Berpikir Kritis dalam Konteks Pembelajaran*. Dalam Zakiah, L. & Lestari, I. (2019). *Berpikir Kritis dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
[Perpustakaan UNNES+6Z-Library+6Z-Library+6](#)
- Dewey, J. (1933). *How we think*. D.C. Heath & Co.
- Dewi, A. A., & Purwanti. (2024). *Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap perilaku dan pengambilan keputusan generasi Z di era digital*. *Bundling: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 1(2024).

- Duron, R. (2005). *Critical thinking: The ability to analyze and evaluate information*. Journal of Higher Education, 74(5), 403–424.
- Ekawati, D. (2024). *Pengembangan media pembelajaran kartu uno pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa Kelas V di MI Al Hasib Pakis Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Elsabrina, U. R. (2023). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Creative Problem Solving Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SMAN 4 Kediri*. Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri. <https://repository.unpkediri.ac.id/12447/Nusantara PGRI Repository>
- Ennis, R. H. (1993). *Critical Thinking Assessment. Theory Into Practice*, 32(3), 179–186. <https://doi.org/10.1080/00405849309543594>
- Ennis, R. H. (1995). *Critical Thinking*. Prentice Hall.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. University of Illinois. http://faculty.education.illinois.edu/rhennis/documents/TheNatureofCriticalThinking_51711_000.pdf
- Facione, P. A. (2011). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts. Insight Assessment*. <https://repository.unmuhjember.ac.id/21402/10/9%20DAPUS.pdf>
- Faiz, M. (2012). *Berpikir Kritis*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Fikria Nurzakiah, D., Justitia, D., & Hidayat, D. R. (2004). *Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Metode Problem Solving dalam Mengembangkan Berpikir Kritis Siswa*. INSIGHT: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 3(1), 14–20.
- Fisher, A. (2008). *Critical Thinking: An Introduction*. Cambridge University Press.

- Fitriana, R. (2021). *Penggunaan Permainan Uno Flip sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan, 13(2), 45-60.
- Hardika. (2025). Dosen UMS: *Fenomena Brain Rot Ancam Daya Kritis Anak Muda, Khususnya Gen Z*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hasan, M. (2020). *Game-Based Learning dan Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan.
- HermanAnis.com. (2021). *Indikator Berpikir Kritis menurut Ahli*. Diakses dari: <https://hermananis.com/indikator-berpikir-kritis-menurut-ahli-seperti-ennis-marzano-glaser-dan-lainnya/>
- Ikasari, F. (2024). *Program Bimbingan Kelompok Teknik Dialog Sokratik untuk Mengembangkan Berpikir Kritis Siswa*. Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Johnson, E. B. (2017). *Thinking critically and logically: A guide to critical thinking*. Routledge. <https://repository.uin-suska.ac.id/5956/3/BAB%20II.pdf>
- KBBI. (n.d.). *Berpikir*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Tersedia di: <https://kbbi.web.id/berpikir>
- Mattel. (2019). *Uno Flip Game Rules*. Mattel Games. https://service.mattel.com/instruction_sheets/GKD76-0970-110407.pdf
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugroho, T. (2019). *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Menengah*. Jurnal Pendidikan, 11(3), 87-100.
- Paillin, B., Prastiti, T. D., & Ramdhani, S. (2023). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2).

- Paul, R., & Elder, L. (2006). *Critical Thinking: Tools for Taking Charge of Your Learning and Your Life* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Plato. (n.d.). *Berpikir adalah berbicara dalam hati*. Tersedia di: <https://repository.uin-suska.ac.id/5964/3/BAB%20II.pdf>
- Pratama, A., & Kusuma, W. (2018). *Penggunaan Permainan sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Berpikir Kritis pada Siswa SD*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(2), 150-162.
- Pratiwi, R. D., & Oktaviani, R. (2022). *Penggunaan Media Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Kognitif dalam Layanan Bimbingan Kelompok*. Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia, 7(1), 32-45. <https://ejournal.um.ac.id/index.php/jbki>
- Prayitno. (2004). *Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Depdiknas.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2018). *Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 5(3), 1–5.
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). *Peran Permainan Kartu Uno dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Bioeduin, 9(2), 64–75. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/bioeduin/article/view/6221>
- Repository IAIN Kudus. (2021). *BAB II – Tinjauan Teoritis*. Diakses dari: <https://repository.iainkudus.ac.id/6884/5/05.BAB%20II.pdf>
- Repository UKSW. (2021). *BAB II – Kajian Teori*. Diakses dari: https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/19990/2/T1_292015514_BAB%20II.pdf
- Ruggiero, V. R. (2012). *The art of thinking: A guide to critical thinking*. Pearson.

- Safitri, A., Lusiana, R., & Adamura, F. (2024). *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(1).
- Sari, D., & Santoso, A. (2020). *Penerapan Metode Game-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 34-49.
- Shofiyulloh, M., & Wirastania, V. (2020). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Simulasi terhadap Kreativitas Berpikir Siswa*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling (ABKIN Jatim)*, 3(1), 12–20.
<https://ojs.abkinjatim.org/index.php/ojspdabkin/article/download/46/34>
- Siyoto, S., & Ali, M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
https://repository.unpkediri.ac.id/2202/5/4_BAB%20III.pdf
- Suherman, U. (2019). *Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kognitif Siswa*. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(2), 123-134.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk>
- Sulaeman, M. (2020). *Aplikasi Project-Based Learning Untuk Membangun Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Peserta Didik*. Depok: Bioma Publishing.
- Suryabrata, S. (2003). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/35035/Perbedaan-Prokrastinasi-Akademik-Ditinjau-Dari-Tingkat-Aktualisasi-Diri>
- Tim Peneliti. (2019). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1).
- Tsui, L. (2002). *Fostering Critical Thinking through Effective Pedagogy: Evidence from Four Institutional Case Studies*. *The Journal of Higher Education*, 73(6),

740–763.

[https://j-](https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/15619/10512)

[innovative.org/index.php/Innovative/article/download/15619/10512](https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/15619/10512)

Vilistin, A. (2023). *Instant Gratification: Warisan Perkembangan Teknologi Komunikasi bagi Generasi Z*. Kumparan. <https://kumparan.com/amalia-vilistin/instant-gratification-warisan-perkembangan-teknologi-komunikasi-bagi-generasi-z-245gtihgFll>

Widayat, W., Wiyanto, & Hindarto, N. (2017). *Critical Thinking Skills and Learning Outcomes by Improving Motivation through Flipped Classroom Model*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 6(2), 318–325. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/27783>

Winanda, S., Dur, S., & Siti. (2022). *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3).

Yusuf, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. <https://penerbitdeepublish.com/variabel-bebas-dan-terikat/>

Zakiah, S., & Lestari, D. (2019). *Pendidikan Berbasis Pemikiran Kritis dalam Mempersiapkan Generasi Muda*. Jurnal Pendidikan Karakter, 9(1), 1-10. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/25764>

Zulkarnain, Fatimah, S., & Dahlan, J. A. (2020). *Pasundan Journal of Mathematics Education*, 6(2), 23–35.