

PENGARUH PERMAINAN KONSELOPOLY QUEST TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA PESERTA DIDIK SMAN 12 BANJARMASIN

Salma Hapijah¹, Nina Permata Sari², Qomario³

Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia^{1,2,3}

e-mail: salmahapijah2@gmail.com

Diterima: 15/05/2026; Direvisi: 15/06/2026; Diterbitkan: 30/06/2026

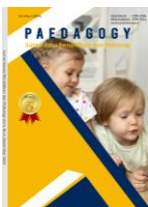
ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran serta masih terbatasnya penelitian mengenai penggunaan permainan Konselopoly Quest dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X di SMAN 12 Banjarmasin setelah mengikuti permainan Konselopoly Quest. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 53 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket skala Likert yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, paired sample t-test, dan ukuran efek (effect size). Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti permainan Konselopoly Quest, dengan ukuran efek yang tergolong besar. Peningkatan tersebut tampak dari keaktifan peserta didik dalam menganalisis masalah, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan mengambil keputusan secara logis selama permainan berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Konselopoly Quest berkaitan dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dan berpotensi menjadi alternatif strategi dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Kata Kunci: *Konselopoly Quest, Keterampilan Berpikir Kritis, Peserta Didik*

ABSTRACT

This study was motivated by the low critical thinking skills of students in the learning process and the limited research on the use of the Konselopoly Quest game in guidance and counseling services to improve these skills. This study aimed to analyze the improvement of critical thinking skills among tenth-grade students at SMAN 12 Banjarmasin after participating in the Konselopoly Quest game. This study employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The subjects consisted of 53 students selected using total sampling. Data were collected using a Likert-scale questionnaire that had met validity and reliability requirements. Data analysis was conducted using a normality test, paired sample t-test, and effect size analysis. The results showed that students' critical thinking skills increased significantly after participating in the Konselopoly Quest game, with a large effect size. This improvement was reflected in students' increased activeness in analyzing problems, participating in discussions, expressing opinions, and making logical decisions during the game. These findings indicate that the use of the Konselopoly Quest game is associated with the



improvement of students' critical thinking skills and has the potential to serve as an alternative strategy in school guidance and counseling services.

Keywords: *Konselopoly Quest, Critical Thinking Skills, Students*

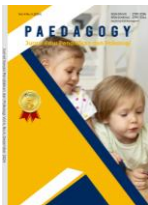
PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan teknologi digital dan perubahan sosial yang berlangsung dengan cepat, dunia pendidikan dituntut untuk membekali peserta didik dengan berbagai keterampilan berpikir tingkat tinggi agar mampu beradaptasi, menyelesaikan permasalahan, serta mengambil keputusan secara tepat. Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan. Keterampilan ini mencakup kemampuan menganalisis informasi, menilai argumen, mempertimbangkan berbagai perspektif, dan mengambil keputusan secara rasional berdasarkan bukti yang relevan. Namun, kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah, yang dapat menghambat proses pembelajaran mereka dan membuat mereka kurang siap menghadapi tantangan hidup (Azka et al., 2024).

Berpikir kritis adalah jenis keterampilan berpikir tingkat tinggi yang berfokus pada menganalisis fakta, menilai argumen, menarik kesimpulan logis, dan membuat penilaian yang tepat (Wandari et al., 2024). Menurut Facione (1998) dalam (Novandi et al., 2025) menjelaskan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Sejalan dengan itu, Norris (2019) dalam (Hasanah et al., 2023)) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis mencakup kemampuan mempertanyakan, menginterpretasikan, mengambil kesimpulan, dan memecahkan masalah secara masuk akal. Adapun (Paul & Elder, 2020) mengemukakan bahwa berpikir kritis ditandai oleh standar intelektual berupa kejelasan (*clarity*), akurasi (*accuracy*), relevansi (*relevance*) dan logika (*logic*). Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, berpikir kritis dapat dipahami sebagai perpaduan antara keterampilan kognitif dan standar intelektual yang memungkinkan seseorang menganalisis serta mengevaluasi informasi secara rasional sebelum mengambil keputusan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh rendahnya pemahaman terhadap konsep dasar, kurangnya motivasi belajar, serta penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang bervariasi. Selain itu, keterbatasan media maupun fasilitas pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik turut memperburuk kondisi tersebut. Temuan serupa dikemukakan oleh Kurniawan et al. (2021), yang menyatakan bahwa peserta didik tingkat SMA masih mengalami kesulitan dalam menyusun asumsi yang valid, membangun argumentasi secara logis, dan menarik kesimpulan secara tepat. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah secara rasional serta mengambil keputusan pada situasi yang kompleks menjadi kurang optimal.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SMAN 12 Banjarmasin. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling (BK), sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat secara jelas di kelas. Hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif berpendapat, sedangkan peserta didik lainnya cenderung pasif karena rasa takut atau kurang percaya diri. Dalam kegiatan diskusi, banyak peserta didik memberikan jawaban secara spontan tanpa memeriksa kebenaran informasi terlebih dahulu, yang menunjukkan rendahnya ketepatan berpikir. Sebagian peserta didik telah mampu memberikan tanggapan yang relevan terhadap topik yang dibahas, namun masih terdapat



peserta didik yang keluar dari konteks pembahasan atau belum mampu menyusun alasan secara logis. Guru BK menilai bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh kurangnya pembiasaan berpikir kritis dan rasa khawatir ketika berbicara di depan teman-temannya. Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan strategi layanan BK yang mampu menumbuhkan keberanian berpendapat, kemampuan analisis, serta pengambilan keputusan secara logis.

Dalam kondisi tersebut, layanan Bimbingan dan Konseling memiliki peranan penting dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, mengambil keputusan, dan memahami dirinya secara lebih baik. Setiawan et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan media yang inovatif dalam layanan BK mampu menciptakan proses layanan yang lebih menarik, komunikatif, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Media yang dirancang secara menarik juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu, mendorong refleksi diri, sekaligus mengaktifkan proses analisis yang menjadi bagian penting dalam keterampilan berpikir kritis.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam layanan BK adalah permainan edukatif berbasis konseling. Permainan edukatif dapat menciptakan suasana layanan yang lebih menyenangkan, mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi, serta melatih kemampuan mengambil keputusan melalui situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Salah satu inovasi media yang dikembangkan dalam layanan BK adalah *Konselopoly Quest*. Setiawan et al. (2025) menjelaskan bahwa *Konselopoly Quest* merupakan media konseling yang dikembangkan berdasarkan teori *Experiential Learning* Kolb (2013) dan teori *Sosiokultural* Vygotsky, yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman langsung, refleksi, dan interaksi sosial dalam proses belajar. Melalui permainan ini, peserta didik dihadapkan pada berbagai situasi yang menuntut kemampuan menganalisis masalah, mempertimbangkan konsekuensi, menyusun argumentasi yang logis, serta mengambil keputusan secara bertanggung jawab. Dalam layanan BK, aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan indikator berpikir kritis yang dikemukakan oleh Paul dan Elder (2020), yaitu kejelasan, akurasi, relevansi, dan logika dalam berpikir.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan berbasis monopoli dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun media pengembangan peserta didik. (Yuliani, 2021) menjelaskan bahwa permainan monopoli mampu membantu peserta didik memahami konsep melalui simulasi, interaksi, dan pengambilan keputusan yang menyerupai situasi nyata. Penelitian Ardila et al. (2025) menunjukkan bahwa permainan Monopoli IPA berbasis *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir reflektif peserta didik secara signifikan melalui diskusi dan pemecahan masalah. Selain itu, (Ardiansyah & Pravesti, 2021) mengembangkan permainan *Monobiling* sebagai media konseling untuk meningkatkan efikasi diri akademik peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Monobiling* efektif digunakan dalam layanan konseling kelompok untuk membantu peserta didik meningkatkan keyakinan terhadap kemampuan akademiknya.

Meskipun demikian, penelitian mengenai *Konselopoly Quest* masih memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut. Penelitian sebelumnya umumnya lebih banyak membahas penggunaan permainan monopoli dalam konteks pembelajaran mata pelajaran tertentu maupun pengembangan efikasi diri akademik peserta didik. *Konselopoly Quest* berbeda dari media monopoli edukatif lainnya karena tidak hanya berfokus pada penguasaan materi pelajaran, tetapi dirancang sebagai media layanan Bimbingan dan Konseling yang memuat situasi



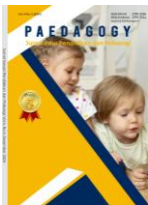
konseling, kartu pertanyaan reflektif, diskusi kelompok, pengambilan keputusan, dan kegiatan refleksi diri. Perbedaan tersebut membuat Konselopoly Quest lebih menekankan proses eksplorasi masalah, penyusunan alasan, pertimbangan konsekuensi, serta penguatan keterampilan berpikir kritis dalam konteks perkembangan pribadi dan sosial peserta didik. Hingga saat ini, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Konselopoly Quest dalam layanan Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik SMA masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya belum banyak menguji pengaruh permainan ini berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis yang dikemukakan oleh (Paul & Elder, 2020), yaitu kejelasan, akurasi, relevansi dan logika berpikir. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kontribusi berupa pengujian empiris mengenai penggunaan Konselopoly Quest dalam layanan BK pada peserta didik SMA dengan fokus pada peningkatan keterampilan berpikir kritis berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh (Paul & Elder, 2020). Kebaruan penelitian ini terletak pada konteks penerapan dalam layanan BK, karakteristik subjek penelitian pada jenjang SMA, penggunaan media Konselopoly Quest, serta fokus pengukuran keterampilan berpikir kritis yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Pembelajaran berbasis permainan telah diketahui memiliki efek positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Menurut (Mao et al., 2022) yang menunjukkan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara signifikan. Oleh karena itu, Konselopoly Quest dapat menjadi salah satu media inovatif yang dapat membantu pelaksanaan layanan BK dengan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Konselopoly Quest terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X SMAN 12 Banjarmasin. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah permainan Konselopoly Quest berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X SMAN 12 Banjarmasin?” Hipotesis penelitian yang diajukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan Konselopoly Quest terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X SMAN 12 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (Sugiyono, 2014). Penggunaan kuasi eksperimen didasarkan pada kondisi penelitian yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengacakan subjek maupun pembentukan kelompok kontrol secara penuh, sehingga perlakuan diberikan pada kelompok yang telah tersedia. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2026 di SMAN 12 Banjarmasin. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok subjek dengan pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) tanpa adanya kelompok kontrol (Hamsir, 2017) Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai O_1-X-O_2 , dengan O_1 sebagai *pretest*, X sebagai perlakuan berupa permainan Konselopoly Quest, dan O_2 sebagai *posttest*. Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2



Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X-4 dan X-6 SMAN 12 Banjarmasin yang berjumlah 53 orang. Kedua kelas tersebut dipilih berdasarkan hasil konsultasi dan rekomendasi guru Bimbingan dan Konseling yang menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas tersebut masih mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat, memberikan alasan yang logis, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi yang merupakan indikator keterampilan berpikir kritis. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi populasi secara lebih representatif.

Perlakuan diberikan dalam satu kali pertemuan layanan Bimbingan dan Konseling sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang telah disusun dengan durasi satu jam pelajaran (45 menit). Kegiatan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kondisi awal keterampilan berpikir kritis peserta didik. Selanjutnya, peserta didik mengikuti permainan *Konselopoly Quest* yang difasilitasi oleh peneliti dengan pendampingan guru Bimbingan dan Konseling. Dalam permainan tersebut, peserta didik terlibat dalam kegiatan diskusi, analisis permasalahan, penyampaian pendapat, pertimbangan alternatif solusi, serta pengambilan keputusan secara logis. Setelah seluruh rangkaian permainan dan refleksi selesai dilaksanakan, peserta didik diberikan posttest untuk mengukur perubahan keterampilan berpikir kritis setelah perlakuan.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik berupa angket yang disusun berdasarkan teori (Paul & Elder, 2020) Kisi-kisi instrumen mencakup aspek kejelasan (*clarity*), ketepatan (*accuracy*), relevansi (*relevance*), dan logika (*logic*). Aspek kejelasan mengukur kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat secara jelas dan mudah dipahami. Aspek ketepatan mengukur kemampuan memberikan informasi yang sesuai dengan fakta dan bukti yang tersedia. Aspek relevansi mengukur kemampuan memberikan tanggapan yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas, sedangkan aspek logika mengukur kemampuan menyusun alasan dan kesimpulan secara rasional. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi isi oleh dosen pembimbing penelitian untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan bahasa, dan relevansi butir pernyataan dengan konstruk keterampilan berpikir kritis.

Instrumen awal terdiri dari 44 pernyataan dan menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban dengan skor mulai dari 1 hingga 4. Hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa 43 item dinyatakan valid dan 1 item dinyatakan tidak valid, sehingga hanya item valid yang digunakan untuk analisis selanjutnya. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha* dan diperoleh nilai sebesar 0,850 sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas tinggi (Forester et al., 2024).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan program SPSS versi 29. Selain analisis statistik deskriptif dan inferensial, dilakukan kategorisasi skor keterampilan berpikir kritis untuk menggambarkan kondisi peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Kategorisasi dilakukan berdasarkan nilai rata-rata (*Mean*) dan standar deviasi (*Standard Deviation*) masing-masing data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan, rentang skor kategori pretest berada pada interval kurang dari 91 hingga lebih dari 129, sedangkan rentang skor kategori posttest berada pada interval kurang dari 106 hingga lebih dari 143. Kategorisasi ini digunakan untuk



mengelompokkan peserta didik ke dalam tingkat keterampilan berpikir kritis tertentu serta melihat perubahan distribusi kategori setelah mengikuti permainan Konselopoly Quest. Analisis diawali dengan uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 100 responden sehingga metode ini dinilai lebih sensitif dalam mendeteksi distribusi data. Selain itu, dilakukan uji homogenitas menggunakan *Bartlett's Test* sebagai analisis pendukung untuk melihat kesamaan varians data. Setelah uji prasyarat dilakukan, pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan skor keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan Konselopoly Quest.

Selain pengujian hipotesis untuk melihat perbedaan signifikansi, analisis data dalam penelitian ini juga dilengkapi dengan uji ukuran efek (*effect size*) menggunakan Cohen's *d* (Noor et al., 2025). Analisis ukuran efek ini bertujuan untuk mengukur seberapa kuat atau besar intensitas pengaruh yang dihasilkan oleh intervensi permainan Konselopoly Quest terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara praktis di lapangan (Reychan et al., 2025). Kriteria interpretasi nilai *Cohen's d* merujuk pada ketentuan Cohen (1988), di mana nilai 0,2 dikategorikan sebagai efek kecil (*small*), 0,5 sebagai efek sedang (*medium*), dan nilai 0,8 ke atas dikategorikan sebagai efek besar (*large*). (Susanto et al., 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Statistik Deskriptif Keterampilan Berpikir Kritis

Sebelum pengujian hipotesis, analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah menerima perlakuan permainan Konselopoly Quest.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Keterampilan Berpikir Kritis

Pengukuran	Mean	Standar Deviasi
<i>Pretest</i>	109,85	12,72
<i>Posttest</i>	124,26	12,26

Berdasarkan tabel 1. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis peserta didik pada saat *pretest* sebesar 109,85 dengan standar deviasi 12,72. Dan nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis peserta didik pada saat *posttest* sebesar 124,26 dengan standar deviasi 12,26. Setelah perlakuan, oleh karena itu, adanya peningkatan rata-rata sebesar 14,42 poin setelah peserta didik mengikuti permainan Konselopoly Quest. Peningkatan nilai rata-rata diatas menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik mengalami perubahan positif setelah mengikuti permainan Konselopoly Quest dalam layanan bimbingan dan konseling.

Kategorisasi Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perubahan keterampilan berpikir kritis peserta didik, dilakukan kategorisasi skor ke dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang tinggi, sangat tinggi.

Tabel 2. Kategorisasi Peserta Didik (*Pre-Test*)

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Presentase
----------	---------------	-----------	------------



		(n)	(%)
Sangat Rendah	$X < 91$	1	2%
Rendah	$91 < X \leq 103$	17	32%
Sedang	$103 < X \leq 116$	19	36%
Tinggi	$116 < X \leq 129$	13	24%
Sangat Tinggi	$X > 129$	3	6%
Total		53	100%

Berdasarkan tabel 2. Pada pretest, sebagian besar peserta didik berada pada kategori sedang, yaitu 19 peserta didik atau 36%. Peserta didik lainnya berada pada kategori rendah sebanyak 17 peserta didik atau 32%, kategori tinggi sebanyak 13 peserta didik atau 24%, kategori sangat tinggi sebanyak 3 peserta didik atau 6%, dan kategori sangat rendah sebanyak 1 peserta didik atau 2%.

Tabel 3. Kategorisasi Peserta Didik (Post-Test)

Kategori	Interval Skor	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Sangat Rendah	$X < 106$	1	2%
Rendah	$106 < X \leq 118$	9	17%
Sedang	$118 < X \leq 130$	26	49%
Tinggi	$130 < X \leq 143$	14	26%
Sangat Tinggi	$X > 143$	3	6%
Total		53	100%

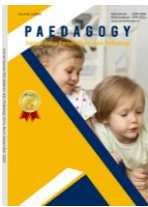
Berdasarkan tabel 3. Pada posttest, sebagian besar peserta didik juga berada pada kategori sedang, yaitu 26 peserta didik atau 49%. Peserta didik pada kategori tinggi berjumlah 14 peserta didik atau 26%, kategori rendah berjumlah 9 peserta didik atau 17%, kategori sangat tinggi berjumlah 3 peserta didik atau 6%, dan kategori sangat rendah berjumlah 1 peserta didik atau 2%. Secara deskriptif, hasil ini menunjukkan bahwa setelah perlakuan jumlah peserta didik pada kategori rendah menurun, sedangkan jumlah peserta didik pada kategori sedang dan tinggi meningkat. Namun, karena interval kategori pretest dan posttest berbeda, perubahan kategori ini perlu ditafsirkan secara hati-hati dan tidak menjadi satu-satunya dasar penarikan kesimpulan.

Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Berdasarkan Indikator

Selain melihat perubahan skor secara keseluruhan, penelitian ini juga menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kritis berdasarkan indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian, yaitu kejelasan (*clarity*), ketepatan (*accuracy*), relevansi (*relevance*), dan logika (*logic*).

Tabel 4. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Berdasarkan Indikator

Indikator	Mean Pretest	Mean Posttest	Peningkatan
Kejelasan (<i>Clarity</i>)	2,51	2,90	0,39
Ketepatan (<i>Accuracy</i>)	2,60	2,95	0,35
Relevansi (<i>Relevance</i>)	2,56	2,92	0,35



Logika (<i>Logic</i>)	2,52	2,80	0,28
-------------------------	------	------	------

Berdasarkan tabel 4, hasil analisis seluruh indikator keterampilan berpikir kritis mengalami peningkatan dari pretest ke posttest. Pada indikator Kejelasan (*Clarity*) terjadi peningkatan dari 2,51 menjadi 2,90 dengan selisih 0,39, menunjukkan bahwa peserta didik semakin mampu menyampaikan pendapat secara lebih jelas dan terstruktur. Indikator Ketepatan (*Accuracy*) meningkat dari 2,60 menjadi 2,95 dengan selisih 0,35, yang mengindikasikan peningkatan kemampuan dalam memberikan jawaban atau argumen yang lebih tepat. Pada indikator Relevansi (*Relevance*) juga terjadi peningkatan dari 2,56 menjadi 2,92 dengan selisih 0,35, yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mengaitkan jawaban dengan konteks permasalahan semakin baik. Sementara itu, indikator Logika (*Logic*) meningkat dari 2,52 menjadi 2,80 dengan selisih 0,28, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan menyusun alasan secara runtut meskipun relatif lebih rendah dibanding indikator lainnya. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis pada seluruh aspek yang diukur setelah perlakuan diberikan.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data *pretest* dan *posttest* normal. Karena metode ini digunakan untuk sampel berukuran kecil hingga sedang dan memiliki tingkat kepekaan yang lebih tinggi untuk menemukan normalitas data, metode Shapiro–Wilk digunakan untuk menguji normalitas dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 5. Uji Normalitas Data Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.100	53	.200*	.984	53	.701
<i>Posttest</i>	.063	53	.200*	.976	53	.370

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

berdasarkan tabel 5, hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa baik data *pretest* maupun *posttest* memiliki distribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing 0,701 dan 0,370, masing-masing lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, asumsi normalitas telah terpenuhi.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *Barlett* untuk mengetahui apakah varians data *pretest* dan *posttest* memiliki kesamaan. Uji Bartlett digunakan sebagai salah satu uji prasyarat dalam analisis statistik parametrik dan bersifat sensitif terhadap normalitas data, sehingga sebelumnya telah dilakukan uji normalitas.

Tabel 6. Uji Homogenitas Data Test Results

Box's M	,072
F	Approx. ,071
df1	1



df2	32448,000
Sig.	,790

Tests null hypothesis of equal population covariance matrices.

Berdasarkan tabel 6, ada nilai signifikansi sebesar 0,790 berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji *Barlett*. Nilai ini lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga bisa disimpulkan bahwa varians antara data *pretest* dan *posttest* adalah homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas telah terpenuhi dan data dapat dilanjutkan ke tahap uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah analisis yang dilakukan berdasarkan data untuk menentukan validitas hipotesis penelitian. *Paired sample t-test* adalah uji parametrik yang tepat jika asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi. Dalam penelitian ini, uji hipotesis digunakan untuk menentukan perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama.

Table 7. Uji Hipotesis Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	109.8491	53	12.72399	1.74777
	Posttest	124.2642	53	12.26024	1.68407

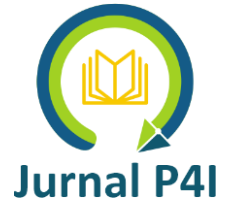
Paired Samples Correlations

			N	Correlation	Significance	
					One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest & Posttest		53	.607	<,001	<,001

			Paired Differences		t	df	Significance			
			Mean	Std. Error Mean			One-Sided p	Two-Sided p		
					95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest	--	11.0774	1.52160	-	-	-	52	<,001	<,001
	Posttest	14.41509			17.46841	11.36178	9.474			

Berdasarkan tabel 7, hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai rata-rata selisih antara *pretest* dan *posttest* sebesar -14,41509. Nilai negatif menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Selanjutnya, diperoleh nilai t hitung sebesar -9,474 dengan derajat kebebasan $df = 52$ dan nilai signifikansi *two-sided* $p < 0,001$. Karena nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil setelah diberikan perlakuan atau intervensi.

Tabel 8. Hasil Uji Ukuran Efek (Paired Samples Effect Sizes)



Paired Samples Effect Sizes

Pair 1	Pretest- Posttest	Cohen's d	Standardize r ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
			11,07741	-1,301	-1,665	-,931
		Hedges' correction	11,15810	-1,292	-1,653	-,924

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Berdasarkan tabel 8, hasil analisis didapat nilai *point estimate Cohen's d* yaitu sebesar -1,301 dan *Hedges' correction* sebesar -1,292. Nilai tersebut menunjukkan ukuran efek yang tergolong besar (*large effect*), sehingga menunjukkan bahwa ada makna praktis yang signifikan untuk perbedaan antara skor *keterampilan* berpikir kritis sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, interval kepercayaan 95% yang seluruhnya berkisar dari -1,665 hingga -0,931 menunjukkan bahwa arah perbedaan tetap konsisten, dengan skor *posttest* rata-rata lebih tinggi daripada skor *pretest* rata-rata.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti permainan Konselopoly Quest. Hasil *uji paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) < 0,001, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Selain itu, rata-rata skor keterampilan berpikir kritis meningkat dari 109,8491 pada *pretest* menjadi 124,2642 pada *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Konselopoly Quest memberikan dampak terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Junaedi & Wahab, 2023). Hasil analisis juga menunjukkan nilai Cohen's d sebesar -1,301 dan Hedges' correction sebesar -1,292. Berdasarkan kriteria interpretasi Cohen (1988, dalam Susanto et al., 2023), nilai tersebut berada di atas batas 0,80, sehingga menunjukkan ukuran efek yang besar (*large effect*). Tanda negatif pada nilai *effect size* menunjukkan arah perbedaan, yaitu skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*, sehingga mengindikasikan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis setelah peserta didik mengikuti permainan Konselopoly Quest.

Selain ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata, perubahan kemampuan berpikir kritis juga terlihat dari hasil kategorisasi peserta didik. Sebelum perlakuan diberikan, sebagian besar peserta didik berada pada kategori sedang dan rendah. Setelah mengikuti permainan Konselopoly Quest, proporsi peserta didik pada kategori sedang dan tinggi mengalami peningkatan. Kondisi ini menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi tidak hanya tercermin dari peningkatan skor secara kuantitatif, tetapi juga terlihat dari perubahan kategori tingkat keterampilan berpikir kritis peserta didik. Salah satu komponen dalam permainan yang diduga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis adalah keberadaan kartu pertanyaan dan simulasi masalah. Kartu tersebut menyajikan berbagai situasi kontekstual yang mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan, menganalisis informasi yang tersedia, kemudian menentukan solusi yang dianggap paling tepat. Aktivitas tersebut sejalan



dengan konsep berpikir kritis yang menekankan kemampuan untuk mengevaluasi, menganalisis dan membuat keputusan secara logis atau rasional (Paul & Elder, 2020)

Selain kartu pertanyaan, kegiatan diskusi kelompok selama permainan juga memberikan kontribusi terhadap berkembangnya keterampilan berpikir kritis peserta didik. Selama diskusi berlangsung, peserta didik saling bertukar pendapat, memberikan alasan terhadap jawaban yang disampaikan, serta menanggapi argumentasi teman satu kelompok. Aktivitas tersebut melatih peserta didik untuk berpikir lebih terbuka, mempertimbangkan berbagai sudut pandang, serta menyusun argumentasi yang logis. Keterlibatan aktif dalam proses diskusi juga diketahui dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis (Setiawan et al., 2025). Di samping itu, kegiatan refleksi setelah permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meninjau kembali keputusan yang telah diambil. Melalui refleksi, peserta didik dapat memahami proses berpikirnya sendiri, mengevaluasi strategi yang telah digunakan, serta memperbaiki cara pengambilan keputusan pada situasi berikutnya. Temuan tersebut sejalan dengan teori *Experiential Learning* dari (Kolb, 2013), yang menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung melalui siklus pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan. Dalam permainan *Konselopoly Quest*, tahapan tersebut berlangsung secara berulang melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan melakukan refleksi sehingga mampu mendukung berkembangnya keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Ditinjau dari perspektif bimbingan dan konseling, permainan *Konselopoly Quest* mampu menciptakan suasana layanan yang lebih aktif, partisipatif, dan melibatkan peserta didik secara langsung. Dalam pelaksanaannya, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Keterlibatan tersebut meningkatkan aktivitas kognitif maupun sosial yang berperan dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis (Setiawan et al., 2025). Hasil ini juga didukung oleh penelitian (Rachman & Sari, 2019), yang menyatakan bahwa lingkungan sosial dan kepercayaan diri memiliki pengaruh terhadap perkembangan individu. Melalui interaksi selama permainan, peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat sekaligus mempertahankan argumentasi yang dimilikinya.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis simulasi mampu mendukung perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna (Ardila et al., 2025). Hal ini sejalan dengan temuan Chen et al. (2021), yang menyatakan bahwa permainan papan edukatif dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta pemahaman konsep melalui keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis penting dalam menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai perspektif, serta menyelesaikan permasalahan secara logis. Berbagai aktivitas dalam permainan *Konselopoly Quest*, seperti diskusi, simulasi, pengambilan keputusan, dan refleksi, secara terpadu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan tersebut.

Dengan demikian, peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan permainan *Konselopoly Quest* sebagai media, tetapi juga oleh rangkaian aktivitas yang terdapat di dalamnya, meliputi kartu pertanyaan, simulasi masalah, diskusi kelompok, serta refleksi. Keseluruhan aktivitas tersebut secara berkesinambungan melatih kemampuan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan peserta didik. Oleh karena itu, *Konselopoly Quest* berpotensi menjadi salah satu media inovatif yang dapat dimanfaatkan



dalam layanan bimbingan dan konseling untuk mendukung kemajuan keterampilan abad ke-21 pada peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X SMAN 12 Banjarmasin mengalami peningkatan setelah mengikuti permainan Konselopoly Quest. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh rata-rata skor pretest sebesar 109,85 dan rata-rata skor posttest sebesar 124,26. Selisih rata-rata skor sebesar 14,42 menunjukkan adanya perubahan positif setelah perlakuan diberikan. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai $p < 0,001$, sedangkan nilai Cohen's d sebesar 1,301 menunjukkan ukuran efek yang besar. Temuan ini menunjukkan bahwa Konselopoly Quest berpotensi menjadi media inovatif dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Media ini dapat menciptakan kegiatan layanan yang lebih interaktif, partisipatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Aktivitas permainan, diskusi, pengambilan keputusan, dan refleksi memberi ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses layanan. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dapat melatih kemampuan menganalisis masalah, menyampaikan pendapat, mempertimbangkan alternatif solusi, dan menyusun alasan secara logis.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, peningkatan skor belum dapat sepenuhnya dinyatakan sebagai akibat tunggal dari perlakuan. Keterbatasan lainnya adalah penelitian hanya melibatkan peserta didik pada dua kelas dengan durasi perlakuan yang relatif singkat. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, memperluas jumlah dan karakteristik sampel, serta menerapkan Konselopoly Quest dalam beberapa pertemuan agar hasilnya lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, L., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Monobiling dalam Efikasi Diri Akademik Siswa di SMA Negeri 15 Surabaya. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8(1), 14–24. <https://doi.org/10.29407/nor.v8i1.15772>
- Ardila, L. S., Rosmiati, & Juniarso, T. (2025). Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Pembelajaran Monopoli IPA terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Siswa pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Beserta Fungsinya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23277>
- Azka, M. Z., Masrukan, M., & Asih, T. S. N. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Model Problem Based Learning dengan Asesmen Dinamis Berpendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 1259–1272. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/3255>
- Chen, S.-Y., Tsai, J.-C., Liu, S.-Y., & Chang, C.-Y. (2021). The effect of a scientific board game on improving creative problem solving skills. *Thinking Skills and Creativity*, 41. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100921>
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas (Quantitative Research: Data Reliability Test). *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>



- Hamsir. (2017). Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA Negeri 1 Turatea Kabupaten Jeneponto. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran (PENA)*, 4(2), 732–741. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pena/article/view/1385>
- Hasanah, M., Silangit, S. Z. P., Jamil, R. P., & Amanda, W. N. (2023). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Nurul Iman Tanjung Morawa. 9(1), 16–22. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v9i1.540>
- Junaedi, & Wahab, A. (2023). Hipotesis Penelitian dalam Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan*, 6(2), 142–146. <https://doi.org/10.56467/jptk.v6i2.98>
- Kolb, D. A. (2013). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (2nd Editio). Pearson Education, Inc.
- Kurniawan, N. A., Hidayah, N., & Rahman, D. H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 334–338. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i3.14579>
- Mao, W., Cui, Y., M, M., Chiu, & Lei, H. (2022). Effects of Game-Based Learning on Students' Critical Thinking: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 59(8), 1682–1708. <https://doi.org/10.1177/07356331211007098>
- Noor, E. S. J., Ratnaningsih, N., & Rahayu, D. V. (2025). Meta-Analisis: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 8(4), 405–418. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v8i4.27363>
- Novandi, M., Serani, G., Djudin, T., & Suratman, D. (2025). Keterampilan Berpikir Kritis dan Pengajarannya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 649–669. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4509>
- Paul, R., & Elder, L. (2020). *The Miniature Guide to Critical Thinking: Concepts and Tools* (8th Editio). Rowman & Littlefield.
- Rachman, A., & Sari, N. P. (2019). Pengaruh Teman Sebaya dan Kepercayaan Diri Terhadap Aktualisasi Diri Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 5(1), 10–18. <https://doi.org/10.26858/jppk.v5i1.7876>
- Reychan, I. P., Badriah, L., & Triyanto, S. A. (2025). Pengaruh Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11, 11–24. <https://doi.org/10.22437/biodik.v11i1.35613>
- Setiawan, M. A., Sari, N. P., & Putro, H. Y. S. (2025). Inovasi media edukatif bimbingan dan konseling: Strategi kreatif untuk pendidikan Indonesia. *Zukzez Express*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, N. C. P., Purnamasari, H., & Wahjuningtyas, S. (2023). Meta analisis efektivitas pembelajaran etnomatematika terhadap kemampuan berpikir matematis siswa indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 9(2), 191–199. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i2.4349>
- Wandari, W., Nursamsu, N., & Wahyuni, A. (2024). Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Biologi Dengan Menggunakan Model PjBL Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10, 743–754. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i4.38431>