

**PENGARUH PERMAINAN *ROUND OF DRAGON SNAKE RAINBOW*
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PADA PESERTA DIDIK**

TUGAS AKHIR



SITI HAFIZAH

2210123220009

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING

BANJARMASIN

2026

**PENGARUH PERMAINAN *ROUND OF DRAGON SNAKE RAINBOW*
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PADA PESERTA DIDIK**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan
Pada Jurusan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat

Oleh

SITI HAFIZAH

NIM 2210123220009

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
BANJARMASIN**

2026

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

**PENGARUH PERMAINAN *ROUND OF DRAGON SNAKE RAINBOW* TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PESERTA DIDIK**


SITI HAFIZAH

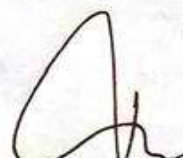
NIM 221012322009

Disetujui untuk Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Prof. Dr. Ali Rachman, S.Pd., M.Pd.
NIP 19760427 200801 1 011



Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.
NIP 19800702 200 501 2 004

Mengetahui,

**Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Universitas Lambung Mangkurat




Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.

NIP. 19800702 200501 2 004

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir oleh Siti Hafizah

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji

Pada Tanggal 09 April 2026

Dewan Penguji


Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004


Ekllys Cheseda Makaria, S.Pd., M.Pd
NIP. 19920806 201803 2 001


Prof. Dr. Ali Rachman, S.Pd., M.Pd
NIP 19760427 200801 1 011

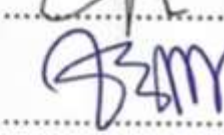
Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004

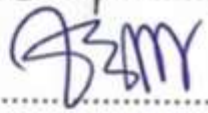
Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd
NIP 19761106 200604 2 002


..... Ketua


..... Sekretaris


..... Penguji I


..... Penguji II


..... Penguji III

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling

FKIP ULM



Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd

NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Hafizah
NIM : 2210123220009
Tempat/Tanggal Lahir : Banjarmasin, 22 Maret 2003
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Lambung Mangkurat Banjarmasin

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul **“PENGARUH PERMAINAN *ROUND OF DRAGON SNAKE RAINBOW* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PESERTA DIDIK”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Banjarmasin, 09 April 2026

Hormat Saya,



Siti Hafizah

NIM 2210123220009

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (QS Al-Insyirah : 6) .”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah ‘Ala Kulli Haal, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala rahmat dan hidayah-Nya lah saya diberikan kemampuan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi tokoh panutan dalam menjalani kehidupan.

Tugas akhir ini saya persembahkan dengan penuh rasa tulus dan memberikan penghargaan yang sangat mendalam untuk ayah saya, Alm Bapak Abdul Wahid, Ibu saya, Ibu Jamiliah, serta adik saya Ahmad Zuhdiannor yang saya sayangi dan saya cintai yang selalu mendoakan serta telah berjuang untuk saya dalam masa perkuliahan dalam proses penyusunan tugas akhir ini, tanpa bantuan dukungan dan pengorbanan kedua orang tua saya, saya tidak akan berada di titik ini. Tidak lupa juga untuk diri saya sendiri yang telah berjuang menyelesaikan walau tidak mudah , dan terima kasih telah bertahan di sisa-sisa badai yang telah dilalui.

Saya persembahkan juga tugas akhir ini kepada dosen pembimbing saya yaitu Bapak Prof. Dr. Ali Rachman, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd yang membimbing dan memberikan saya motivasi dengan sabar, memberikan saran-saran, serta dukungan yang tak ternilai harganya kepada saya. Ucapan terima kasih juga saya ucapkan kepada seluruh dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling yang memberikan arahan dan bimbingan, baik selama proses pendidikan maupun penyusunan tugas akhir ini.

ABSTRAK

Hafizah, S., Rachman, A., & Sari, N. P. (2026). Pengaruh Permainan Round of Dragon Snake Rainbow terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Peserta Didik : The Effect of the Round of Dragon Snake Rainbow Game on Improving Critical Thinking Skills in Students. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(03), 1311–1321. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i03.7884>

Keywords: Critical Thinking, Educational Games, Students, Round of Dragon Snake Rainbow

Critical thinking is one of the most important 21st-century skills students need to develop to analyse, evaluate, and make rational decisions. However, in practice, students' critical thinking skills remain low because learning tends to be one-way and lacks exploratory activities. The gap between the demands for developing critical thinking skills and the implementation of learning in schools is the basis for this research. This study aims to determine the effect of the Round of Dragon Snake Rainbow game on the critical thinking skills of eighth-grade students at SMP Negeri 17 Banjarmasin. The study used a quantitative approach within the influence research type. The research subjects were 29 students selected through purposive sampling. The research instrument was a Likert scale questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data were analysed using prerequisite tests (normality, homogeneity, and linearity) and hypothesis testing with simple linear regression and a t-test in SPSS. The study results indicate that the Round of Dragon Snake Rainbow game has a positive and significant effect on students' critical thinking skills, with a significance level < 0.05 ($p = 0.001$) and a t-value (3.707) greater than the t-table (2.052). These findings indicate that educational games can create active, interactive, and enjoyable learning experiences, thereby fostering greater critical thinking among students. Thus, the Round of Dragon Snake Rainbow game can serve as an alternative medium for guidance and counselling to develop critical thinking skills in schools.

Banjarmasin, 09 April 2026
Pembimbing I



Prof. Dr. Ali Rachman, S.Pd., M.Pd.
NIP 19760427 200801 1 011

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya lah sehingga tugas akhir saya yang berjudul “Pengaruh Permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Peserta Didik” ini dapat selesai dengan baik dan lancar.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program S1 (Strata-1) pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya peran serta dari berbagai pihak yang telah membantu, baik secara moril maupun materil. Untuk itu, disampaikan ucapan terima kasih kepada beberapa pihak, diantaranya:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, SE., M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat yang memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
2. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat yang memberikan dukungan dan fasilitas dalam kelancaran pelaksanaan penelitian.
3. Bapak Ryan Utama, S.STP., M.Si Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin yang telah memberikan rekomendasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
4. Ibu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan pengarahan sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.
5. Ibu Eklyes Cheseda Makaria, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian.
6. Bapak Zainal Abidin, S.Pd. Kepala SMP Negeri 17 Banjarmasin yang telah memberikan izin penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
7. Bapak Prof. Dr. Ali Rachman, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bantuan, semangat, motivasi, arahan, dan bimbingan kepada saya selama perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir agar saya dapat menyelesaikan perkuliahan tepat waktu.

8. Ibu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bantuan, semangat, motivasi, arahan, dan bimbingan kepada saya selama perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir agar saya dapat menyelesaikan perkuliahan tepat waktu.
9. Bapak/Ibu Dosen di Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam melaksanakan penelitian ini.
10. Bapak/Ibu Guru Sekolah Tempat Penelitian yang telah memberikan informasi dan data dalam melaksanakan penelitian ini.
11. Kepada peserta didik kelas VIII A yang telah bersedia mengikuti kegiatan penelitian dari awal sampai selesai serta membantu dalam pengisian angket melalui *google form*.
12. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan, baik berupa moril dan materil selama ini.
- 13.
- 14.
15. Kepada Rahma, Febri, Salma, Venia, dan Amanda yang sudah membersamai dari awal perkuliahan sampai saat ini, karena telah menemani, menghibur, memberikan semangat, membantu, dan mendukung saya ketika masa perkuliahan serta penyusunan tugas akhir.
16. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik berupa moril maupun materil, terutama untuk keluarga dan sahabat sehingga penyusunan tugas akhir ini dapat terlaksana.

Banjarmasin, 09 April 2026

Hormat Saya,



Siti Hafizah

NIM 2210123220009

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Penelitian	2
E. Manfaat Penelitian	2
F. Asumsi Dasar Penelitian	2
G. Definisi Konseptual	2
BAB II KAJIAN TEORETIS	4
A. Deskripsi Konseptual	4
1. Variabel Terikat	4
2. Variabel Bebas	4
B. Kerangka Berpikir	13
C. Hipotesis	13
D. Hasil Penelitian yang Relevan	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	16
B. Variabel Penelitian	17
C. Jenis dan Sumber Data	18
D. Populasi dan Sampel	19
E. Teknik Penarikan Sampel	20
F. Teknik Pengumpulan Data	21
1. Jenis Instrumen	22
2. Kisi-Kisi Instrumen	23
3. Uji Coba Instrumen	24
G. Uji Persyaratan Analisis Data	24

1. Uji Normalitas	25
2. Uji Homogenitas	26
3. Uji Linearitas	27
H. Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Prosedur Penelitian	31
B. Deskripsi Data	33
C. Hasil Pengujian Persyaratan Analisis Data	35
D. Hasil Teknik Analisis Data	38
E. Hasil Pengujian Hipotesis	39
F. Pembahasan	40
BAB V PENUTUP	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran	45
DAFTAR RUJUKAN	46
LAMPIRAN	49

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Uji Reliabilitas	34
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas	35
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas	36
Tabel 4.4 Hasil Uji Lineritas	37
Tabel 4.5 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Artikel Publish.....	50
Lampiran 2. RPL Permainan Penelitian	60
Lampiran 3. Isi Kartu Permainan	71
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian	73
Lampiran 5. Dokumentasi Pemberian Layanan Permainan	74
Lampiran 6. Dokumentasi Pengisian Angket Menggunakan Google Form	75
Lampiran 7. Absensi Penelitian Peserta Didik	76
Lampiran 8. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	77
Lampiran 9. Kisi-Kisi dan Angket Permainan Round of Dragon Snack Rainbow	78
Lampiran 10. Rekapitulasi Data Uji Coba Variabel Permainan RoDSR	80
Lampiran 11. Uji Validitas Variabel Permainan RoDSR	81
Lampiran 12. Uji Reliabilitas Variabel Permainan RoDSR	82
Lampiran 13. Kisi-Kisi Dan Angket Berpikir Kritis	83
Lampiran 14. Rekapitulasi Data Uji Coba Variabel Berpikir Kritis	85
Lampiran 15. Uji Validitas Variabel Berpikir Kritis	86
Lampiran 16. Uji Reliabilitas Variabel Berpikir Kritis	87
Lampiran 17. Google Form Kedua Angket	88
Lampiran 18. Rekapitulasi Data Penelitian	91
Lampiran 19. Hasil Uji Normalitas	92
Lampiran 20. Hasil Uji Homogenitas	93
Lampiran 21. Hasil Uji Lineritas	94
Lampiran 22. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	95
Lampiran 23. Jurnal Revisi Pembimbing I	96
Lampiran 24. Jurnal Revisi Pembimbing II	98
Lampiran 25. Letter Of Acceptance (LOA)	101
Lampiran 26. Sertifikat Uji Plagiasi	102
Lampiran 27. Revisi Dari Reviewer Jurnal	103
Lampiran 28. Sertifikat Journal of Education Research	105
Lampiran 29. Daftar Riwayat Hidup	106

