

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Ennis (dalam Kusumojanto et al., 2021) menyatakan bahwa pemikiran kritis adalah cara berpikir dengan teliti dan logis yang berfokus pada membuat keputusan tentang tindakan atau kepercayaan yang harus diambil. Pemikiran kritis, menurut Dewey (dalam Damayati, 2020) adalah pemikiran yang aktif, tegas, dan menyeluruh tentang pengetahuan atau kepercayaan yang diterima. Selain itu, ini dipertimbangkan dari sudut pandang argument yang mendukung serta kesimpulan yang mengarah pada kecenderungannya.

Willingham (dalam Novianti, 2020) mengatakan bahwa berpikir kritis berarti berpikir dengan tujuan, seperti membuktikan apa yang dikatakan, menafsirkan apa yang dikatakan, dan memecahkan masalah. Namun, itu juga bisa digunakan menjadi kerja sama, bukan bersaing. Tiga jenis pemikiran kritis disebutkan oleh ilmuwan psikologi kognitif: pemecahan masalah, penalaran, dan membuat penilaian dan keputusan.

Susanto (dalam Mustika Sari et al., 2020) mengatakan bahwa berpikir kritis adalah proses berpikir tentang ide-ide yang relevan dengan masalah atau ide tertentu. Desmita (dalam Fradinata et al.,

2022) menggambarkan berpikir kritis sebagai kemampuan untuk berpikir dengan logika, mempertimbangkan, dan membuat keputusan yang efektif.

Filsaime (dalam Winarso et al., 2023) mengutip beberapa definisi berpikir kritis dari beberapa ahli yaitu Scriven & Paul (1996) serta Angelo (1995) mendefinisikan berpikir kritis adalah proses berpikir dalam disiplin yang melibatkan keterampilan, evaluasi aktif, konseptualisasi, refleksi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hal ini diperoleh melalui observasi, eksperimen, refleksi, hukuman, atau komunikasi yang digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah proses intelektual aktif yang mencakup pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Semua tindakan ini pasti didasarkan pada pengalaman, observasi, pemikiran, pertimbangan, dan komunikasi, yang pada gilirannya membentuk sikap dan tindakan seseorang.

b. Indikator Berpikir Kritis

Indikator berpikir kritis menurut Ennis (dalam Rahmawati, 2020) sebagai berikut:

- 1) Klarifikasi dasar (*elementary clarification*) yaitu memberikan penjelasan, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan untuk fokus pada pertanyaan, menganalisis pendapat atau argumen, atau mencari informasi untuk memecahkan masalah.

- 2) Keterampilan dasar (*basic support*) membangun kompetensi dasar siswa, termasuk kredibilitas sumber dan pertimbangan observasional.
- 3) Menyimpulkan (*inference*) yaitu menarik kesimpulan, termasuk kompilasi kesimpulan dan bujukan, dan pertimbangan deduksi, bujukan, dan konsekuensi klaim..
- 4) Klarifikasi lanjut (*advanced clarification*) mencakup diskusi dan penjelasan, serta identifikasi dan evaluasi definisi dan asumsi..
- 5) Mengatur strategi dan taktik (*strategy and tactic*) untuk menyelesaikan masalah, yaitu memilih tindakan yang tepat dan melakukan perhitungan secara lengkap dan benar.

Facione (dalam Novianti, 2020) menyatakan bahwa indikator dari keterampilan berpikir kritis yaitu:

- 1) Interpretasi (*interpretation*) adalah memahami dan menunjukkan makna situasi, fakta, data, klaim, adat istiadat, keyakinan, aturan, prosedur, atau standar yang berbeda.
- 2) Analisis (*analysis*) adalah menentukan hubungan inferensial antara pernyataan, pertanyaan, ide, deskripsi, data atau jenis representasi lain yang dimaksudkan untuk dikomunikasikan.
- 3) Evaluasi (*evaluation*) adalah mengevaluasi kemungkinan pernyataan, atau bentuk representasi lain yang menjelaskan atau mengkarakterisasi pandangan, pengalaman, keadaan, kekhawatiran, keyakinan, atau pendapat seseorang untuk

menentukan masuk akal logis dari hubungan inferensial yang sebenarnya.

- 4) Kesimpulan (*inference*) adalah menemukan dan menetapkan elemen yang diperlukan untuk membuat kesimpulan rasional dan merumuskan dugaan dan hipotesis. Ini dilakukan dengan mempertimbangkan informasi yang relevan dan mendapatkan hasil dari berbagai sumber, seperti data, laporan, prinsip, bukti, penilaian, keyakinan, pendapat, konsep, penjelasan, pertanyaan, atau bentuk ekspresi lainnya.
- 5) Penjelasan (*explanation*) adalah menyatakan hasil penalaran dan membenarkannya berdasarkan bukti, gagasan, metode, kriteria, dan konteks. Menyajikan penalaran dalam bentuk argumen yang meyakinkan.
- 6) Pengaturan diri (*self-regulation*) adalah sadar membantu aktivitas kognitif diri sendiri, elemennya, dan hasilnya, terutama dengan menganalisis dan mengevaluasi diri sendiri.

Glaster (dalam Ni'mah, 2022) menguraikan indikator berpikir kritis sebagai berikut:

- 1) *Recognition of assumptions* yaitu peserta didik menjawab pertanyaan dan mempertanyakan hipotesis. Untuk mendapatkan informasi tambahan, mereka mengumpulkan kata kunci dari masalah.

- 2) *Analyzing argument* yaitu peserta didik memeriksa data secara akurat dan tidak bias, dan mereka juga mempertanyakan kualitas data pendukung.
- 3) *Deduction* yaitu peserta didik membuat opsi jawaban yang mungkin dan memberikan informasi melalui daftar pengambilan keputusan.
- 4) *Information* yaitu peserta didik mencari tahu apa yang masih perlu ditambahkan. Peserta didik memberikan alasan mengapa mereka percaya bahwa itu adalah solusi atau jawaban yang tepat.
- 5) *Conclusion inference* yaitu peserta didik membuat keputusan terbaik dengan bukti yang mengarah pada kesimpulan.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai indikator berpikir kritis dapat disimpulkan bahwa indikator berpikir kritis yaitu:

- 1) Klarifikasi dasar (*elementary clarification*).
- 2) Keterampilan dasar (*basic support*).
- 3) Menyimpulkan (*inference*).
- 4) Klarifikasi lanjut (*advanced clarification*).
- 5) Mengatur strategi dan taktik (*strategy and tactic*).

c. Faktor-faktor Berpikir Kritis

Zafri (dalam Dores et al., 2020) menyatakan bahwa beberapa hal mempengaruhi kemampuan siswa untuk berpikir kritis, antara lain:

- 1) Kondisi fisik: kondisi fisik adalah salah satu kebutuhan fisiologis paling penting bagi manusia. Ketika kondisi fisik terganggu, hal itu

sangat mempengaruhi pikiran, membuatnya tidak dapat berkonsentrasi, dan berpikir cepat karena kondisi fisik atau tubuh tidak memungkinkan untuk berpikir cepat.

- 2) Motivasi: upaya untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu atau berperilaku tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dikenal sebagai motivasi.
- 3) Kecemasan, kondisi emosional yang ditandai dengan kecemasan dan ketakutan terhadap potensi bahaya; jika individu menerima stimulus yang berlebihan, kecemasan muncul secara otomatis.
- 4) Perkembangan intelektual adalah kemampuan mental seseorang untuk menanggapi dan menyelesaikan masalah. Tingkat perkembangan intelektual seseorang berbeda-beda.

Analisis data dari penelitian Andriyani (dalam Masruroh, 2023) menunjukkan bahwa hal-hal berikut mempengaruhi kemampuan berpikir kritis:

- 1) Kurangnya kesiapan siswa dalam belajar, menyebabkan kegiatan belajar berlangsung tanpa persiapan siswa, yang mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam berpikir kritis dan menurunkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis.
- 2) Siswa masih takut untuk mengungkapkan pendapatnya dan bergerak maju, dan pembelajaran pada tingkat kurikulum dapat membuat siswa mandiri dan berlangsung. Namun, siswa masih takut untuk mengungkapkan atau menegaskan pendapatnya, dan

mereka tidak akan berani memberikan penjelasan selama pembelajaran, sehingga mereka belajar berpikir kritis.

- 3) Motivasi adalah cara yang baik bagi siswa untuk belajar, berdiri, dan mengungkapkan pendapat mereka. Tanpa motivasi, siswa tidak akan termotivasi untuk mencapai tujuan dan tidak akan termotivasi untuk belajar. Motivasi juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui dorongan dan generasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa berbagai faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis pada siswa yaitu:

- 1) Kondisi fisik siswa
- 2) Kurangnya kesiapan siswa dalam belajar
- 3) Motivasi dan semangat belajar siswa
- 4) Kecemasan dan ketakutan untuk mengungkapkan pendapat
- 5) Perkembangan intelektual

d. Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis

Ada sejumlah upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menurut Suatini (2019) antara lain:

- 1) Mengganti pola pembelajaran konvensional dengan pola baru yang berpusat pada siswa. Pembelajaran berpusat pada siswa (SCL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada siswa, sehingga peran guru hanyalah membantu siswa.

- 2) Menggunakan model pembelajaran berpusat pada siswa, seperti diskusi kelompok kecil, permainan peran dan simulasi, pembelajaran *discovery*, pembelajaran diri sendiri, pembelajaran kooperatif, pembelajaran kontekstual, pembelajaran berbasis kolaboratif, dan pembelajaran berbasis proyek.

Keynes (dalam Zakiah & Lestari, 2019) menjelaskan beberapa upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, yaitu:

- 1) Mengidentifikasi dorongan informasi. Pertama, dari informasi yang dibaca, identifikasi dorongan umum argumen. Pada tahap ini, cobalah untuk mendefinisikan dan mengenali topik. Coba untuk menemukan inti dari *argument* klaim yang dibuat menggunakan bukti yang digunakan untuk mencapai kesimpulan.
- 2) Analisa materi, berpikir tentang apakah materi tersebut sesuai dengan kebutuhan anda saat anda membacanya.
- 3) Membandingkan informasi dan menerapkannya. Dalam pertanyaan tugas, anda harus menerapkan teori, prinsip, atau rumus ke dalam situasi tertentu. Mencoba menerapkan apa yang telah anda pelajari akan membantu anda untuk memahami topik.

2. Bimbingan Kelompok Menggunakan Media Uno Stacko

a. Bimbingan Kelompok

1) Pengertian Bimbingan Kelompok

Pengertian bimbingan kelompok menurut Hartanti (2022) dapat diartikan sebagai bantuan kepada individu dilakukan dalam

konteks kolektif. Bimbingan kelompok dapat didefinisikan sebagai penyebaran informasi dan kegiatan kelompok untuk membahas masalah sosial, pribadi, pendidikan, dan kejuruan.

Bimbingan kelompok adalah cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada orang melalui kegiatan kelompok, menurut Prayitno & Amti (dalam Adityawarman, 2021). Dinamika kelompok memastikan bahwa kegiatan bimbingan kelompok dapat dilakukan. Dinamika kelompok adalah cara yang bagus bagi anggota kelompok untuk belajar komunikasi yang baik dengan orang lain, menurut Risal & Alam (2021).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah kegiatan yang dilakukan dalam kelompok dengan menggunakan dinamika dan interaksi kelompok, seperti mengungkapkan pendapat, merespons, dan memberikan saran. Kegiatan ini diawasi oleh ketua kelompok.

2) Tujuan Bimbingan Kelompok

Hartanti (2022) mengatakan bahwa tujuan dari bimbingan kelompok adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta layanan, terutama keterampilan komunikasi. Secara khusus, Hartanti (2022) mengatakan bahwa bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pertumbuhan pikiran, emosi, persepsi, wawasan, dan sikap yang mendukung tindakan yang lebih efektif. Dengan

kata lain, untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara verbal dan non-verbal.

Menurut Dinkmeyer & Muro (dalam Rismi et al., 2022) tujuan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- a) Menolong setiap anggota kelompok menemukan identitas mereka sendiri, mengetahui dan memahami siapa mereka..
- b) Melalui pemahaman diri, siswa akan belajar lebih banyak tentang penerimaan diri dan rasa dihargai untuk diri mereka sendiri.
- c) Membantu siswa dalam pengembangan keterampilan sosial dan interpersonal sehingga mereka dapat melakukan tugas perkembangan dalam kehidupan sosial-pribadi mereka.
- d) Membantu mengembangkan kemampuan untuk bekerja sendiri, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan yang dapat digunakan dalam interaksi sosial sehari-hari.
- e) Membantu menumbuhkan kepekaan terhadap kebutuhan orang lain dan kesadaran bahwa mereka bertanggung jawab atas apa yang mereka lakukan terhadap orang lain.
- f) Membantu siswa menjadi pendengar yang berempati, yang dapat mendengarkan dan merasakan apa yang dikatakan orang lain.
- g) Membantu siswa memahami ide yang didasarkan pada keyakinan dan pemikiran mereka.

- h) Membantu setiap anggota tim membuat tujuan khusus yang harus dicapai.

3) Tahapan Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (dalam Aviv et al., 2023) proses bimbingan kelompok terdiri dari langkah-langkah berikut:

- a) Tahap pembentukan

Tahap ini adalah fase dimana anda masuk ke dalam kehidupan kelompok, terlibat, atau bergabung.

- b) Tahap peralihan

Pada tahap ini, pemimpin kelompok mengatur apa yang akan dilakukan oleh anggota kelompok.

- c) Tahap kegiatan

Tahap ini adalah tahap kelompok sebenarnya, tindakan di sini sangat bergantung pada hasil dari dua tahap sebelumnya. Jika tindakan di dua tahap pertama berhasil, tindakan di tahap ketiga juga akan berhasil.

- d) Tahap pengakhiran

Kegiatan berhenti di fase ini. Pada titik ini, kelompok setuju tentang apakah akan melanjutkan aktivitasnya dan bertemu lagi, serta seberapa sering mereka akan bertemu. Dengan kata lain, kelompok memilih kapan melakukan kegiatan.

b. Media Uno *Stacko*

1) Pengertian Uno *Stacko*

Uno *stacko* adalah sebuah permainan yang digunakan untuk mengajar. Pemain mengambil blok uno di tengah atau di bawah susunan secara bergantian dan meletakkannya untuk membentuk menara tanpa menjatuhkan balok lain (Ain, 2023).

Schmorrow & Fidopiastis (dalam Ramadanti, 2020) berpendapat bahwa uno *stacko* yaitu alat mainan latihan berupa blok yang memiliki beragam warna yang memesona dan logo poin yang tertera di dalamnya. Game ini membantu anak-anak meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

Uno *stacko*, atau kadang-kadang disebut Uno Block, adalah game antik yang divariasikan. Uno *stacko* terdiri dari kumpulan blok. Selain melatih mobilitas otak dan konsentrasi, *game* ini sangat berguna akan membebaskan stress. Penelitian Pranata (2017) menemukan bahwa permainan uno dapat membantu siswa belajar.

Menurut Angelina & Hamdun (2019) media uno *stacko* adalah media game edukasi yang terdiri dari kumpulan balok warna-warni yang menarik yang memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak. Pavilion (dalam Augustyn, 2020) menjelaskan uno *stacko* adalah mainan yang dimainkan oleh dua atau lebih pemain yang terdiri dari balok

serpihan kayu berwarna-warni atau mainan plastik yang berbentuk menara atau lainnya.

Jadi dapat disimpulkan media uno *stacko* adalah media bermain edukasi yang terdiri dari kumpulan balok warna-warni yang menarik yang berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Langkah-Langkah Penggunaan

Proses penggunaan permainan media uno *stacko* adalah sebagai berikut:

- a) Pertama-tama menyiapkan anggota untuk bimbingan kelompok.
- b) Atur balok dari bawah ke atas.
- c) Setiap tingkatan mempunyai warna balok, ikon atau nomor yang berbeda, yang ditambahkan dengan nomor untuk pertanyaan.
- d) Masing-masing tingkatan mempunyai tujuan bentuk yang beragam.
- e) Pelaku kesatu pantas hanya dapat memungut pada bagian tengah terus ke bawah, balok level 1, 2 dan 3 tidak boleh diambil melalui atas.
- f) Pemain harus mengambil kertas biru yang berisi pertanyaan setelah mereka mengambil blok. Jika mereka tidak dapat menjawab pertanyaan, mereka akan dihukum dengan

membuka kertas merah dan, jika mereka beruntung, pemain yang menjawab pertanyaan dengan benar akan membuka kertas kuning yang berisi hadiah. Balok memiliki tiga lembar kertas yang ditempelkan di sisi.

- g) Pemain selanjutnya harus menarik balok yang warna atau simbolnya sama dengan balok yang diambil pemain pertama.
- h) Pemain dinyatakan kalah jika dia menarik atau menempatkan balok di menara dan menara runtuh.

Setiap simbol dalam balok memiliki arti tertentu yaitu:

- a) *Wild* : Balok ini berfungsi untuk mengubah warna sesuai dengan keinginan orang yang mengambil balok ungu tersebut. Kemudian pemain setelah pengambil balok ungu tadi harus mengambil balok sesuai dengan warna yang diinginkan oleh orang yang mengambil balok ungu tersebut.
- b) *Reverse* : pemain yang menarik balok dapat membalikkan gilirannya dengan balok ini. Label balok ini ditunjukkan dengan dua anak panah yang berlawanan arah. Apabila salah satu pemain menarik bilah pengganti saat permainan bergerak searah jarum jam, bilah pemain akan bergerak bertentangan arah jarum jam.

- c) *Draw 2* : dalam balok ini, pemain selanjutnya harus mengambil dua balok; label balok ini adalah dua kartu. Jika pemain pertama mengambil balok *draw 2* berwarna merah, pemain kedua harus mengambil dua balok. Balok pertama harus sesuai dengan balok pertama, tetapi mungkin berbeda angka. Balok kedua harus sesuai dengan balok pertama, tetapi mungkin berwarna merah dan bebas angka apa pun atau warna apa pun. Boleh juga mengambil balok tambahan, seperti *reserve*, *wild*, *skip*, dan *draw 2*. Perhatikan bahwa jika pemain 1 mengambil balok *draw 2* dan pemain 2 mengambil balok *draw 2* juga, maka pemain 3 akan mengambil 4 balok.
- d) *Skip* : untuk menskip atau melompati pemain selanjutnya, balok ini berguna. Jika pemain pertama mengambil balok *skip* ini, pemain selanjutnya tidak akan mengambilnya. Balok ini memiliki label lingkaran dengan satu garis miring didalamnya. Seperti rambu lalu lintas atau tanda dilarang jika pemain pertama mengambil balok skip, pemain kedua tidak dapat bermain atau mengambil balok tersebut, dan permainan dilanjutkan ke pemain ketiga yang mengambil balok berikutnya.
- e) Angka : kecuali balok ungu, hampir semua warna di dalamnya memiliki angka. Oleh karena itu, jika pemain

pertama menarik balok berwarna merah dengan label 4, pemain berikutnya harus menarik balok berwarna merah dengan label yang berbeda, seperti 1, 2, 3, 4, *reserve*, *draw* 2, atau *skip*. Mereka juga dapat mengambil balok lain dengan label 4, seperti warna yang berbeda atau sama, seperti biru, hijau, kuning, atau merah. Mereka juga dapat mengambil balok liar, yang merupakan balok ungu.

2) Manfaat Uno *Stacko*

Fathani (dalam Roziqin, 2017) mengemukakan beberapa keuntungan bermain uno *stacko* antara lain:

a) Memperbaiki kemampuan kognitif

Kemampuan untuk memecahkan masalah dan belajar berhubungan dengan keterampilan kognitif. Pemain uno *stacko* berusaha memecahkan masalah dengan mengatur balok secara berkala.

b) Meningkatkan keterampilan motorik

Kemampuan untuk menggunakan otot-otot kecil, terutama jari dan tangan, adalah bagian dari keterampilan motorik halus. Bagian-bagian balok harus diatur dengan hati-hati agar mereka dapat membentuk bangunan.

c) Meningkatkan keterampilan interpersonal

keterampilan untuk berinteraksi dengan individu lain disebut keterampilan sosial. Uno *stacko* tidak hanya boleh

digunakan secara individual, tetapi juga dapat dimainkan dalam kelompok untuk menaikkan hubungan sosial antara pelaku. Dalam tim, orang saling menghargai, menolong satu sama lain, dan komunikasi satu sama lain.

d) Mengasah ketenangan

Membutuhkan kesabaran, ketekunan, dan waktu untuk berpikir dalam bermain uno *stacko*.

e) Menumbuhkan konsentrasi

Jika tidak berhati-hati saat bermain uno *stacko*, susunan uno *stacko* dapat runtuh dan *game* segera selesai. Anda harus berkonsentrasi saat mengambil dan memindahkan balok Uno *Stacko* yang diletakkan di atasnya.

c. Bimbingan Kelompok Menggunakan Media Uno *Stacko*

Bimbingan kelompok menggunakan media uno *stacko* merupakan layanan bimbingan kelompok yang menggunakan permainan uno *stacko* sebagai alat untuk memfasilitasi interaksi dan pembelajaran dalam kelompok. Bimbingan kelompok merupakan layanan yang dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut dikarenakan didalam layanan bimbingan kelompok, konselor memfasilitasi pembelajaran dan diskusi yang mendorong siswa untuk mempertanyakan, menganalisis, dan mengevaluasi ide serta

pandangan, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Uno *stacko* sendiri adalah permainan yang melibatkan blok kayu dengan berbagai warna dan angka, serupa dengan permainan jenga. Dalam konteks bimbingan kelompok, uno *stacko* dapat digunakan sebagai sarana untuk membangun komunikasi, kerjasama, dan pemecahan masalah antara kelompok. Setiap blok uno *stacko* dapat dianggap sebagai representasi tugas atau topik yang harus diatasi oleh kelompok. Pemilihan atau penarikan blok dapat menggambarkan pengambilan keputusan, dan keseluruhan struktur yang menunjukkan dinamika kelompok.

Pada saat memasuki tahap kegiatan dari bimbingan kelompok, media uno *stacko* ini digunakan. Pemimpin kelompok menyiapkan persoalan yang harus diselesaikan oleh anggota kelompok, yang ditulis di kertas yang mana kertas tersebut memiliki kode warna atau kode angka sesuai balok uno *stacko*. Anggota kelompok menyelesaikan permasalahan dengan melakukan permainan uno *stacko*. Jadi, anggota kelompok tidak hanya menyelesaikan permasalahan yang tertulis di kertas, namun anggota kelompok juga harus menyelesaikan permasalahan bagaimana caranya untuk menata balok uno *stacko* supaya menjadi menara dan tidak runtuh. Dalam menggunakan media uno *stacko*

ini, anggota kelompok harus melakukan kerja sama dan menjalin komunikasi sehingga dinamika kelompok dapat terwujud.

B. Kerangka Berpikir

Kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menafsirkan data secara rasional dan kritis dikenal sebagai berpikir kritis. Ini mencakup kemampuan untuk mengumpulkan, menyortir, dan mengatur informasi secara logis untuk membuat pilihan atau memecahkan masalah yang kompleks. Selain itu, berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk menemukan keyakinan yang mendasari klaim, menilai kebenaran dan relevansi informasi, dan membuat argumen yang masuk akal berdasarkan logika dan bukti. Kemampuan ini penting dalam berbagai konteks, termasuk dalam pendidikan, karir, dan kehidupan sehari-hari, karena memungkinkan seseorang untuk membuat keputusan yang informasinya didasarkan pada penilaian yang hati-hati dan berpikir yang sistematis.

Layanan bimbingan kelompok menggunakan media *uno stacko* adalah permainan yang melibatkan strategi dan pemikiran taktis. Dalam sesi bimbingan, siswa dapat diajak berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang melibatkan *uno stacko*, seperti merancang strategi, mengevaluasi pilihan, dan berkolaborasi dengan anggota kelompok. Melalui interaksi ini, mereka dapat mengasah kemampuan berpikir kritis mereka dengan merancang langkah-langkah, memperkirakan konsekuensi, dan menyesuaikan strategi saat diperlukan. Selain itu, penggunaan media *uno stacko* juga dapat meningkatkan

kemampuan komunikasi dan kerja sama di antara siswa, karena mereka perlu bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Pemilihan bimbingan kelompok dan penggunaan media *uno stacko* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena ada hubungan antara keduanya. Hubungan tersebut yaitu adanya keterlibatan aktif, pemecahan masalah kompleks, dan kolaborasi serta komunikasi. *Uno stacko* melibatkan siswa secara aktif dalam menyelesaikan tugas, memerlukan keputusan strategis, dan membangun pemahaman kritis. *Uno stacko* dapat menyajikan situasi yang memerlukan pemikiran analitis dan kreatif untuk mencapai solusi yang efektif. Bimbingan kelompok dengan menggunakan media *uno stacko* mendorong terciptanya kolaborasi dan komunikasi antar siswa.

Harapannya dalam pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan media *uno stacko* dapat menolong peserta didik untuk menaikkan keterampilan berpikir kritis. *Uno stacko* merupakan permainan yang melibatkan pemikiran strategis dan pengambilan kesimpulan, yang dapat berkontribusi pada perkembangan keterampilan berpikir kritis. Pernyataan tersebut didukung oleh Asty (2016) yang menyatakan bahwa salah satu manfaat dari permainan *uno stacko* ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif yang berhubungan dengan keterampilan belajar dan pemecahan masalah, yang memungkinkan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban awal atas rumusan masalah atau sub-masalah yang diusulkan oleh peneliti. Hipotesis ini harus divalidasi dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti ilmiah untuk menunjukkan bahwa itu benar. Berdasarkan pada rumusan masalah dan landasan teori, maka peneliti mengajukan hipotesis yaitu layanan bimbingan kelompok menggunakan media *uno stacko* dapat efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.