

## PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMAN 1 TAMBUN SELATAN MELALUI PERMAINAN WEREWOLF CARD GAME

Muhammad Taufik Ramadhani<sup>1</sup>, Yadi Ruyadi<sup>2</sup>, Supriyono<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [ta.rmdhn98@gmail.com](mailto:ta.rmdhn98@gmail.com)<sup>1</sup>, [yadiruyadi016@upi.edu](mailto:yadiruyadi016@upi.edu)<sup>2</sup>, [supriyono@upi.edu](mailto:supriyono@upi.edu)<sup>3</sup>

### Abstrak

Abad ke-21 era yang memiliki dampak besar ke seluruh aspek kehidupan manusia, terutama pada bidang pendidikan. Guna meningkatkan taraf pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan sistem maka penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan 4C, khususnya keterampilan berpikir kritis dengan melibatkan media pembelajaran *Werewolf Card Game* diharapkan mampu menjadi inovasi baru dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil temuan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang kuat dari penggunaan media pembelajaran *Werewolf Card Game* ini terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SMA Negeri 1 Tambun Selatan.

**Kata Kunci:** keterampilan 4c, media pembelajaran, werewolf card game.

### Abstract

*The 21st century is an era that has a major impact on all aspects of human life, especially in the field of education. In order to improve the level of education in accordance with the needs of the system, this research focuses on improving 4C skills, especially critical thinking skills by involving the Werewolf Card Game learning media, which is expected to be a new innovation in the learning process. The method used in this research is descriptive statistics with a quantitative approach. The findings in this study are that there is a strong influence from the use of the Werewolf Card Game learning media on the critical thinking skills of the students of SMA Negeri 1 Tambun Selatan.*

**Keywords:** 4c skills, learning media, werewolf card game.

### Pendahuluan

Menurut (Hasan, 2019) Era pendidikan di abad ke-21 ini memiliki dampak yang besar bagi setiap aspek kehidupan manusia, terutama dalam aspek pendidikan. Kondisi pada era ini menuntut instansi pendidikan untuk mampu mencetak generasi penerus yang memiliki kompetensi abad ke-21. Menurut (Sujana, 2019) pendidikan merupakan proses pembinaan dan bimbingan yang dilakukan seseorang secara terus menerus kepada anak didik untuk mencapai tujuan, tentunya tujuan utama pendidikan adalah menciptakan *output* bermutu yang dapat digunakan dalam dunia terbuka.

How to cite:	Muhammad Taufik R, Yadi Ruyadi, Supriyono (2022) Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMAN 1 Tambun Selatan Melalui Permainan Werewolf Card Game, (4) 5, 10.36418/syntax-idea.v4i5.1844
E-ISSN:	<a href="https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v4i5.1844">2684-883X</a>
Published by:	<a href="https://www.ridwaninstitute.com">Ridwan Institute</a>

Perlu disadari bahwa perubahan di dunia pendidikan saat ini perlu dipersiapkan dengan baik untuk menempea generasi penerus bangsa agar mampu beradaptasi di zaman yang sedang dijalankan maupun yang akan datang.

Kompetensi-kompetensi yang menjadi tuntutan di era pendidikan abad ke-21 ini termasuk kedalam 4 bentuk keterampilan, dimana salah satunya adalah *Critical Thinking* atau proses berpikir kritis, berpikir kritis merupakan keterampilan yang berfokus mencapai proses berpikir rasional dan menemukan alternatif tindakan berdasarkan hasil pertimbangan yang pasti (Zaini, 2021).

Menurut (Satriadin, 2019) Sosiologi merupakan ilmu yang memiliki acuan pendidikan yang bertolak pada interaksi antar individu, sebagai ilmu yang mengkaji kehidupan masyarakat tentu keterampilan berpikir kritis ini menjadi kunci yang sesuai dengan realitas sosial. Menurut (Juhji & Suardi, 2018) Untuk mewujudkan keterampilan berpikir kritis ini terdapat berbagai strategi yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan ini, salah satunya melalui proses pembelajaran berbasis permainan.

Menurut (Utomo & Al Halim, 2020) proses bermain merupakan bagian *Integral* dari proses pembentukan kepribadian diri dari dalam individu, sehingga guna menumbuhkan keterampilan diri ini proses pembelajaran berbasis permainan ini menjadi alternatif sistem yang dapat diterapkan.

Media *Werewolf Card Game* ini yang menjadi alat bantu penerapan pembelajaran berbasis permainan ini, *Werewolf Card Game* merupakan permainan kelompok yang cukup dikenal oleh para remaja saat ini yang memiliki potensi untuk mengembangkan kecakapan berpikir kritis serta ketiga keterampilan lainnya (Xiong, Zuo, & Iida, 2020). Tidak hanya itu permainan ini juga mampu menumbuhkan karakter kepemimpinan dan integritas individu sebagai partisipan dalam permainan ini (Hoff, 2019).

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengkaji mengenai bagaimana media *Werewolf Card Game* ini mampu mempengaruhi keterampilan berpikir kritis individu (Palamar et al., 2020). *Urgensi* dari penelitian ini dirasa penting untuk dikaji lebih dalam karena inovasi dalam meningkatkan pendidikan mampu membantu sistem pendidikan yang lebih baik, sekaligus mampu memberikan pandangan baru bagi para peserta didik untuk mempelajari keterampilan melalui media yang beragam.

## Metode Penelitian

Penelitian ini disusun menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode statistik deskriptif. Peneliti telah melakukan observasi dan membagikan kuisisioner kepada siswa-siswi SMA Negeri 1 Tambun Selatan Jurusan IIS (Ilmu-Ilmu Sosial) Kelas 11 (tingkat 2). Pembagian angket dilakukan secara daring dengan alasan utama keterbatasan kunjungan secara luring dikarenakan pandemi sekaligus mempermudah jangkauan *responden*. Dalam proses pengujian kuisisioner ini peneliti menggunakan satuan skala likert yang akan dikonversikan menjadi data interval dan dianalisis dengan statistik deksriptif.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yang dimana peneliti telah menetapkan kriteria untuk sampel penelitian ini (Palamar et al., 2020). Dalam menarik jumlah sampel, peneliti menggunakan perhitungan rumus Slovin dengan taraf kesalahan 10% sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e<sup>2</sup> : Persentase kesalahan pengambilan sampel

Berikut perhitungan sampel dalam penelitian ini:

$$n = \frac{128}{1 + 128 (10\%)^2}$$

$$n = \frac{128}{1 + 128 (0,01)}$$

$$n = 99,2$$

n = 99,2 dibulatkan menjadi 100.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 1 Tambun Selatan, Jl. Kebon Kelapa No.2, Tambun, Kec. Tambun Selatan Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17510. Pemilihan lokasi ini dilakukan dengan alasan yang sesuai dengan kebutuhan dan indikator yang telah peneliti susun, adapun sebagai berikut:

1. SMA Negeri 1 Tambun Selatan merupakan sekolah unggulan yang berada di kabupaten bekaasi, dimana sebagaimana sekolah unggulan memiliki fasilitas dan sistem belajar yang memadai untuk dilakukannya model pembelajaran ini.
2. Ada nya keterlibatan siswa yang cukup kompleks dalam peningkatan keterampilan 4C seperti adanya pelajaran-pelajaran yang meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan ketiga konsep lainnya.
3. Adanya sistem sekolah yang mendukung dalam pembaharuan model pembelajaran.

### B. Indentitas Responden

Tabel 1

Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	F	%
Perempuan	56	56
Laki-laki	44	44

Sumber data diolah oleh peneliti (2021)

Data pada tabel di atas dari jumlah total sebanyak 100 *responden*, menunjukkan bahwa sebanyak 56% atau sekitar 56 pengisi berjenis kelamin perempuan sedangkan

44% lainnya atau sekitar 44 pengisi merupakan individu berjenis kelamin laki-laki. Jelas hasil data diatas menggambarkan bahwa dalam pengisian kuisisioner ini di dominasi oleh individu berjenis kelamin perempuan.

**Tabel 2**

<b>Kelas</b>		
<b>Kelas</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
IIS 1	32	32
IIS 2	34	34
IIS 3	34	34

*Sumber data diolah oleh peneliti (2021)*

Data pada tabel di atas dari jumlah total sebanyak 100 *responden* menunjukkan bahwa sebanyak 32% atau sekitar 32 pengisi berasal dari Kelas IIS 1, selanjutnya sebanyak 34% atau sekitar 34 pengisi berasal dari kelas IIS 2, dan memperoleh jumlah yang sama yakni sebanyak 34% atau sekitar 34 berasal dari kelas IIS 3. Berdasarkan perhitungan diatas dominasi *responden* merupakan siswa/i aktif dari kelas IIS 2 dan IIS 3 dengan perolehan *responden* yang sama.

### **C. Pengaruh Media Werewolf Card Game terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis siswa SMA Negeri 1 Tambun Selatan**

Berikut peneliti lampirkan hasil data *responden*.

**Tabel 3**

#### **Keputusan yang Diambil Bersama Harus Mewakili Keinginan dan Tujuan Akhir yang Sama**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	35	35
Setuju	39	39
Tidak Setuju	20	20
Sangat Tidak Setuju	6	6

*Sumber data diolah oleh peneliti (2021)*

Hasil perhitungan dalam tabel di atas, dengan jumlah total *responden* sebanyak 100 pengisi, menunjukkan bahwa sebanyak 35% atau sekitar 35 pengisi menyatakan sangat setuju (SS) dalam kondisi berikut dimana keputusan bersama yang ditentukan harus mewakili keinginan dan tujuan bersama untuk memperoleh penyelesaian masalah yang sama, sebanyak 39% atau sekitar 39 pengisi lainnya juga menyatakan setuju (S) dalam kondisi yang digambarkan oleh pernyataan berikut, namun disisi lain terdapat sebanyak 20% atau sekitar 20 pengisi yang menyatakan tidak setuju (TS) atas kondisi berikut, dimana keputusan yang diambil tidak perlu mewakili keinginan maupun tujuan bersama, diikuti dengan 6% atau sekitar 6 pengisi yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) atas kondisi tersebut. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar *responden* menyatakan setuju atas pernyataan tersebut, dimana benar adanya

bahwa keputusan yang dibuat bersama juga perlu mewakili keinginan dan tujuan bersama untuk meminimalisir adanya masalah baru serta mendorong penyelesaian masalah dengan hasil yang sama.

**Tabel 4**  
**Keputusan yang Saya Ambil Berdasarkan Pertimbangan**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	23	23
Setuju	41	41
Tidak Setuju	31	31
Sangat Tidak Setuju	5	5

*Sumber data diolah oleh peneliti (2021)*

Hasil perhitungan dalam tabel di atas, dengan jumlah total *responden* sebanyak 100 pengisi, menunjukkan bahwa sebanyak 23% atau sekitar 23 pengisi menyatakan sangat setuju (SS) dalam kondisi berikut dimana sebuah keputusan yang diambil perlu didasari atas pertimbangan yang matang sebelumnya guna mencegah keputusan yang salah, sebanyak 41% atau sekitar 41 pengisi juga menyatakan setuju (S) atas kondisi tersebut dimana pertimbangan keputusan dapat memaksimalkan keputusan yang diambil, di sisi lain sebanyak 31% atau sekitar 31 pengisi menyatakan tidak setuju (TS) atas kondisi ini dimana menyatakan bahwa tidak semua keputusan memerlukan pertimbangan sebelumnya, diikuti dengan 5% atau sebanyak 5 pengisi yang menyatakan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar *responden* menyatakan setuju atas pernyataan tersebut dimana keputusan yang maksimal adalah keputusan yang mendasari pertimbangan sebelum dilakukan.

**Tabel 5**  
**Keputusan yang Saya Ambil Bersifat Pasti**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	29	29
Setuju	37	37
Tidak Setuju	34	34
Sangat Tidak Setuju	0	0

*Sumber data diolah oleh peneliti (2021)*

Hasil perhitungan dalam tabel di atas, dengan jumlah total *responden* sebanyak 100 pengisi, menunjukkan bahwa sebanyak 29% atau sekitar 29 pengisi menyatakan sangat setuju (SS) dalam kondisi berikut dimana keputusan yang diambil oleh seorang individu merupakan keputusan yang mutlak miliknya dan tidak dapat dipatahkan oleh keputusan orang lain dalam kondisi tertentu, sebanyak 37% atau sekitar 37 pengisi juga menyatakan setuju (S) atas kondisi tersebut, di sisi lain terdapat sebanyak 34% atau sekitar 34 pengisi menyatakan tidak setuju (TS) atas pernyataan yang digambarkan oleh pernyataan tersebut. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar *responden* menyatakan setuju atas pernyataan tersebut dimana

keputusan pribadi merupakan keputusan mutlak yang muncul dalam diri individu tanpa adanya pengaruh dari individu lain.

**Tabel 6**  
**Ketika Ada Suatu Masalah, Diskusi Adalah Jalan yang Saya Ambil**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	23	23
Setuju	31	31
Tidak Setuju	45	45
Sangat Tidak Setuju	1	1

*Sumber data diolah oleh peneliti (2021)*

Hasil perhitungan dalam tabel di atas, dengan jumlah total *responden* sebanyak 100 pengisi, menunjukkan bahwa sebanyak 23% atau sekitar 23 pengisi menyatakan sangat setuju (SS) dalam kondisi berikut dimana para *responden* merasa bahwa benar adanya mereka cenderung akan mendiskusikan permasalahan yang mereka dapatkan sebelumnya melakukan tindakan selanjutnya, diikuti oleh sebanyak 31% atau sekitar 31 pengisi yang turut menyatakan setuju (S) atas kondisi tersebut, di sisi lain terdapat sekitar 45% atau sebanyak 45 pengisi yang menyatakan tidak setuju (TS) atas kondisi tersebut dimana mereka merasa bahwa ketika memiliki masalah mereka tidak mencoba mendiskusikan masalah mereka dengan individu manapun, diikuti dengan 1% atau 1 pengisi lainnya yang menyatakan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar *responden* menyatakan setuju atas pernyataan tersebut dimana para *responden* merupakan individu yang akan mendiskusikan terlebih dahulu masalah mereka sebelum melakukan tindakan berikutnya.

**Tabel 7**  
**Ketika Ada Suatu Masalah**  
**Hal Paling Utama Adalah Mencari Akar Permasalahan**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	40	40
Setuju	38	38
Tidak Setuju	22	22
Sangat Tidak Setuju	6	6

*Sumber data diolah oleh peneliti (2021)*

Hasil perhitungan dalam tabel di atas, dengan jumlah total *responden* sebanyak 100 pengisi, menunjukkan bahwa sebanyak 40% atau sekitar 40 pengisi menyatakan sangat setuju (SS) dengan kondisi berikut, dimana mereka para *responden* merupakan individu yang cenderung mencari dasar masalah mereka sebelum mencari atau bertindak mengatasi masalah, dalam hal ini sebanyak 38% atau sekitar 38 pengisi juga menyatakan setuju (S) atas kondisi dari pernyataan tersebut, namun terdapat sebanyak 22% atau sekitar 22 pengisi yang menyatakan tidak setuju (TS) atas kondisi tersebut dimana mereka merupakan individu yang tidak mencari dasar masalah dari permasalahan mereka. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar *responden* menyatakan setuju atas pernyataan tersebut dimana mereka merupakan

para individu yang cenderung mencari dasar masalah sebelum bertindak menyelesaikan masalah.

**Tabel 8**  
**Ketika Saya Ingin Memberikan Pendapat, Hal Utama yang Saya  
Sampaikan Harus Berdasarkan Fakta**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	32	32
Setuju	43	43
Tidak Setuju	24	24
Sangat Tidak Setuju	1	1

*Sumber data diolah oleh peneliti (2021)*

Hasil perhitungan dalam tabel di atas, dengan jumlah total *responden* sebanyak 100 pengisi, menunjukkan bahwa sebanyak 32% atau sekitar 32 pengisi menyatakan sangat setuju (SS) dengan kondisi berikut, dimana mereka (para *responden*) merupakan individu yang memegang fakta sebagai dasar atas informasi yang akan mereka sampaikan, sebanyak 43% atau sekitar 43 pengisi juga menyatakan setuju (S) atas kondisi tersebut, di sisi lain terdapat sekitar 24% atau sebanyak 24 pengisi yang menyatakan tidak setuju (TS) atas kondisi tersebut dimana mereka bukan merupakan individu yang mendahulukan fakta dalam menyampaikan informasi, diikuti dengan 1% atau 1 pengisi yang menyatakan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar *responden* menyatakan setuju atas pernyataan tersebut dimana mereka merupakan individu yang memiliki kecenderungan untuk menyatakan suatu informasi berlandaskan fakta yang ada.

**Tabel 9**  
**Pendapat yang Saya Sampaikan Menggunakan  
Bahasa yang Mudah Dipahami**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	35	35
Setuju	34	34
Tidak Setuju	30	30
Sangat Tidak Setuju	1	1

*Sumber data diolah oleh peneliti (2021)*

Hasil perhitungan dalam tabel di atas, dengan jumlah total *responden* sebanyak 100 pengisi, menunjukkan bahwa sebanyak 35% atau sekitar 35 pengisi menyatakan sangat setuju (SS) dengan kondisi berikut, dimana mereka merupakan individu yang cenderung mencari kalimat yang sederhana untuk mengungkapkan pendapat agar memudahkan tersampainya informasi kepada individu lainnya, 34% atau 34 pengisi lainnya juga menyatakan setuju (S) atau penggambaran kondisi dari pernyataan tersebut, di sisi lainnya sebanyak 30% atau sekitar 30 pengisi menyatakan tidak setuju (TS) terhadap tindakan yang digambarkan oleh pernyataan tersebut dimana informasi yang akan disampaikan oleh mereka tidak diperhalus menggunakan kalimat yang mudah dipahami atau menggunakan kalimat apa adanya, diikuti 1%

atau sekitar 1 pengisi yang menyatakan sangat tidak setuju (STS). Data ini melalui perhitungan persentasi ditemukan bahwa sebagian besar *responden* merasa setuju dengan kondisi tersebut dimana sebagian besar *responden* merupakan individu yang merubah tatanan kalimatnya dalam menyampaikan informasi untuk mempermudah penyampaian informasi kepada individu lainnya.

**Tabel 10**  
**Ketika Akan Berargumen, Hendaknya dalam Keadaan Kepala Dingin**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	22	22
Setuju	40	40
Tidak Setuju	36	36
Sangat Tidak Setuju	2	2

*Sumber data diolah oleh peneliti (2021)*

Hasil perhitungan dalam tabel di atas, dengan jumlah total *responden* sebanyak 100 pengisi, menunjukkan bahwa sebanyak 22% atau sekitar 22 pengisi menyatakan sangat setuju (SS) dengan kondisi berikut, dimana mereka merupakan individu yang menggunakan akal sehat dan kepala dingin dalam berargumentasi, 40% atau 40 pengisi lainnya juga menyatakan setuju (S) atau penggambaran kondisi dari pernyataan tersebut, di sisi lainnya sebanyak 36% atau sekitar 36 pengisi menyatakan tidak setuju (TS) terhadap tindakan yang digambarkan oleh pernyataan tersebut dimana mereka tidak mengutamakan kondisi apapun dalam berargumentasi, diikuti dengan 2% atau sekitar 2 pengisi yang menyatakan sangat tidak setuju (STS). Data ini melalui perhitungan persentasi ditemukan bahwa sebagian besar *responden* merasa setuju dengan kondisi tersebut dimana mereka merupakan individu yang mencoba mencairkan emosi dalam melakukan argumentasi.

Tujuan utama yang ingin peneliti cari adalah mengetahui pengaruh permainan *Werewolf Game* pada peningkatan keterampilan 4C, khususnya pada keterampilan berpikir kritis. Peneliti mencoba menggambarkan pengaruh permainan *Werewolf* ini berdasarkan hasil temuan dalam pengujian hasil, sebagai berikut:

1. Berdasarkan perolehan nilai yang ditemukan pada hasil uji dengan skala pengukuran korelasi pearson diketahui bahwa nilai masing-masing variabel memperoleh nilai 0,863 dimana perolehan nilai ini termasuk dalam kategori kuat yang terukur dalam 5 skala pengukuran. Gambar dibawah ini menunjukkan bahwa nilai masing-masing signifikan antar variabel adalah 0,000, dimana hasil tersebut masuk kedalam hasil signifikan yang lebih kecil daripada 0,05 ( $<0,05$ ), sehingga jika nilai signifikan lebih kecil daripada 0,05 ( $<0,05$ ), maka berkorelasi.

**Gambar 1**  
**Hasil Uji Analisis Koefisien Korelasi**



Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMAN 1 Tambun Selatan  
Melalui Permainan *Werewolf Card Game*

		X_1	Y_1
X_1	Pearson Correlation	1	.863**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	100	100
Y_1	Pearson Correlation	.863**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	100	100

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber data diolah oleh peneliti (2021)

2. Dapat dilihat pada hasil uji hipotesis dimana  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara *Werewolf Card Game* sebagai media pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis. Gambar dibawah ini menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil daripada nilai probabilitas ( $p < 0,05$ ). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  dalam data ditolak, sedangkan  $H_1$  diterima.

**Gambar 2**  
**Hasil Uji Hipotesis**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.329	1.340		.991	.324
	X_1	.337	.020	.863	16.909	.000

a. Dependent Variable: Y\_1

Sumber data diolah oleh peneliti (2021)

3. Teori komunikasi persuasif dimana dalam teori ini dijelaskan terdapat proses simbolik yang dilakukan oleh individu dengan mencoba meyakinkan individu lain guna mengubah sikap atau perilaku mereka terhadap sesuatu di kemudian hari (Rahmadanty, Arif, & Zetra, 2019), penggambaran atas teori tersebut cocok dengan konsep permainan *Werewolf Card Game* yang memiliki aturan dan sistem permainan untuk saling mempengaruhi individu, atas dorongan tersebut teori ini bisa dikaitkan dengan perubahan sikap dan peningkatan keterampilan yang diterima oleh individu sebagai partisipan untuk kemudian benar-benar di terapkan dalam kesehariannya.
4. Teori pengambilan keputusan dari Goerge Terry, menurut (Timotius, 2017) pengambilan keputusan merupakan proses pemikiran dari pemilihan alternatif yang dihasilkan sebagai *output* guna melihat kemungkinan yang terjadi dikemudian hari, relevansinya dalam permainan *Werewolf Card Game* ini memiliki aturan yang mampu mendorong potensi diri partisipan dalam keterlibatan langsung, keterlibatan langsung yang dimaksud disini adalah mengupayakan segala hal dalam permainan berdasarkan pilihan yang sesuai dengan diri pribadi, salah satunya dalam pengambilan keputusan, teori ini menjadi landasan dimana peningkatan keterampilan dapat meningkat adalah atas hasil dorongan serta aturan yang berlaku pada permainan ini.

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh *Werewolf Card Game* terhadap keterampilan berpikir kritis, memiliki pengaruh yang kuat dalam

mendorong keterampilan berpikir kritis peserta didik. melalui media ini diri individu mampu mencetak peserta didik yang lebih siap untuk menghadapi masa yang akan datang, pemikiran kritis sangat berhubungan dengan pada kepentingan masa depan, berpikir kritis menyelamatkan diri individu dalam memilih dan memtutskan keputusan atas dirinya.

### Bibliografi

- Hasan, Said Hamid. (2019). Pendidikan sejarah untuk kehidupan abad ke-21. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630>
- Hoff, Hild Elisabeth. (2019). Fostering the “intercultural reader”? An empirical study of socio-cultural approaches to EFL literature. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 63(3), 443–464. <https://doi.org/10.1080/00313831.2017.1402366>
- Juhji, Juhji, & Suardi, Adila. (2018). Profesi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Era Globalisasi. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 16–24. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32678/geneologi%20pai.v5i1.1043>
- Palamar, Svitlana, Vaskivska, Halyna, Nazarenko, Liudmyla, Nezhyva, Liudmyla, Korniienko, Iryna, & Terekhov, Serhii. (2020). Psychocultural Training of Senior Pupils to Adequely Perceive the Media Space Challenges. *Wiadomości Lekarskie*, 73(11), 2515–2523. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31958/agenda.v2i1.1983>
- Rahmadanty, Melani, Arif, Ernita, & Zetra, Aidinil. (2019). Compliance Gaining dalam Persuasi Komunikasi dan Kebijakan Publik Pemerintah Kota Bukittinggi Terkait Pembangunan Pasar Atas. *Jurnal Ilmu Pemerintahan Widya Praja*, 45(2), 167–176. <https://doi.org/10.33701/jipwp.v45i2.575>
- Satriadin, Satriadin. (2019). Landasan Sosiologis Dalam Pendidikan. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36312/jisip.v1i2.171>
- Sujana, I.Wayan Cong. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Timotius, Kris H. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Manajemen Pengetahuan untuk Perkembangan Pengetahuan*. Penerbit Andi.
- Utomo, Sandi Aji Wahyu, & Al Halim, A.Adibudin. (2020). Analisis Kreasi Pembelajaran Rekreasi Pendidikan Pada Pendidikan Dasar. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 3(1).
- Xiong, Shuo, Zuo, Long, & Iida, Hiroyuki. (2020). Murder Mystery Game Setting Research Using Game Refinement Measurement. *International Conference on Entertainment Computing*, 117–125. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-65736->

[9 10](#)

Zaini, Muhammad. (2021). Urgensi Penelitian Pengembangan dalam Menggali Keterampilan Berpikir Kritis. *Prosiding Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, 1*(1).

---

**Copyright holder:**

Muhammad Taufik Ramadhani, Yadi Ruyadi, Supriyono (2022)

**First publication right:**

[Syntax Idea](#)

**This article is licensed under:**

