

ABSTRAK

PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR

Oleh

AJI FAJAR BUDIMAN

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Fajar Mulia. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian *ex-post facto*. Populasi penelitian berjumlah 105 peserta didik dan sampel penelitian berjumlah 53 peserta didik diperoleh dengan menggunakan teknik *probability sampling* yaitu *proporinate stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan teknik tes. Analisis data menggunakan rumus regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Fajar Mulia dengan kriteria “Rendah”. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* merupakan salah satu faktor yang memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi Sekolah Dasar.

Kata kunci: berpikir kritis, *game online*, permainan

ABSTRACT

THE EFFECT OF ONLINE GAMING HABITS ON THE CRITICAL THINKING SKILL OF HIGH LEVEL STUDENTS AT ELEMENTARY SCHOOL

By

AJI FAJAR BUDIMAN

The problem of the research is the low critical thinking skill of high level students at Elementary School State 1 Fajar Mulia. The research aims to determine the effect of online gaming habits on students' critical thinking. The research type was a quantitative with an ex-post facto method. The population consisted of 105 students and the samples were 53 of them using a probability technique sampling of proportionate stratified random sampling. The data collection technique used questionnaires and test. The data were analyzed by using a linier regression formula. The results showed that there was an effect of online gaming habits on the critical thinking skill of high level students at Elementary School State 1 Fajar Mulia with the category "low". It means that the online gaming habits is one of the factors positively affecting on the critical thinking skill of high level students at Elementary School.

Keywords: critical thinking, online gaming, game