

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

(Skripsi)

Oleh

**AJI FAJAR BUDIMAN
NPM 1813053064**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

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 *proporionate 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

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

Oleh

**AJI FAJAR BUDIMAN
NPM 1813053064**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

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

Nama Mahasiswa : *Aji Fajar Budiman*

Nomor Pokok Mahasiswa : 1813053064

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dra. Loliyana, M. Pd.
NIP 19590626 198303 2 002

Dosen Pembimbing II

Isma Sukamto, M. Pd.
NIK 23180489031110

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dra. Loliyana, M. Pd.



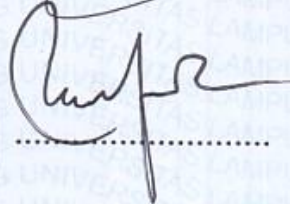
.....

Skretaris : Ismu Sukamto, M. Pd.



.....


Penguji Utama : Drs. Rapani, M. Pd.



.....



Dean, Faculty of Education and Teacher Training

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. 
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 27 April 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aji Fajar Budiman

NPM : 1813053064

Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Tinggi Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undangundang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 27 April 2022

Pembuat Pernyataan



Aji Fajar Budiman
NPM. 1813053064

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Aji Fajar Budiman dilahirkan di Gunung Madu, pada tanggal 27 September 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Wahyudin dan Ibu Karomah.

Pendidikan formal yang ditempuh peneliti adalah sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Fajar Mulia lulus pada tahun 2012
2. MTs Negeri 2 Pringsewu lulus pada tahun 2015
3. SMK Ma'arif Banyumas lulus pada tahun 2018

Pada tahun 2018 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi SBMPTN. Tahun 2021, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Fajar Mulia, Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu, serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Fajar Mulia, Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu.

MOTTO

"Jangan bersedih. Sesungguhnya pertolongan akan datang bersama kesabaran."

(HR. Ahmad)

"Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan, menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan."

(Aji Fajar Budiman)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah Shallallahu' Alaihi Wassalam.

Alhamdulillahilahi Rabbil'Alamin dengan segala ridha_Mu ya Allah pada akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala serta untuk kedua orang tua yang aku cintai dan kusayangi.

Ibuku tercinta yaitu Ibu Karomah (alm) terimakasih atas segala pengorbanan, semangat, dorongan, nasihat, kasih sayang dan cinta kasih yang tak terhingga kepada saya. Harap dan do'a semoga ibu senantiasa berbahagia di sisi_Nya.

Ayahku tercinta yaitu Bapak Wahyudin yang selalu mendoakan saya, memberikan semangat, dorongan, nasihat, kasih sayang dan pengorbanan yang luar biasa sehingga saya bisa berada di posisi saat ini.

Adikku tersayang Anisa Azzahfa, seluruh keluargaku serta teman-teman angkatan PGSD 2018, terimakasih atas doa, dan dukungan yang selalu membuat saya lebih semangat dan termotivasi untuk terus berusaha menggapai asa dan cita.

Para pendidik yang berjasa membimbing dan memberikan ilmu yang sangat berguna untuk masa depan saya.

Almamater Universitas Lampung Tercinta

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kebiasaan Bermain *game online* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Tinggi Sekolah Dasar” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung sekaligus sebagai dosen pembahas yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran dan motivasi untuk perbaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd., pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Ismu Sukanto, M.Pd., selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd., dosen ahli validasi instrumen yang telah membantu peneliti untuk memvalidasi dan memberikan saran terkait instrumen penelitian pada skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Univeritas Lampung yang selalu menginspirasi, yang telah memberikan bekal ilmu dan menjadi penyemangat untuk mengikuti jejak-jejak beliau menjadi orang yang bermanfaat.
9. Bapak Abdul Rahman, S.Pd., selaku Kepala Sekolah dan seluruh perangkat sekolah SD Negeri 1 Fajar Mulia yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian serta memberikan kemudahan selama penelitian.
10. Wali kelas V dan VI SD Negeri 1 Fajar Mulia yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
11. Peserta didik kelas V dan VI SD Negeri 1 Fajar Mulia yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
12. Keluarga Forkom PGSD 2018 yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa dan sangat bermanfaat.
13. Sahabatku Clara Yunita Sari yang selalu ada, mendukung, membantu, serta mendo'akan yang terbaik untuk saya.
14. Kakakku Rahmad Reno yang selalu mendukung dan mendoa'akan kesuksesan saya.
15. Temanku Yonanda Pratama dan Kevin yang selalu memotivasi, dan mendo'akan penelitian ini agar selalu berjalan lancar.
16. Senior PGSD saya yaitu kak Viki, kak Sapta, dan kak Ernita yang selalu support, membantu, dan mendo'akan skripsi saya agar selalu dilancarkan.
17. Teman-teman PGSD 2018 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih do'a dan semangatnya.
18. Teman bercerita yaitu Kak Budi yang selalu membantu percetakan skripsi saya dan selalu memberikan semangat untuk terus berjuang menggapai cita.

19. Tim sukses teman-teman PGSD 2018. Terimakasih atas do'a dan support kalian.
20. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran menyelesaikan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermnafaat bagi kita semua. Amin...

Bandar Lampung, 27 April 2022



Aji Fajar Budiman
NPM. 1813053064

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	7
2.1.1 Pengertian <i>Game Online</i>	7
2.1.2 Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	8
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Game Online</i>	9
2.1.4 Dampak-Dampak Penggunaan <i>Game Online</i>	11
2.1.5 Indikator <i>Game Online</i>	12
2.2 Keterampilan	13
2.2.1 Pengertian Keterampilan	13
2.3 Berpikir	14
2.3.1 Pengertian Berpikir	14
2.3.2 Proses Berpikir	15
2.4 Keterampilan Berpikir Kritis	17
2.4.1 Pengertian Berpikir Kritis	17
2.4.2 Indikator Berpikir Kritis	19
2.5 Pengaruh Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> terhadap Keterampilan Berpikir Kritis	21
2.6 Penelitian yang Relevan	22
2.7 Kerangka Berpikir	24
2.8 Hipotesis	26

III. METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	27
3.1.1 Jenis Penelitian	27
3.1.2 Desain Penelitian	27
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2.1 Tempat Penelitian	28
3.2.2 Waktu Penelitian	28
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	28
3.3.1 Populasi Penelitian	28
3.3.2 Sampel Penelitian	29
3.4 Variabel Penelitian	30
3.4.1 Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	31
3.4.2 Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	31
3.5 Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel	31
3.5.1 Definisi Konseptual Variabel	31
3.5.2 Definisi Operasional Variabel	31
3.6 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6.1 Angket/kuisisioner	32
3.6.2 Teknik Tes	35
3.6.3 Wawancara	36
3.6.4 Studi Dokumentasi	36
3.7 Uji Persyaratan Instrumen	36
3.7.1 Uji Validitas Instrumen	36
3.7.2 Uji Reliabilitas	37
3.8 Hasil Uji Persyaratan Instrumen	38
3.8.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	39
3.9 Teknik Analisis Data	42
3.9.1 Uji Normalitas	43
3.9.2 Uji Linearitas	43
3.10 Uji Hipotesis	44
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Hasil Penelitian	46
4.1.1 Data Variabel Penelitian	46
4.1.2 Hasil Analisis Data	52
4.2 Hasil Uji Hipotesis	53
4.3 Pembahasan	54
4.4 Keterbatasan dalam Penelitian	57

V. KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	58
 DAFTAR PUSTAKA	 60
 LAMPIRAN	 66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil data kebiasaan bermain <i>game online</i> peserta didik kelas tinggi melalui teknik wawancara di SD Negeri 1 Fajar Mulia	3
2. Hasil data berpikir kritis peserta didik kelas tinggi melalui teknik tes dengan bentuk instrumen soal di SD Negeri 1 Fajar Mulia	4
3. Indikator Berpikir Kritis Menurut Normaya	20
4. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	28
5. Data jumlah populasi peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Fajar Mulia tahun pelajaran 2021/2022	28
6. Jumlah Anggota Sampel Penelitian	30
7. Kisi-Kisi Angket Penelitian <i>game online</i>	33
8. Skor Penilaian Jawaban	34
9. Rubrik Jawaban Angket	34
10. Katagori Skor Indikator Variabel X	34
11. Kisi-Kisi Instrumen Tes	35
12. Katagori Skor Indikator Variabel Y	35

13. Kriteria Reliabilitas	38
14. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Bermain <i>game online</i>	39
15. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis Kelas V	41
16. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis Kelas VI	42
17. Interpretasi Koefisien Korelasi	45
18. Data Variabel X dan Y	46
19. Distribusi Frekuensi Variabel X	47
20. Distribusi Kategori Kebiasaan Bermain <i>game online</i>	47
21. Rata-Rata Skor Indikator Kebiasaan Bermain <i>game</i> <i>Online</i>	49
22. Data Variabel Y	49
23. Distribusi Frekuensi Variabel Y	50
24. Distribusi Kategori Keterampilan Berpikir Kritis	51
25. Rata-Rata Skor Indikator Keterampilan Berpikir Kritis (Y)	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	25
2. Desain Penelitian	27
3. <i>Pie Chart</i> Kategori Kebiasaan Bermain <i>game online</i>	48
4. <i>Pie Chart</i> Kategori Keterampilan Berpikir Kritis	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	67
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	68
3. Surat Keterangan Validasi Instrumen	69
4. Surat Izin Penelitian	83
5. Surat Balasan Penelitian	84
6. Instrumen Soal Penelitian Pendahuluan.....	85
7. Pedoman Wawancara Penelitian Pendahuluan	89
8. Hasil Wawancara Peserta Didik	90
9. Data Berpikir Kritis Penelitian Pendahuluan.....	94
10. Angket Penelitian (Diajukan)	95
11. Instrumen Tes (Diajukan)	98
12. Angket Penelitian (Dipakai)	106
13. Instrumen Tes (Dipakai)	108
14. Uji Validitas Instrumen Variabel X (<i>game online</i>)	116
15. Uji Validitas Instrumen Soal Variabel Y (Keterampilan Berpikir Kritis).....	118

16. Uji Reliabilitas Instrumen Variabel X (<i>game online</i>)	122
17. Uji Reliabilitas Instrumen Soal Variabel Y (Keterampilan Berpikir Kritis)	124
18. Data Variabel X (Bermain <i>game online</i>)	126
19. Data Variabel Y (Keterampilan Berpikir Kritis)	129
20. Perhitungan Uji Normalitas	132
21. Uji Linearitas	140
22. Uji Hipotesis	145
23. Tabel Nilai R <i>Product Moment</i>	148
24. Tabel Nilai-Nilai <i>Chi Kuadrat</i> (X^2)	149
25. Tabel O-Z Kurva Normal	150
26. Dokumentasi - Dokumentasi	151

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini telah memasuki era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat (Mujiburrahman, 2013: 27). Teknologi informasi menjadi salah satu yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia. Akses yang begitu cepat membuat berbagai informasi yang terjadi dapat langsung diketahui karena kemajuan dunia teknologi. Seperti yang tertuang dalam Pasal 1 Undang-Undang No.19 Tahun 2016, teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, dan menganalisis, serta menyebarkan informasi.

Teknologi informasi banyak memiliki peran dalam kehidupan sehari-hari (Nasrullah, 2015: 27). Hal ini tentunya memiliki dampak dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang hiburan, misalnya permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*. *Game online* adalah permainan yang menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya dan dapat dimainkan dengan siapapun tanpa dibatasi oleh sekat geografis dan waktu (Hanum, 2013: 3). *Game online* terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus (Surbakti, 2017: 32).

Situasi sekarang ini banyak peserta didik yang gemar bermain *game online*. Tidak jarang peserta didik lupa dengan tugas dan kewajiban mereka sebagai pelajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran (Irmawati,

2019: 99). Selain itu, terdapat juga dampak negatif lainnya dari permainan *game online* yaitu peserta didik menjadi malas belajar, malas sekolah, berkurangnya keterampilan berpikir kritis, dan sulit untuk berkonsentrasi (Jinan, 2015: 106) sehingga bisa berdampak buruk pada nilai mata pelajarannya (Irmawati, 2019: 99). Namun, ada juga pendapat lain mengenai *game online* yang justru berdampak baik pada nilai mata pelajarannya (Rahmad, 2015: 11), meningkatkan konsentrasinya (Tri, 2016: 47), lebih mudah untuk memecahkan masalah, meningkatkan kreatifitas, dan meningkatkan imajinatifnya (Fahlepi, 2018: 5). Dampak positif lainnya adalah sebagai hiburan (Adams, 2013: 39), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain *game online* (Russoniello dkk., 2011: 66) sehingga peserta didik mampu termotivasi, dan mampu membangkitkan semangatnya untuk kembali belajar (Sulastri, 2019: 106). Berdasarkan dua pendapat ahli yang berlawanan tersebut mengenai dampak kebiasaan dalam bermain *game online*, peneliti perlu melakukan penelitian lebih lanjut apakah ada dampak positif atau negatif terkait kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Berpikir kritis penting untuk diteliti, mempertimbangkan bahwa berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang sangat diperlukan oleh peserta didik (Potter, 2011: 119). Ketika peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, maka ia tidak hanya sekedar percaya dengan fakta disekitar tanpa melakukan pembuktian (Potter, 2011: 119) melainkan berusaha untuk membuktikan bahwa informasi tersebut benar-benar valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Berpikir kritis menurut Ennis (2011: 4) adalah proses berpikir yang harus dilakukan seseorang atau individu dengan tujuan untuk mengambil keputusan yang masuk akal terkait dengan keyakinan dan dapat dilakukan dengan benar.

Peserta didik perlu dibekali dengan keterampilan berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah terutama dalam pembelajaran karena pada hakikatnya belajar bukan hanya menghafal informasi akan tetapi suatu proses dalam pemecahan masalah (Azizah, 2013: 63). Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk dikembangkan karena akan berguna bagi peserta didik untuk kehidupannya di masa yang akan datang (Rofi'udin dan Zuhdi, 2013: 77). Menurut Adeyemi, (2012: 5) penerapan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran sangat penting, ada dua fase dalam proses ini. Pertama, peserta didik membangun pikirannya berupa gagasan dasar, prinsip dan teori (fase internalisasi). Kedua, terjadi apabila peserta didik secara efektif menggunakan gagasan, prinsip, atau teori tersebut dalam kehidupan sebagai bentuk penerapan (fase implementasi).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25-31 Oktober 2021 yang dilakukan di SD Negeri 1 Fajar Mulia Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu tahun pelajaran 2021/2022 diperoleh data jumlah peserta didik gemar bermain *game online* melalui teknik wawancara sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil data kebiasaan bermain *game online* peserta didik kelas tinggi melalui teknik wawancara di SD Negeri 1 Fajar Mulia

Sekolah Dasar	Kelas	Gemar Bermain <i>Game Online</i>	Tidak Gemar Bermain <i>Game Online</i>	Jumlah
SD Negeri 1 Fajar Mulia	VA	21 peserta didik	5 peserta didik	26
	VB	16 peserta didik	9 peserta didik	25
	VIA	19 peserta didik	7 peserta didik	26
	VIB	21 peserta didik	7 peserta didik	28
Jumlah				105

Sumber: Data Penelitian Pendahuluan Bermain *Game Online*

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui peserta didik kelas tinggi yang terdiri dari kelas V (A dan B) dan VI (A dan B) SD Negeri 1 Fajar Mulia yang berjumlah 105 peserta didik diperoleh data bahwa sebagian besar peserta didik gemar dalam bermain *game online*.

Dilanjutkan dengan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 25-31 Oktober 2021 di SD Negeri 1 Fajar Mulia Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu tahun pelajaran 2021/2022 diperoleh data keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi dengan teknik tes pada mata pelajaran matematika sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil data berpikir kritis peserta didik kelas tinggi melalui teknik tes dengan bentuk instrumen soal di SD Negeri 1 Fajar Mulia

Nama Sekolah	Kelas	Indikator Penilaian	Rata-Rata (Skor Maksimal 100)	Jumlah Peserta Didik Tiap Kelas
SD Negeri 1 Fajar Mulia	VA	Interpretasi	24	26
		Analisis	28	
		Evaluasi	20	
		Inferensi	32	
	VB	Interpretasi	15	25
		Analisis	23	
		Evaluasi	19	
		Inferensi	27	
	VIA	Interpretasi	31	26
		Analisis	23	
		Evaluasi	35	
		Inferensi	42	
	VIB	Interpretasi	36	28
		Analisis	28	
		Evaluasi	39	
		Inferensi	21	
Jumlah				105

Sumber: Data Penelitian Pendahuluan Keterampilan Berpikir Kritis

Berdasarkan tabel 2 di atas, diketahui aspek indikator berpikir kritis peserta didik kelas tinggi yang terdiri dari kelas V (A dan B) dan VI (A dan B) SD Negeri 1 Fajar Mulia yang berjumlah 105 peserta didik didapatkan bahwa hasil rata-rata pada tiap indikator tergolong rendah. Sehingga dengan hal ini, menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik masih tergolong rendah.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah dijabarkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap peserta didik kelas tinggi sekolah dasar terkait pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik .

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Kebiasaan bermain *game online* yang dilakukan peserta didik kelas Tinggi di Sekolah Dasar
- 2) Keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi Sekolah Dasar rendah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) *Game online* yang dilakukan peserta didik kelas tinggi di Sekolah Dasar
- 2) Keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi di Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Tinggi SD Negeri 1 Fajar Mulia?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Tinggi Sekolah Dasar”

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

A. Secara Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu dalam meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

B. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

a) Peserta didik

Membantu peserta didik untuk lebih bijak dalam bermain *game online*.

b) Pendidik

Menambah wawasan kepada pendidik untuk dapat memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang memiliki kebiasaan bermain *game online* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

c) Peneliti selanjutnya

Menjadi bahan kajian untuk peneliti selanjutnya dalam menambah wawasan mengenai pengaruh *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.

II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kebiasaan Bermain *Game Online*

2.1.1 Pengertian *Game Online*

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat (Mujiburrahman, 2013: 27) memudahkan manusia untuk mengakses semua hal yang diinginkan baik informasi ataupun hal lain yang dibutuhkan. Kebebasan yang dapat dilakukan semua orang baik dewasa maupun anak-anak adalah melakukan suatu hal yang dianggap menyenangkan. Salah satu yang dianggap menyenangkan tersebut adalah *game online*. Menurut Young (2011: 99), *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan atau misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Sedangkan menurut Adams (2013: 9), *game online* adalah sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013: 9). *Game online* merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya.

Berdasarkan definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan jenis permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama.

2.1.2 Tipe-Tipe *Game Online*

Tipe-tipe *game online* adalah jenis permainan computer yang lebih banyak dimainkan oleh remaja. Menurut Surbakti (2017: 32), tipe-tipe *game online* dilihat dari cara memainkan yaitu:

- a. RPG (*Role Playing Game*) yang terdiri dari *Action Role Playing Game* (*genre game* yang memasukkan unsur aksi)
- b. MMORPG (*game* yang bisa dimainkan dari berbagai tempat dan waktu oleh banyak pemain)
- c. *Tactical Role Playing Game* (*game* yang berprinsip pada strategi)
- d. *Shooting Games* yang terdiri dari MMOFPS (jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut sebagai tokoh karakter yang dimainkan)
- e. MMOG (jenis *game* di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti di dunia nyata), dan *simulation games* (jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui stimulus).

Menurut Arisman (2015: 5), tipe-tipe *game online* berdasarkan jenisnya:

- a. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS), permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflex dan lainnya.
- b. *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games* (MMORTS), permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun.
- c. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.
- d. *Cross-Platform Online Play*, permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda.

- e. *Massively Multiplayer Online Browser Games*, sebuah permainan sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML.
- f. *Simulation Games*, permainan ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya di kehidupan nyata.
- g. *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*, pemain bermain dalam dunia skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata

Menurut Hasan (2014: 5), tipe-tipe *game online*:

- a. *First-Person Shooter (FPS)*, *game* ini mengambil pandangan pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah diri sendiri yang berada pada *game* tersebut, *game* ini mengambil aplikasi perang-perangan dengan senjata-senjata militer.
- b. *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- c. *Cros-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda.
- d. *Browser Games*, merupakan permainan yang dimainkan pada browser.
- e. *Massive Multiplayer Online Games*, merupakan *game* dimana pemain bermain dalam dunia skalanya besar.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa *game online* memiliki berbagai macam tipe yang terdiri dari RPG, MMORPG, MMOFPS, MMOG, FPS, MMORTS, dan masih ada beberapa tipe lainnya. Tipe-tipe permainan *game online* tersebut merupakan tipe *game* yang banyak dimainkan dan digemari oleh para remaja.

2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Game Online*

Menurut Al-Munajjid (2016: 16), faktor yang mempengaruhi *game online* sebagai berikut:

- a. Grafik yang luar biasa, perusahaan-perusahaan berusaha dengan konstan untuk menghasilkan kemajuan dan inovasi yang lebih besar dalam memproduksi *game-game* ini.

- b. Kesenangan *game-game* ini mencapai puncak kesenian di dalam gambar, warna, imajinasi, petualangan, presisi dari grafik dan imajinasi.
- c. Elemen kompetisi, beberapa *game* menampilkan seseorang pahlawan yang menyelamatkan orang-orang, seorang kriminal yang kabur dari polisi, atau melawan binatang buas. Sehingga, pemain berada dalam posisi berkompetisi.
- d. Realisme atas dasar sugesti, ini terjadi melalui gambar-gambar dari tempat-tempat yang memiliki detil yang sangat tepat
- e. Karakter pahlawan, *game* mempersentasikan diri dengan mereka dan mewakili mereka selama permainan bahkan seterusnya.

Menurut Marifatul Laili (2015: 3), faktor yang mempengaruhi *game online* sebagai berikut:

- a. Kurang dikontrol orang tua
- b. Diajak teman
- c. Fitur *game online* yang menarik keinginan untuk menjadi pemenang

Menurut Dewandari (2013: 16), faktor yang mempengaruhi *game online* sebagai berikut :

a. *Gender*

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kebiasaan bermain *Game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan anak perempuan.

a. Kondisi psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *game*, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadiankejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertrik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena *game* ini memberikan tantangan untuk berekrimen dan sangat menyenangkan.

b. Jenis *game online*

Semakin banyak jenis *game online* maka semakin banyak orang yang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga pemain termotivasi untuk terus memainkan

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa secara umum ada tiga faktor yang mempengaruhi *game online* yaitu *gender*, kondisi psikologis dan jenis *game online*. Ketiga faktor tersebut

saling berkaitan satu sama lain, yang mana faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi seseorang untuk bermain *game online*.

2.1.4 Dampak-Dampak Penggunaan *Game Online*

Pecandu *game online* terutama anak-anak tentunya akan berdampak positif maupun negatif untuk dirinya. Adapun dampak-dampak tersebut sebagai berikut:

Menurut Nisrinafatin (2020: 119) bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif, yaitu:

Dampak positif:

1. Untuk meningkatkan konsentrasi.
2. Kembangkan keterampilan berpikir atau penalaran.
3. Meningkatkan Bahasa Inggris.
4. Hiburan, gangguan dan pengurangan stres.

Dampak negatif:

1. Kecanduan yang berlebihan, dan melupakan segalanya.
2. Mengurangi kebugaran jasmani.
3. Sulit untuk berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar.
4. Mengurangi motivasi belajar.
5. Kerusakan mata dan saraf.
6. Kurang bersosialisasi.

Menurut Irmawati (2019: 98) bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif, diantaranya:

Dampak positif:

1. Memudahkan mempelajari bahasa Inggris
2. Membuat lebih fokus terhadap pelajaran
3. Melatih kesabaran
4. Melatih kerjasama tim.

Dampak negatif:

1. Menjadi kecanduan dan terbiasa untuk bermain *game online*
2. Muncul rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran

Selanjutnya menurut Tri (2016: 47) kebiasaan bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif pula, diantaranya:

Dampak positif:

1. Meningkatkan konsentrasi,
2. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata,
3. Meningkatkan kemampuan membaca,
4. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, dan meningkatkan kemampuan mengetik.

Dampak negatif:

1. Memberikan dampak buruk bagi pemainnya yaitu kecanduan.
2. Berdampak buruk pada kesehatan psikologis pemain *game*
3. Suka berkata kasar dan kotor sehingga berpotensi berlanjut ke dunia nyata

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dampak-dampak penggunaan *game online* secara umum dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positifnya dari bermain *game online* yaitu tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu sekedar hanya untuk hiburan melepas penat atau stres, sedangkan untuk dampak negatifnya yaitu bermain *game online* secara berlebihan akan berpengaruh terhadap perilaku sosial seperti tidak peduli terhadap sesama atau cenderung mempunyai sifat tertutup.

2.1.5 Indikator Game Online

Menurut Utami (2017: 78) indikator bermain *game online*, terdiri dari 3 indikator yaitu kegemaran bermain *game online*, kebiasaan bermain *game online*, dan waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

Menurut Yee (2015: 775), indikator *game online* adalah:

- a. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi
- b. Gundah ketika tidak bermain *game online*
- c. Pengaruh teman sebaya yang bermain *game online*
- d. Masalah dalam hal finansial dan ekonomi.

Menurut Pangesti (2017: 10), indikator bermain *game online* adalah:

- a. Tempat bermain *game online*
Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh peserta didik menghabiskan waktunya untuk bermain *Game online*. Terdapat beberapa tempat bermain *game online* seperti warnet (warung internet), rumah, dan kafe.
- b. Waktu dalam bermain *game online*
Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya peserta didik menggunakan waktu luang seperti setelah pulang sekolah untuk bermain *game online*.
- c. Jenis *game online*
Jenis *game online* juga sangat berpengaruh atas kebiasaan peserta didik bermain *game online* karena jenis dan tipe permainan tertentu dapat menarik peserta didik untuk terus dimainkan secara berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa indikator bermain *game online* terdiri dari kegemaran, kebiasaan bermain, dan waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Peserta didik yang terus-menerus bermain akan merasa cemas jika dalam sehari saja tidak bermain *game online*. Faktor teman sebaya yang gemar bermain *game online* juga merupakan indikator yang sangat berpengaruh terhadap kebiasaan bermain *game online* peserta didik, sehingga peserta didik yang semula tidak bermain *game online* bisa gemar bermain *game online* karena ajakan serta rayuan peserta didik lain yang sudah terlebih dahulu bermain *game online*. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan indikator yang mengacu kepada Yee (2015: 775) yang telah peneliti jabarkan di atas.

2.2 Keterampilan

2.2.1 Pengertian Keterampilan

Keterampilan merupakan ilmu yang secara lahiriah ada di dalam diri manusia dan perlunya dipelajari secara mendalam dengan mengembangkan keterampilan yang dimiliki setiap individu. Pengertian keterampilan menurut Gordon (2017: 55) adalah kemampuan pekerjaan secara mudah dan cermat. Biasanya cenderung pada aktifitas psikomotorik. Sedangkan menurut Nadler

(2017: 73) keterampilan adalah kegiatan yang memerlukan praktik atau dapat diartikan sebagai implikasi dari keterampilan.

Menurut Robbins (2014: 494 – 495) pada dasarnya keterampilan dapat dikategorikan menjadi empat yaitu:

1. *Basic Literacy Skill* (keahlian dasar) merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib dimiliki oleh kebanyakan orang. Seperti membaca, menulis dan mendengar.
2. *Tehncial Skill* (keahlian teknik) merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki. Seperti menghitung secara cepat, mengoperasikan komputer.
3. *Interpersonal Skill* (keahlian interpersonal) merupakan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun rekan kerja. Seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas dan bekerja dalam satu tim.
4. *Problem Solving* (pemecahan masalah) merupakan proses aktivitas untuk menjalankan logika, berargumentasi dan penyelesaian masalah serta kemampuan untuk mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif dan menganalisa serta memilih penyelesaian yang baik

Dari pengertian menurut para ahli, dapat didefinisikan bahwa keterampilan adalah suatu kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide dan kreativitas dalam mengerjakan, mengubah maupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Setiap manusia secara lahiriah tentunya memiliki keterampilan. Hanya saja, setiap keterampilan yang dimiliki perlu digali dan diasah agar keterampilan tersebut dapat bermanfaat di masa yang akan datang.

2.3 Berpikir

2.3.1 Pengertian Berpikir

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang melibatkan kerja otak. Walaupun tidak bisa dipisahkan dari aktivitas kerja otak, pikiran manusia lebih dari sekedar kerja organ tubuh yang disebut otak. Kegiatan berpikir juga melibatkan seluruh pribadi manusia dan juga melibatkan perasaan dan kehendak manusia Radford dkk., (2012: 113) berpendapat bahwa berpikir adalah cara aktif

dari partisipasi sosial dimana apa yang kita ketahui dan cara kita untuk tahu itu dibingkai oleh bentuk-bentuk budaya rasionalitas, yaitu bentuk-bentuk budaya pemahaman dan bertindak dalam dunia dimana jenis pertanyaan dan masalah tertentu yang diajukan.

Sedangkan Solso (2013: 97) mengungkapkan bahwa berpikir adalah suatu proses dimana representasi mental baru dibentuk melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks dari atribut mental menilai, abstrak, penalaran, membayangkan, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu orang yang pandai, banyak membaca dan suka bergaul, mempunyai lebih banyak perbendaharaan kata daripada orang yang tidak pernah bergaul (Sarwono, 2009: 112). Sekalipun bahasa merupakan alat yang cukup ampuh dalam proses berpikir, namun bahasa bukan satu-satunya alat yang digunakan yaitu bayangan atau gambaran.

Dari definisi yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa berpikir merupakan kegiatan memproses informasi secara mental atau secara kognitif, penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol. Berpikir merupakan suatu tindakan atau kegiatan yang mesti dilakukan oleh manusia pada saat menerima informasi atau hal baru. Kegiatan berpikir ini secara otomatis terjadi pada manusia setiap harinya. Kebiasaan berpikir terhadap suatu hal yang kompleks merupakan suatu kebiasaan yang baik dan mampu mengasah otak.

2.3.2 Proses Berpikir

Manusia berbeda dengan makhluk hidup lainnya karena manusia mempunyai akal budi dan kemauan yang kuat. Dengan akal budi dan kemauan yang kuat, manusia dapat menjadi makhluk yang lebih dari makhluk lainnya. Dalam hal ini, tentunya terdapat proses berpikir yang mesti dilalui oleh manusia. Proses berpikir adalah urutan kejadian

mental yang terjadi secara ilmiah atau terencana dan sistimatis pada konteks ruang dan media yang digunakan serta menghasilkan suatu perubahan terhadap suatu objek yang mempengaruhinya (Kuswana, 2011: 89).

Robert Swartz dalam McGregor (2012: 107) mendeskripsikan bahwa seberapa baiknya berpikir itu dapat dilihat dari kemahiran atau kepandaian dalam menyelesaikan masalah. Robert Swartz menjelaskan tahap-tahap dalam proses berpikir yang meliputi menghasilkan ide-ide (*generating ideas*), menjelaskan ide-ide (*clarifying ideas*), menilai kelayakan/ kepantasan ide-ide (*assessing the reasonableness of ideas*), dan berpikir kompleks (*complex thinking*). Berikut adalah proses atau jalannya berfikir ada tiga tahapan yakni:

1) Pembentukan Pengertian

Pembentukan pengertian, dibentuk melalui empat tingkat, sebagai berikut:

- a. Menganalisis ciri-ciri dari sejumlah unsur-unsurnya satu demi satu.
- b. Membanding-bandingkan ciri-ciri tersebut untuk ditemukan ciriciri mana yang sama, mana yang tidak sama, mana yang selalu ada, dan mana yang tidak selalu ada, mana yang hakiki, dan mana yang tidak hakiki.
- c. Mengabstraksikan yaitu menyisihkan, membuang ciri-ciri yang
- d. tidak hakiki. menangkap ciri-ciri yang hakiki. (Suryabrata, 2013: 55)

2) Pembentukan Pendapat

Proses ini merupakan peletakan hubungan antar dua pengertian atau lebih yang hubungan itu dapat dirumuskan secara verbal berupa:

- a. Pendapat menolak: yaitu tidak menerima ciri dari sesuatu hal, misalnya saya tidak setuju. Amir tidak rajin.
- b. Pendapat menerima/ mengiyakan: menerima sifat dari sesuatu hal, misalnya: Amir itu pandai, air itu tumpah
- c. Pendapat asumtif: yaitu mengungkapkan kemungkinankemungkinan suatu sifat pada suatu hal, misalnya: anda mungkin salah mengerti, saya barangkali keliru. (Soemanto, 2012: 32)

3) Pembentukan Keputusan

Proses ketiga ini adalah satu usaha penarikan kesimpulan yang merupakan pernyataan keputusan. Keputusan dimaksudkan sebagai hasil pekerjaan akal atau fikir yang disusun secara sistematis dari dua buah obyek yang dihubungkan seperti sebelumnya. (Hasan, 2016: 31). Mengenai keputusan ini dapat dibedakan atas:

- a. Keputusan induktif; yaitu yang diambil dari pendapat-pendapat khusus membentuk suatu pendapat umum.
- b. Keputusan deduktif; yaitu yang diambil dari pendapat umum
- c. membentuk pendapat yang khusus.
- d. Keputusan analogis; yaitu yang diambil dengan jalan membandingkan atau menyesuaikan suatu pendapat dengan pendapat-pendapat khusus yang telah ada. (Purwanto, 2017: 59)

Berdasarkan penjelasan para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa proses berpikir melewati beberapa tahap yang meliputi menghasilkan ide-ide (*generating ideas*), menjelaskan ide-ide (*clarifying ideas*), menilai kelayakan/ kepantasan ide-ide (*assessing the reasonableness of ideas*), dan berpikir kompleks (*complex thinking*).

2.4 Keterampilan Berpikir Kritis

2.4.1 Pengertian Berpikir Kritis

Sebagai makhluk berpikir, manusia dibekali hasrat selalu ingin tahu tentang benda- benda yang ada dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekelilingnya. Segala sesuatu yang terjadi dalam kehidupan manusia tentunya dibutuhkan sebuah keterampilan salah satunya keterampilan berpikir kritis, sehingga manusia tersebut mampu menghadapi berbagai hal dalam kehidupan ini. Berpikir kritis menurut Ennis (2011: 4) adalah proses berpikir yang harus dilakukan seseorang atau individu dengan tujuan untuk mengambil keputusan yang masuk akal terkait dengan keyakinan dan dapat dilakukan dengan benar.

Sedangkan berpikir kritis menurut Wewe, (2017: 27) merupakan kemampuan seseorang atau individu untuk benar-benar menganalisa setiap tindakan dan perbuatan yang akan diambilnya. Facione (2011: 5) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan yang berpengaruh bagi kehidupan seorang kelak. Hal ini disebabkan dengan keterampilan berpikir kritis menjadikan seseorang menjadi pengambil keputusan yang baik. Menurut Dewey dalam (Kurniawati, E. 2021) mendefinisikan berpikir kritis sebagai pertimbangan yang aktif, *persistent* (terus menerus), dan teliti mengenai sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan yang diterima begitu saja dipandang dari sudut alasan-alasan yang mendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang menjadi kecenderungannya.

Glaser (2018: 127) mengemukakan definisi berpikir kritis sebagai:

- 1) Suatu sikap mau berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam jangkauan pengalaman seseorang
- 2) Pengetahuan tentang metode-metode pemeriksaan dan penalaran yang logis.
- 3) Suatu keterampilan untuk menerapkan metode-metode tersebut.

Dalam rangka mengetahui bagaimana mengembangkan berpikir kritis pada diri seseorang, Ennis dan Norris mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kritis dikelompokkan kedalam 5 langkah yaitu (1) memberikan penjelasan sederhana, (2) membangun keterampilan dasar, (3) menyimpulkan. (4) memberikan penjelasan sederhana dan (5) mengatur strategi dan taktik (Perkins C, & Murphy, E. 2012: 299).

Dari definisi pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pengertian dari berpikir kritis ini merupakan sebuah pola pikir yang memungkinkan manusia itu untuk dapat menganalisa masalah itu dengan berdasarkan data yang relevan sehingga bisa mencari kemungkinan pemecahan masalah dan juga pengambil keputusan yang terbaik. Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang perlu diasah dan dibiasakan, terutama bagi peserta didik.

2.4.2 Indikator Berpikir Kritis

Menurut Ennis (2011: 4) terdapat 12 indikator kemampuan berpikir kritis yang dirangkum dalam 5 tahapan yaitu sebagai berikut:

- a. Klarifikasi dasar (*basic clarification*)
Tahapan ini terbagi menjadi tiga indikator yaitu (1) merumuskan pertanyaan, (2) menganalisis argumen, dan (3) menanyakan dan menjawab pertanyaan.
- b. Memberikan alasan untuk suatu keputusan (*the bases for the decision*)
Tahapan ini terbagi menjadi dua indikator yaitu (1) menilai kredibilitas sumber informasi dan (2) melakukan observasi dan menilai laporan hasil observasi.
- c. Menyimpulkan (*inference*)
Tahapan ini terdiri atas tiga indikator (1) membuat deduksi dan menilai deduksi, (2) membuat induksi dan menilai induksi, (3) mengevaluasi.
- d. Klarifikasi lebih lanjut (*advanced clarification*)
Tahapan ini terbagi menjadi dua indikator yaitu (1) mendefinisikan dan menilai definisi dan (2) mengidentifikasi asumsi.
- e. Dugaan dan keterpaduan (*supposition and integration*)
Tahapan ini terbagi menjadi dua indikator (1) menduga, dan (2) memadukan.

Indikator keterampilan berpikir kritis menurut Facione (2013: 6) yaitu:

- a. *Interpretation*, yaitu kemampuan seseorang untuk memahami dan mengekspresikan maksud dari suatu situasi, data, penilaian, aturan, prosedur, atau kriteria yang bervariasi.
- b. *Analysis*, yaitu kemampuan seseorang untuk mengklarifikasi kesimpulan berdasarkan hubungan antara informasi dan konsep, dengan pertanyaan yang ada dalam masalah.
- c. *Evaluation*, yaitu kemampuan seseorang untuk menilai kredibilitas dari suatu pernyataan atau representasi lain dari pendapat seseorang atau menilai suatu kesimpulan berdasarkan hubungan antara informasi dan konsep, dengan pertanyaan yang ada dalam suatu masalah.
- d. *Inference*, yaitu kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang dibutuhkan dalam membuat kesimpulan yang rasional, dengan mempertimbangkan informasi-informasi yang relevan dengan suatu masalah dan konsekuensinya berdasarkan data yang ada.
- e. *Explanation*, yaitu kemampuan seseorang untuk menyatakan penalaran seseorang ketika memberikan alasan atas pembenaran dari suatu bukti, konsep, metodologi, dan kriteria logis berdasarkan informasi atau data yang ada, dimana penalaran ini disajikan dalam bentuk argumen.

- f. *Self-regulation*, yaitu kemampuan seseorang untuk memiliki kesadaran untuk memeriksa kegiatan kognitif diri, unsur-unsur yang digunakan dalam kegiatan tersebut, serta hasilnya, dengan menggunakan kemampuan analisis dan evaluasi, dalam rangka mengkonfirmasi, memvalidasi, dan mengoreksi kembali hasil penalaran yang telah dilakukan sebelumnya

Berikut indikator berpikir kritis menurut Normaya (2015: 95) yang akan diadaptasi oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 3. Indikator Berpikir Kritis Menurut Normaya:

Indikator Umum	Sub Indikator
Interpretasi	Memahami masalah yang ditunjukkan dengan menulis diketahui maupun yang ditanyakan soal dengan tepat.
Analisis	Mengidentifikasi hubungan-hubungan antara pernyataan-pernyataan, atau pertanyaan-pertanyaan, dan konsep-konsep yang diberikan dalam soal dengan benar serta memberi penjelasan dengan tepat
Evaluasi	Menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal, lengkap dan benar dalam melakukan perhitungan.
Inferensi	Membuat kesimpulan dengan tepat.

Sumber: Diadopsi dari Indikator Berpikir Kritis Normaya (2015: 95)

Berdasarkan penjelasan indikator dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa indikator berpikir kritis terdiri dari *interpretation*, *analysis*, *evaluation*, *inference*, *explanation*, dan *self-regulation*. Dalam penelitian ini kemampuan berpikir kritis yang peneliti gunakan mengacu pada indikator berpikir kritis menurut Facione (2013: 6) yang diadaptasi oleh Normaya yaitu Interpretasi, Analisis, Evaluasi, dan Inferensi.

Dua indikator lainnya yaitu Eksplanasi dan Regulasi tidak digunakan dalam penelitian ini karena menurut Facione (2013: 6) empat indikator tersebut sudah memenuhi kemampuan berpikir kritis sedangkan untuk indikator Eksplanasi dan Regulasi hanya dimiliki oleh pemikir kritis yang kuat. Sehingga kedua indikator tersebut tidak cocok digunakan dalam penelitian ini yang meneliti peserta didik sekolah dasar.

2.5 Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis

Teknologi informasi banyak memiliki peran dalam kehidupan sehari-hari (Nasrullah, 2015: 27). Hal ini tentunya memiliki dampak dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang hiburan, misalnya permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*. Situasi sekarang ini banyak peserta didik yang gemar bermain *game online*. Tidak jarang peserta didik lupa dengan tugas dan kewajiban mereka sebagai pelajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran (Irmawati, 2019: 99).

Game online adalah permainan yang menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya dan dapat dimainkan dengan siapapun tanpa dibatasi oleh sekat geografis dan waktu (Hanum, 2013: 3). Permainan *game online* memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi penggunanya. Dampak positifnya adalah sebagai hiburan (Adams, 2013: 39), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain *game online* (Russoniello dkk., 2011: 66) sehingga peserta didik mampu termotivasi dan mampu membangkitkan semangatnya untuk kembali belajar (Sulastri, 2019: 106). Sebaliknya terdapat juga dampak negatif dari permainan *game online* yaitu peserta didik menjadi malas belajar, malas sekolah, keterampilan berpikir kritis berkurang dan sulit untuk berkonsentrasi (Jinan, 2015: 106) sehingga bisa berdampak buruk pada nilai mata pelajarannya (Irmawati, 2019: 99).

Menurut Erika (2012: 60) berpikir kritis merupakan salah satu ciri manusia yang cerdas. Akan tetapi berpikir kritis akan terjadi apabila didahului dengan kesadaran kritis yang diharapkan dapat ditumbuhkan kembangkan melalui dunia pendidikan. Orang yang mampu berpikir kritis adalah orang yang mampu menyimpulkan apa yang diketahuinya, mengetahui cara menggunakan informasi untuk memecahkan permasalahan, dan mampu mencari sumber-sumber informasi yang relevan sebagai pendukung pemecahan masalah (Adinda, 2016: 129).

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online* yang dilakukan oleh peserta didik memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritisnya.

2.6 Penelitian yang Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan Rahmadila, dkk (2019)
Penelitian ini berjudul “Hubungan *Game Online* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIII SMP N 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2018/2019”. Hasil penelitian ini diperoleh hubungan yang tidak signifikan antara *game online* dengan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMPN 1 Ampek Angkek. Persamaan penelitian Rahmadila, dkk dengan penelitian yang peneliti tulis terletak pada variabel bebas dan terikat yaitu *game online* dan keterampilan berpikir kritis. Mengingat persamaan yang diuraikan di atas, maka penelitian Rahmadila, dkk dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Rini (2011)
Penelitian ini berjudul “Menanggulangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa prestasi para pecandu *game online* di sekolah terbilang bagus dan tidak terganggu dengan hobi mereka dalam bermain *game online*. Persamaan penelitian Rini dengan penelitian yang peneliti tulis terletak pada variabel yang diteliti yaitu permainan *game online*. Mengingat persamaan yang diuraikan di atas, maka penelitian Rini tersebut dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.
- c. Penelitian yang dilakukan Wright (2011)
Penelitian ini berjudul “Efek dari Bermain Video *Game* pada Kinerja Akademik.”. Hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa permainan *game online* yang kompleks dapat menghasilkan kesuksesan akademik dengan melibatkan pemain dalam pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kreativitas. Persamaan penelitian Wright dengan penelitian yang peneliti tulis terletak pada variabel yang diteliti yaitu permainan *game*

online. Mengingat persamaan yang diuraikan di atas, maka penelitian Wright tersebut dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

d. Penelitian yang dilakukan Novianti (2019)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game Online* dan Lingkungan Belajar terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik”. Hasil dari penelitian ini bahwa H_a dapat diterima dan hipotesis nihil ditolak H_0 artinya pengaruh yang signifikan antara lingkungan belajar terhadap konsentrasi belajar peserta didik. Persamaan penelitian Novianti dengan penelitian yang peneliti tulis terletak pada variabel bebas 1 yaitu *game online*. Perbedaannya terletak pada variabel bebas 2 yaitu lingkungan belajar dan variabel terikat yaitu disiplin belajar. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Novianti dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

e. Penelitian yang dilakukan Putra (2017)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Disiplin Belajar kelas XI SMK PGRI 4 Kediri”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yang tidak bermain *game online* memiliki disiplin belajar yang tinggi sedangkan peserta didik yang bermain *game online* memiliki disiplin belajar yang rendah dengan hasil uji normalitas sebesar $0,525 >$ dari $0,05$ maka dapat disimpulkan data yang digunakan berdistribusi normal. Persamaan penelitian Putra dengan penelitian yang peneliti tulis terletak pada variabel bebas yaitu *game online* dan perbedaannya terletak di variabel terikat yaitu disiplin belajar. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Nanda dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

f. Penelitian yang dilakukan Patmawati (2011)

Penelitian ini berjudul “Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit dengan Metode Praktikum”. Hasil penelitian ini diperoleh data mengenai keterampilan berpikir kritis siswa terhadap pembelajaran kimia larutan elektrolit dan nonelektrolit yaitu secara keseluruhan rata-rata keterampilan berpikir

kritis siswa pada pembelajaran larutan elektrolit dan nonelektrolit dengan metode praktikum tergolong sangat baik dengan keterampilan berpikir kritis rata-rata sebanyak 82,8%. Persamaan penelitian Pratiwi dengan penelitian yang peneliti tulis terletak pada variabel bebas yaitu keterampilan berpikir kritis dan perbedaannya terletak pada pembelajaran yang digunakan serta metode yang digunakan. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Pratiwi dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

g. Penelitian yang dilakukan Cholilah (2020)

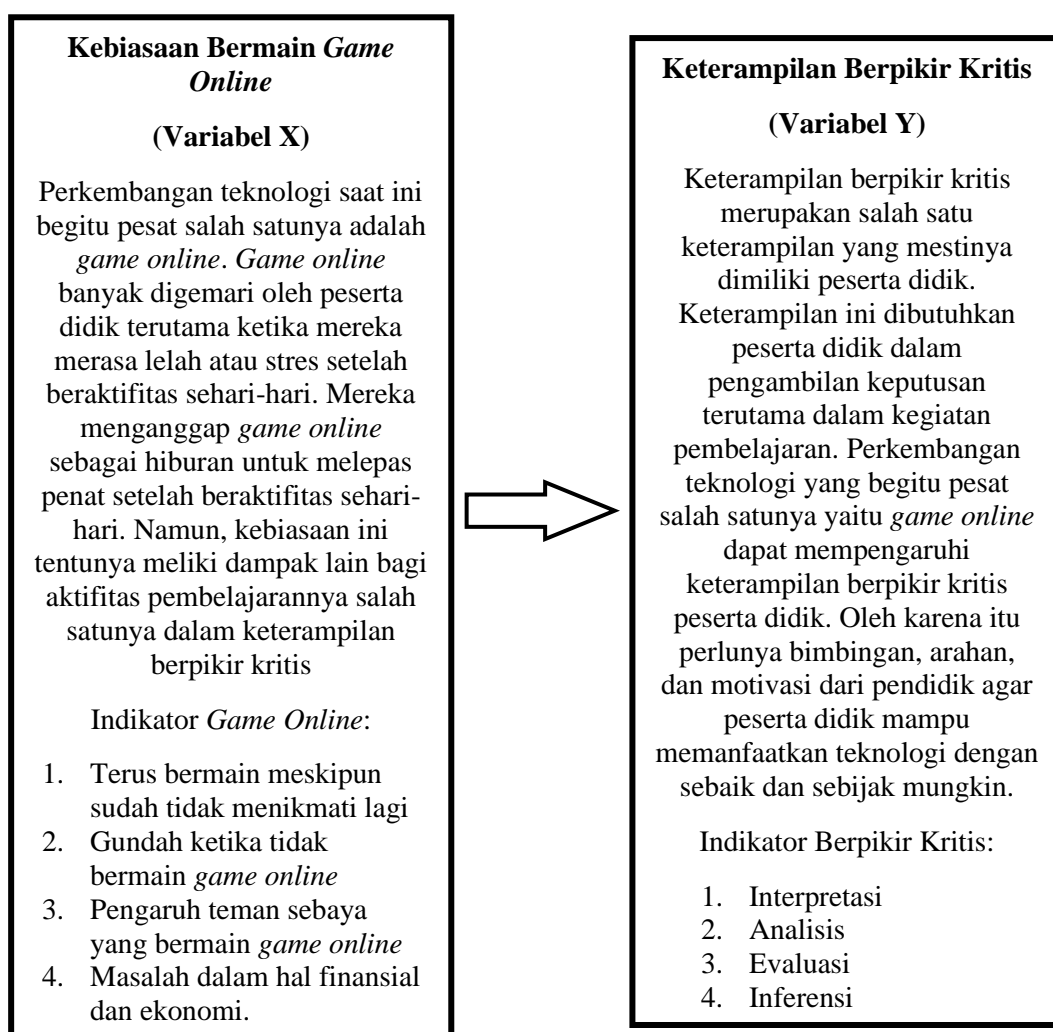
Penelitian ini berjudul “Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan *Model Problem Based Learning* di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Malang”. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa H_0 ditolak yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat diartikan pula bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol mempunyai korelasi dengan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen. Persamaan penelitian Cholilah dengan penelitian yang peneliti tulis terletak pada variabel bebas yaitu keterampilan berpikir kritis dan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang digunakan serta metode yang digunakan. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Cholilah dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

2.7 Kerangka Berpikir

Kebiasaan bermain *game online* mampu mempengaruhi keterampilan berpikir kritis peserta didik. Semakin berkembang pesatnya teknologi memungkinkan peserta didik dengan mudah mengakses apapun sesuai dengan yang diinginkan. Jika peserta didik merasa jenuh atau stress peserta didik dapat dengan mudah mencari hiburan untuk meningkatkan kembali semangat belajarnya salah satunya dengan bermain *game online*. Tidak jarang karena permainan *game online* banyak peserta didik yang lupa dengan tugas dan

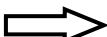
kewajiban mereka sebagai pelajar dan bahkan tidak jarang nilai akademik mereka menjadi buruk.

Selain itu, peserta didik yang gemar dan terbiasa bermain *game online* lebih cenderung memiliki keterampilan berpikir kritis yang rendah. Untuk lebih memahami pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* dengan keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

- X : Variabel Bebas
 Y : Variabel Terikat
 : Pengaruh

2.8 Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi sekolah dasar, maka hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* dengan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Fajar Mulia.

III METODE PENELITIAN

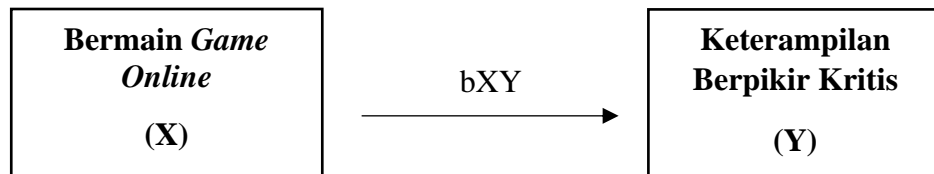
3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang akurat berdasarkan fenomena masalah yang empiris dan dapat diukur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex-post facto*.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *ex-post facto*. Desain penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

- X = Bermain *game online* (variabel bebas)
- Y = Keterampilan Berpikir Kritis (variabel terikat)
- = Pengaruh
- bXY = Koefisien regresi antara X dan Y

Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas kebiasaan bermain *game online* (X) dengan variabel terikat keterampilan berpikir kritis (Y).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Fajar Mulia kelas tinggi yang terdiri dari kelas V (A dan B) dan VI (A dan B) SD Negeri 1 Fajar Mulia, Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu.

3.2.2 Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian pendahuluan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Sedangkan untuk pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap pada tanggal 27-28 Januari 2022. Jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Nama Sekolah	Kelas
1	Kamis, 27 Januari 2022	SD Negeri 1 Fajar Mulia	VA
			VB
2	Jum'at, 28 Januari 2022		VIA
			VIB

Sumber: Peneliti 2022

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Fajar Mulia tahun pelajaran 2021/2022

Tabel 5. Data jumlah populasi peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Fajar Mulia tahun pelajaran 2021/2022

NAMA SEKOLAH	NO.	KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK
SD NEGERI 1 FAJAR MULIA	1	VA	26
	2	VB	25
	3	VIA	26
	4	VIB	28
JUMLAH KESELURUHAN			105

Sumber: Daftar Peserta Didik UPT SD Negeri 1 Fajar Mulia

3.3.2 Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. Teknik *probability* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *proporsionate stratified random sampling*. Riduwan (2013: 58) menyatakan “*proporsionate stratified random sampling* adalah pengambilan sampel dari anggota populasi secara acak dan berstrata secara proporsional”.

a. Penentuan jumlah sampel

Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Yamane dalam Riduwan (2013: 65) sebagai berikut:

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

Keterangan:

- n = Jumlah sampel
 N = Jumlah populasi
 d = Presisi yang ditetapkan (10%)

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh jumlah sampel (n) pada penelitian ini sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} = \frac{105}{105 \cdot (0,1)^2 + 1} = \frac{105}{1,05 + 1} = \frac{105}{2,05} = 51,2 = 52$$

Jadi, berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa jumlah sampel (n) pada SD Negeri 1 Fajar Mulia dalam penelitian ini sebanyak 52 responden.

b. Penentuan jumlah sampel di setiap strata

Strata pada penelitian ini berupa jenjang pendidikan. Setelah diketahui jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 52 responden, kemudian dari jumlah sampel tersebut dicari sampel

berstrata menggunakan rumusan alokasi *proportional* dari Sugiyono dalam Riduwan (2013: 66) yaitu sebagai berikut:

$$N_i = \frac{N_1}{N} \times n$$

Keterangan:

N_i = Jumlah sampel menurut stratum

N_1 = Jumlah populasi menurut stratum

N = Jumlah populasi

n = Jumlah sampel

Tabel 6. Jumlah Anggota Sampel Penelitian SD Negeri 1 Fajar Mulia

No	Kelas	Populasi	Sampel	L	P
1	VA	26	$\frac{26}{105} \times 52 = 12,6 = 13$	5	8
2	VB	25	$\frac{25}{105} \times 52 = 12,1 = 13$	8	5
3	VIA	26	$\frac{26}{105} \times 52 = 12,6 = 13$	6	7
4	VIB	28	$\frac{28}{105} \times 52 = 13,6 = 14$	8	6
Jumlah		105	53	27	26

Sumber: Peneliti 2021

Setelah menggunakan rumus alokasi *proportional*, maka diperoleh jumlah peserta didik yang menjadi sampel penelitian adalah sebanyak 53 responden. Cara mengambil sampel yang dilakukan oleh peneliti adalah melalui undian setiap kelas sebanyak jumlah sampel yang dibutuhkan.

3.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independent* atau disebut variabel bebas (X) dan variabel *dependent* atau disebut variabel terikat (Y). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

3.4.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online* yang dilambangkan dengan (X)

3.4.2 Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan berpikir kritis yang dilambangkan dengan (Y).

3.5 Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel

3.5.1 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas.

Definisi konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Kebiasaan Bermain *Game Online* (X)

Bermain *game online* merupakan jenis permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama.

b. Keterampilan Berpikir Kritis (Y)

Keterampilan berpikir kritis adalah sebuah pola pikir yang memungkinkan manusia itu untuk dapat menganalisa masalah itu dengan berdasarkan data yang relevan sehingga bisa mencari kemungkinan pemecahan masalah dan juga pengambilang keputusan yang terbaik.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah untuk memahami arti setiap variabel penelitian sebelum dilaksanakan analisis atau dengan menspesifikasikan kegiatan dan tindakan yang dilakukan oleh peneliti.

Penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu:

a. Kebiasaan Bermain *Game Online* (X)

Bermain *game online* merupakan jenis permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama. Indikator *game online* terdiri dari: (1) terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi, (2) gundah ketika tidak bermain *game online*, (3) pengaruh teman sebaya yang bermain *game online*, (4) masalah dalam hal finansial dan ekonomi.

b. Keterampilan Berpikir Kritis (Y)

Keterampilan berpikir kritis merupakan sebuah pola pikir yang memungkinkan manusia itu untuk dapat menganalisa masalah itu dengan berdasarkan data yang relevan sehingga bisa mencari kemungkinan pemecahan masalah dan juga pengambilang keputusan yang terbaik. Indikator berpikir kritis terdiri dari interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Keterampilan berpikir kritis dalam penelitian ini akan di ukur dari hasil tes melalui soal ujian tengah semester pada mata pelajaran matematika kelas tinggi.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.6.1 Angket/Kuisisioner

Angket atau kuisisioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini nantinya akan peneliti berikan kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi mengenai kebiasaan dalam bermain *game online*. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah di ukur dengan menggunakan *skala likert*.

Menurut Sugiyono (2017: 134) “*skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fonomena sosial”. Responden hanya diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan dirinya. Angket dalam penelitian ini dibuat dengan model *likert* dengan menggunakan empat alternatif jawaban untuk setiap pernyataan yaitu selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KK) dan tidak pernah (TP). Angket dalam penelitian ini peneliti meniadakan jawaban ragu-ragu, karena jawaban tersebut dikategorikan sebagai jawaban yang tidak memutuskan.

a. Kisi-kisi Angket Penelitian

Berikut kisi-kisi instrumen angket atau kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel kebiasaan bermain *game online*.

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Penelitian *Game Online*

Variabel	Indikator	Pernyataan yang Diajukan		Jumlah
		Positif (+)	Negatif (-)	
Bermain <i>Game Online</i>	Gundah ketika tidak bermain <i>game online</i>	9,19,20	2,7,10	6
	Pengaruh teman sebaya yang bermain <i>game online</i>	6,21,24	1,8,22,23	7
	Masalah dalam hal finansial dan ekonomi	11,14	12,13,15	5
	Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi	17,18,25	3,4,5,16	7
Jumlah				25

Sumber: Diadopsi dari Yee (2015: 775)

b. Penetapan Skor

Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu pertanyaan-pertanyaan yang dibuat tidak memerlukan penjelasan sehingga responden tinggal memilih jawaban yang tersedia dengan

memberikan tanda ceklist (\checkmark) pada masing-masing jawaban yang dianggap tepat oleh responden. Adapun penetapan skor jawaban setiap pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 8. Skor Penilaian Jawaban

Alternative Jawaban	Keterangan	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Sumber: Sugiyono (2017: 135).

Tabel 9. Rubrik Jawaban Angket

No.	Kriteria	Keterangan
1	Selalu	Apabila pernyataan tersebut dilakukan setiap hari
2	Sering	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 4-6 kali dalam seminggu
3	Kadang-kadang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 1-3 kali dalam seminggu
4	Tidak Pernah	Apabila pernyataan tersebut tersebut tidak pernah dilakukan

Sumber: Kasmadi dan Nia (2014: 76)

Tabel 10. Skor Penilaian Indikator Variabel X

No	Rentang Skor	Kategori
1	$X \geq 3,4$	Sangat Tinggi
2	$2,8 \leq X \leq 3,4$	Tinggi
3	$2,2 \leq X \leq 2,8$	Sedang
4	$1,6 \leq X \leq 2,2$	Rendah
5	$X \leq 1,5$	Sangat Rendah

Sumber: Widoyoko (2011: 57)

3.6.2 Teknik Tes

Teknik tes merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data dalam bentuk instrumen soal yang telah ditentukan dan disesuaikan dengan indikator berpikir kritis. Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis yang peneliti gunakan mengacu pada indikator yang terdiri dari interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Soal yang dibuat berdasarkan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Selanjutnya, instrumen soal ini nantinya akan diberikan kepada peserta didik kelas tinggi untuk dikerjakan sesuai dengan kemampuannya masing-masing

a. Kisi-kisi Instrumen Tes

Berikut kisi-kisi instrumen tes yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel keterampilan berpikir kritis.

Tabel 11. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Variabel	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Keterampilan Berpikir Kritis	Interpretasi	1,2,3	3
	Analisis	4,5,6	3
	Evaluasi	7,8,9	3
	Inferensi	10,11,12	3
Jumlah			12

Sumber: Diadopsi dari Indikator Berpikir Kritis Normaya (2015: 95)

Tabel 12. Skor Penilaian Indikator Variabel Y

No	Rentang Skor	Katagori
1	$Y \geq 90$	Sangat Tinggi
2	$75 \leq Y \leq 90$	Tinggi
3	$60 \leq Y \leq 75$	Sedang
4	$40 \leq Y \leq 60$	Rendah
5	$Y \leq 39$	Sangat Rendah

Sumber: Agip, dkk (2011: 41)

3.6.3 Wawancara

Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam melakukan studi pendahuluan untuk menemukan data sesuai dengan variabel yang diteliti. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara terstruktur. Menurut Sugiyono (2017: 140), wawancara terstruktur adalah wawancara dimana peneliti memiliki pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

3.6.4 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Studi dokumentasi dilakukan dengan meminta data-data dari pihak sekolah yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk pengumpulan data yang dibutuhkan peneliti seperti absen kelas peserta didik untuk mengetahui secara pasti jumlah peserta didik yang akan diteliti. Selain itu dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan setiap kegiatan yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Fajar Mulia.

3.7 Uji Persyaratan Instrumen

Pengujian instrumen sangat diperlukan dalam suatu penelitian. Untuk mendapatkan data yang lengkap, maka alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat, yaitu validitas dan reliabilitas.

3.7.1 Uji Validitas

Metode validitas penelitian ini menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* yang diungkapkan Sugiyono (2017: 228) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien korelasi X dan Y
 N = Jumlah responden
 $\sum X$ = Jumlah skor variabel X
 $\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y
 $\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y
 X^2 = Total kuadrat skor variabel X
 Y^2 = Total kuadrat skor variabel Y

Tabel r untuk $\alpha = 0,05$. Kaidah keputusan:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ berarti tidak valid.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan konsistasi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbanch* yang diungkapkan oleh Sugiyono (2017: 365), yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilatas instrumen
 $\sum \sigma_i$ = Skor tiap-tiap item
 N = Banyaknya butir soal
 σ_{total} = *Varians* total

Mencari *Varians* skor tiap-tiap item (σ_i) digunakan rumus:

$$\sigma_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_i = *Varians* skor tiap-tiap item
 $\sum X_i$ = Jumlah item X_i
 N = Jumlah responden

Selanjutnya untuk mencari variabel total (σ_{total}) dengan rumus:

$$\sigma_i = \frac{\Sigma X^2_{total} - \frac{(\Sigma X_{total})^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_{total} = Varians total

ΣX_{total} = Jumlah X total

N = Jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus *Korelasi Alpha Cronbach* (r_{11})

dicocokkan dengan nilai tabel r *Product Moment* dengan $dk = n-1$, dan

α sebesar 5% atau 0,05, maka kaidah keputusannya yaitu:

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut *reliabel*, dan

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ maka alat ukur tidak *reliabel*.

Jika instrumen tersebut *reliabel*, maka dilihat kriteria penafsiran

mengenai indeks r_{11} sebagai berikut:

Tabel 13. Kriteria Reliabilitas

Koefesiensi r	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,799	Tinggi
0,40 – 0,599	Cukup
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2017: 257).

3.8 Hasil Uji Persyaratan Instrumen

Pelaksanaan uji coba instrumen dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2022.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk angket untuk

variabel X (*Bermain game online*) dan berbentuk soal untuk variabel Y

(Keterampilan Berpikir Kritis). Responden uji coba instrumen angket untuk

variabel X (*Bermain game online*) dari kelas V dan VI sebanyak 25 peserta

didik. Responden uji coba instrumen berbentuk soal pada variabel Y

(Keterampilan Berpikir Kritis) sebanyak 12 peserta didik yang mewakili kelas

V yaitu dari kelas VB dan sebanyak 13 peserta didik yang mewakili kelas VI

dari kelas VIA. Seluruh responden yang digunakan tersebut adalah di luar dari sampel penelitian. Setelah uji coba instrumen, selanjutnya dilakukan perhitungan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan rumus *Product Moment* dengan bantuan program *Microsoft Excel 2016*

3.8.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Variabel X (*Bermain Game Online*)

Berdasarkan hasil analisis validitas instrumen bermain *game online*, terdapat 20 pernyataan yang valid dari 25 item pernyataan yang diajukan oleh peneliti. Dengan demikian, instrumen pernyataan yang di gunakan yakni item pernyataan dengan nomor : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 20, 22, 23, 24. (Lampiran 14, hal. 116 - 117)

Hasil uji reliabilitas instrumen bermain *game online* didapati bahwa koefisien korelasi (r_{11}) sebesar 0.882, sedangkan r_{tabel} yaitu sebesar 0.404. Hal ini berarti $r_{11} > r_{tabel}$ dengan interpretasi bahwa instrumen reliabel (Lampiran 16, hal. 122 - 123). Berikut peneliti sajikan pada Tabel 14.

Tabel 14. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Bermain *Game Online*

No Item		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status	r_{11}	r_{tabel}	Status
1	1	0.589	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
2	2	0.562	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
3	3	0.527	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
4	4	0.486	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
5	5	0.572	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
6	6	0.623	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
7	7	0.631	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
8	8	0.479	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel

No Item		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r _{hitung}	Diajukan	Dipakai	r ₁₁	r _{tabel}	Status
9	9	0.442	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
10	10	0.546	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
11	11	0.542	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
12	12	0.583	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
13	13	0.683	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
14	-	0.236	0.396	Tidak Valid	-	-	Tidak
15	15	0.428	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
16	-	0.149	0.396	Tidak Valid	-	-	Tidak
17	17	0.481	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
18	18	0.494	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
19	-	0.263	0.396	Tidak Valid	0.882	0.404	Tidak
20	20	0.530	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
21	-	0.197	0.396	Tidak Valid	0.882	0.404	Tidak
22	22	0.520	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
23	23	0.420	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
24	24	0.752	0.396	Valid	0.882	0.404	Reliabel
25	-	0.311	0.396	Tidak Valid	0.882	0.404	Tidak

Sumber: Hasil penarikan angket uji coba instrumen pada tanggal 17 Januari 2022

b. Variabel Y (Keterampilan Berpikir Kritis)

Berdasarkan hasil analisis validitas instrumen keterampilan berpikir kritis pada kelas V dan VI terdapat 12 soal yang diajukan oleh peneliti. Dengan demikian, untuk kelas V terdapat 10 soal yang valid dan dapat digunakan dengan nomor item yaitu: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12 (Lampiran 15, hal. 118 - 119). Dilanjutkan dengan kelas VI terdapat 11 soal yang valid dan dapat digunakan dengan nomor item yaitu: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12. (Lampiran 15, hal. 120 - 121)

Hasil uji reliabilitas instrumen keterampilan berpikir kritis untuk kelas V didapati bahwa koefisien korelasi (r_{11}) sebesar 0.906, sedangkan r_{tabel} yaitu sebesar 0.602. Hal ini berarti $r_{11} > r_{tabel}$ dengan interpretasi bahwa instrumen reliabel (Lampiran 17, hal. 124). Selanjutnya, hasil uji reliabilitas instrumen keterampilan berpikir kritis untuk kelas VI didapati bahwa koefisien korelasi (r_{11}) sebesar 0.892, sedangkan r_{tabel} yaitu sebesar 0.576. Hal ini berarti $r_{11} > r_{tabel}$ dengan interpretasi bahwa instrumen reliabel (Lampiran 17, hal 125). Berikut peneliti sajikan pada Tabel 15 dan 16

Tabel 15. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis Kelas V

No Item		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status	r_{11}	r_{tabel}	Status
1	1	0.888	0.576	Valid	0.906	0.602	Reliabel
2	2	0.843	0.576	Valid	0.906	0.602	Reliabel
3	3	0.616	0.576	Valid	0.906	0.602	Reliabel
4	4	0.749	0.576	Valid	0.906	0.602	Reliabel
5	-	- 0.178	0.576	Tidak Valid	-	-	Tidak
6	6	0.749	0.576	Valid	0.906	0.602	Reliabel
7	7	0.725	0.576	Valid	0.906	0.602	Reliabel
8	8	0.749	0.576	Valid	0.906	0.602	Reliabel
9	9	0.749	0.576	Valid	0.906	0.602	Reliabel
10	20	0.645	0.576	Valid	0.906	0.602	Reliabel
11	11	0.670	0.576	Valid	0.906	0.602	Reliabel
12	12	0.699	0.576	Valid	0.906	0.602	Reliabel

Sumber: Hasil penarikan soal uji coba instrumen pada tanggal 17 Januari 2022 Kelas V

Tabel 16. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis Kelas VI

No Item		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status	r_{11}	r_{tabel}	Status
1	1	0.631	0.553	Valid	0.892	0.576	Reliabel
2	2	0.747	0.553	Valid	0.892	0.576	Reliabel
3	3	0.631	0.553	Valid	0.892	0.576	Reliabel
4	4	0.852	0.553	Valid	0.892	0.576	Reliabel
5	-	0.570	0.553	Valid	0.892	0.576	Reliabel
6	6	0.838	0.553	Valid	0.892	0.576	Reliabel
7	7	0.661	0.553	Valid	0.892	0.576	Reliabel
8	8	0.555	0.553	Valid	0.892	0.576	Reliabel
9	9	0.784	0.553	Valid	0.892	0.576	Reliabel
10	10	0.657	0.553	Valid	0.892	0.576	Reliabel
11	-	0.471	0.553	Tidak Valid	-	-	Tidak
12	12	0.655	0.553	Valid	0.892	0.576	Reliabel

Sumber: Hasil penarikan soal uji coba instrumen pada tanggal 17 Januari 2022 Kelas VI

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian, dengan analisis data maka dapat membuktikan hipotesis dan menarik kesimpulan tentang masalah yang akan diteliti.

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas data dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (X^2) seperti yang diungkapkan Sugiyono (2017: 241), yaitu:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

X^2 = Nilai *Chi Kuadrat*

f_0 = Frekuensi yang diobservasi

f_e = Frekuensi yang diharapkan

K = Banyaknya kelas interval

Cara membandingkan X^2 hitung dengan X^2 tabel untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k-1$, maka dicocokkan pada tabel *Chi Kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika X^2 hitung $\leq X^2$ tabel, artinya distribusi data normal, dan

Jika X^2 hitung $\geq X^2$ tabel, artinya distribusi data tidak normal.

3.9.2 Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Rumus utama pada uji linearitas yaitu dengan Uji-F seperti yang diungkapkan Sugiyono (2017: 274) yaitu:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Keterangan:

F_{hitung} = Nilai uji F_{hitung}

RJK_{TC} = Rata-rata jumlah tuna cocok

RJK_E = Rata-rata jumlah kuadrat error

Menentukan F_{tabel} dengan langkah seperti yang diungkapkan Sugiyono (2007: 274) yaitu dk pembilang ($k - 2$) dan dk penyebut ($n - k$). Hasil nilai F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} dan selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan:

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, artinya data berpola linier, dan

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$, artinya data berpola tidak linier.

3.10 Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya yaitu pengujian hipotesis yang berfungsi untuk mencari pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana. Regresi linear sederhana adalah regresi yang memiliki satu variabel *Independent* (X) dan satu variabel *dependent* (Y).

Analisis regresi sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Alasan Penelitian menggunakan uji regresi linier sederhana guna menguji ada tidaknya pengaruh kebiasaan bermain *game online* (X) terhadap keterampilan berpikir kritis (Y) peserta didik, maka digunakan analisis regresi linear sederhana sebagai uji hipotesis. Menurut Siregar (2013: 379) rumus regresi linier sederhana, yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat (keterampilan berpikir kritis)

a = Konstanta

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang didasarkan penurunan perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun

X = Variabel bebas (kebiasaan bermain *game online*)

Hipotesis yang akan di uji peneliti sebagai berikut:

bXY H_a = Ada pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi Sekolah Dasar.

H_o = Tidak ada pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi Sekolah Dasar.

Tabel 17. Interpretasi Koefisien Korelasi

Koefisien	Interpretasi
0,000-0,199	Sangat rendah
0,200-0,399	Rendah
0,400-0,599	Sedang
0,600-0,799	Kuat
0,800-1,000	Sangat Kuat

Sumber: Siregar (2013: 379)

Selanjutnya koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependent (Ghozali, 2011: 45). Dari koefisien determinasi ini (R^2) dapat diperoleh suatu nilai untuk mengukur besarnya sumbangan dari beberapa variabel X terhadap variasi naik turunnya variabel Y. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel *independent* dalam menjelaskan variabel *dependent* amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel *independent* memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel *dependent*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kebiasaan bermain *game online* (X) terhadap keterampilan berpikir kritis (Y) peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Fajar Mulia, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,326 dengan kriteria “rendah”. Sedangkan kontribusi variabel X terhadap variabel Y sebesar 10,6% yang berarti kebiasaan bermain *game online* memberikan pengaruh sebesar 10,6% terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Fajar Mulia. Sedangkan sisanya sebesar 89,4% dipengaruhi oleh faktor lain.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada pihak-pihak yang terkait, berikut rekomendasi peneliti:

a) Peserta didik

Peserta didik diharapkan untuk mampu memanfaatkan teknologi yang berkembang begitu pesat salah satunya dalam hal permainan *game online*, sehingga dapat berpengaruh positif terhadap keterampilan yang dimiliki salah satunya keterampilan berpikir kritis.

b) Pendidik

Pendidik diharapkan memotivasi, membimbing, dan dapat memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang memiliki kebiasaan bermain *game online* untuk dapat bijak dan mampu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis

c) Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi serta diharapkan bisa melakukan penelitian lanjutan mengenai pengaruh *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. 2013. *Fundamentals of Game Design* (2nd ed). New York: *New Riders Publishing*. 4: 9-40.
- Adeyemi dan Olowookere. 2012. Non-Audit Services and Auditor Independence. *Buseiness and Management Review*. Vol. 2(5).
- Adinda, A. 2016. Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Logaritma*. 1: 125-138.
- Agip, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Yrama, Bandung.
- Al-Munajjid, Syekh Muhammad. 2016. *Bahaya Game*. Aqwam Media Profetika, Solo.
- Arisman, Dwi. 2015. Analisis Korelasi Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Ejurnal Fakultas Teknik UMP*. 2: 20-30.
- Azizah, M. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geometri Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Multimedia pada Peserta didik Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Cholilah, Nur. 2020. *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ips Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Malang*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Dewardari, Saptarini. 2013. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 3: 32-34.
- Elika, Dwi Murwani, 2012. Peran Guru dalam Membangun Kesadaran Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*. 6: 59-60.

- Ennis, R. H. 2011. *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. In Sixth International Conference on Thinking, Cambridge, MA (pp. 1-8).
- Facione,. 2011. *Critical Thinking : What It Is and Why It Counts*. The California Academic Press, California.
- 2013. *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Measured Reasons and The California Academic Press, Millbrae, CA.
- Fahlepi, Roma Doni. 2018. Dampak *Game Online* bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal on Software Engineering*. 4: 21-5.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 17*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Glaser, M. Edward. 2018. *An Experiment in The Development of Critical Thinking, Teacher's College*. Columbia University, Columbia.
- Gordon. 2017. *Manajemen Sistem Informasi*. Midas Surya Grafindo, Jakarta.
- Hanum, K. 2013. *Aktivitas Game Online Peserta didik SD (Kelas 3-6) Studi Deskriptif*. Gunung Anyar, Surabaya.
- Hasan. 2014. *Multiplayer Online Game*. Gramedia, Bandung.
- Hasan, Chalijah. 2016. *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan, Surabaya : Al-Ikhlash*.
- Irmawati, Firdaus W Suhaeb. 2019. Dampak Bermain *Game Online* pada Hasil Belajar di SMAN 12 Makassar. *Jurnal sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*. 7: 95-99.
- Jinan, Miftahul. 2015. *Awas Anak Kecanduan Game Online*. Filla Press, Sidoarjo.
- Karim, Normaya, 2015. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Jucama di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3: 92-104.
- Kasmadi dan Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.

- Kurniawati, E. 2021. *Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SD: Narrative Review* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2011. *Taksonomi Berpikir*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Marifatul Laili, Fitri. 2015. Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*. 5: 1-3.
- McGregor, Debra. 2012. *Developing Thinking; Developing Learning: A Learning to Thinking Skills in Education*. Open University Press, New York.
- Mujiburrahman. 2013. *Bercermin Ke Barat: Pendidikan Islam Antara Ajaran dan Kenyataan (Cetakan Pertama)*. Jendela, Banjarmasin.
- Nadler. 2017. *Keterampilan dan Jenisnya*. PT. Grafindo Persada, Jakarta.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Teknologi*. Simbiosis Rekatama Media, Bandung.
- Nisrinafatin, N. 2020. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*. 2: 135-142.
- Noviati, R., Misdar, M., & Adib, H. S. 2019. Pengaruh *Game Online* dan Lingkungan Belajar terhadap Disiplin Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*. 2: 22-23.
- Pangesti, Risdha. 2017. *Pengaruh Kompetensi Kompensasi, Iklim Organisasi dan Penempatan Pegawai Terhadap Kinerja Pegawai Dinas Kesehatan Kabupaten Banjarnegara*. (Bachelor thesis) Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Patmawati, Herti. 2011. *Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit dengan Metode Praktikum*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.

- Perkins C., & Murphy, E. 2012. Identifying and Measuring Individual Engagement in Critical Thinking in Online Discussions: An Exploratory Case Study. *Educational Technology & Society*. hal. 299.
- Potter, Mary lane. 2011. *From Search to Research: Developing Critical Thinking Through Web Research Skills*. 2011 Microsoft Corporation.
- Purwanto, Ngalim. 2017. *Psikologi Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Putra, Nanda Khakim Wardana. 2017. *Pengaruh Game Online terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri*. (Skripsi). Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur.
- Radford, Luis., et. Al. Athanase. 2012. On Embodiment, Artifacts, and Signs: A Semiotic-Cultural Perspective On Mathematical Thinking. *Journal of Proceedings of The 29th Conference of The International Group for The Psychology of Mathematics Education*. 15: 113-120.
- Rahmad Nico, Suryanto. 2015. *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Di Kalangan Pelajar*. Jom FISIP. 2: 1-15.
- Rahmadila, R., Imanuddin, M., & Fitri, H. 2019. Hubungan *Game Online* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIII SMP N 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2018/2019. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*. 2: 11-20.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Alfabeta, Bandung.
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak (1st ed.)*. Pustaka Mina, Jakarta.
- Robbins. 2014. *Keterampilan Dasar*. PT Raja Grafindo, Jakarta.
- Rofi'udin, Zuhdi. 2013. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Universitas Negeri Malang, Malang.
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. 2011. The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation*. 2: 53-66.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta.

- Solso, Robert L. 2013. *Cognitive Psychology*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Soemanto, Wasty. 2012. *Psikologi Pendidikan*, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sulastrri Na'ran, M. ridwan said ahmad. 2019. Dampak *Game Online* pada Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toaraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM*. 3: 102-107.
- Surbakti, K. 2017. Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja, 1 (1). *Jurnal Curere*. 4: 32-33.
- Suryabrata, Sumadi. 2013. *Psikologi Pendidikan*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Tri, Rizqi. 2016. Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*. 1: 45-50.
- Utami, 2017. Pengaruh Kualitas Pelayanan, Persepsi Harga, Kualitas Produk, dan Lokasi Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen di Batavia Cafe Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa STKIP PGRI Sumbar*. 4: 22-23.
- Wewe, M. 2017. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika dengan Problem Posing pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Golewa Tahun Ajaran 2016 / 2017. *Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN)*. 3: 1-57.
- Widoyoko, Eko Putra. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Wright, J. 2011. The Effects of Video Game Play on The Academic Performance. *Modern Psychological Studies*. 17: 37-44.
- Yee. 2015. Motivations of Play in Online Games. *Journal of Cyber Psikology and Behavior*. 9: 772-775.
- Young & Abreu. 2011. *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk Untuk Evaluasi dan Penanganan*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.