

Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Tinggi Sekolah Dasar

Aji Fajar Budiman, Loliyana, Ismu Sukamto*, Rapani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

E-mail: ismu.sukamto1101@fkip.unila.ac.id

Article Info

Received : 20 Maret 2022

Accepted : 19 April 2022

Published : 30 April 2022

Keywords:

Critical thinking, online game, game.

Abstract

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 linear 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

Abstrak : 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 proportionate 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

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini telah memasuki era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat (Mujiburrahman, 2013). 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). 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. 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).

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 & Suhaeb, 2017). 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 (Miftahul, 2015) sehingga bisa berdampak buruk pada nilai mata pelajarannya (Irmawati & Suhaeb, 2017). Namun, ada juga pendapat lain mengenai game online yang justru berdampak baik pada nilai mata pelajarannya (Suryanto, 2015), meningkatkan konsentrasinya (Ariantoro, 2016), lebih mudah untuk memecahkan masalah, meningkatkan kreatifitas, dan meningkatkan imajinatifnya (Doni, 2018). Dampak positif lainnya adalah sebagai hiburan (Adams, 2013), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game online (Russoniello et al., 2009) sehingga peserta didik mampu termotivasi, dan mampu

membangkitkan semangatnya untuk kembali belajar . 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, 2010). Ketika peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, maka ia tidak hanya sekedar percaya dengan fakta disekitar tanpa melakukan pembuktian (Potter, 2010) melainkan berusaha untuk membuktikan bahwa informasi tersebut benar-benar valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Berpikir kritis menurut (Ennis, 2011) 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). Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk dikembangkan karena akan berguna bagi peserta didik untuk kehidupannya di masa yang akan datang (Rofi'udin, 2013). 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 .

METODE

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*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas, yaitu kebiasaan bermain *game online*; dengan variabel terikat, yaitu keterampilan berpikir kritis.

Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *proporsionate stratified random sampling*. Dengan populasi sebanyak 105 orang yang merupakan peserta didik kelas V dan VI di salah satu Sekolah Dasar (SD) Negeri di Kabupaten Pringsewu, maka ditetapkan sampel penelitian ini berjumlah 53 orang dengan rincian seperti disajikan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Jumlah Anggota Sampel Penelitian SD Negeri 1 Fajar Mulia

| No | Kelas | Populasi | Sampel | L | P |
|---------------|-------|------------|-----------|-----------|-----------|
| 1 | VA | 26 | 13 | 5 | 8 |
| 2 | VB | 25 | 13 | 8 | 5 |
| 3 | VIA | 26 | 13 | 6 | 7 |
| 4 | VIB | 28 | 13 | 8 | 6 |
| Jumlah | | 105 | 53 | 27 | 26 |

Teknik Pengumpulan Data

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

Angket

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 diukur dengan menggunakan *skala 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. Tabel 4 menyajikan indikator instrumen angket yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel kebiasaan bermain *game online*.

Tabel 4. Indikator Kebiasaan Bermain *Game Online*

| Variabel | Indikator |
|-------------------------------|---|
| Bermain <i>Game Online</i> | Gundah ketika tidak bermain <i>game online</i> |
| | Pengaruh teman sebaya yang bermain <i>game online</i> |
| | Masalah dalam hal finansial dan ekonomi |
| | Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi |

Kualitas bermain *game online* mengacu pada kriteria yang disajikan pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Kriteria Penilaian Kebiasaan Bermain *Game Online*

| No | Rentang Skor | Kriteria |
|----|-----------------------|---------------|
| 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 |

Teknik Tes

Teknik tes digunakan 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 (Karim & Normaya, 2015). Soal yang dibuat berdasarkan materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Kualitas keterampilan berpikir kritis mengacu pada kriteria yang disajikan pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Kriteria Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis

| No | Rentang Skor | Kriteria |
|----|---------------------|---------------|
| 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 |

Sebelum digunakan, instrumen bermain *game online* dan keterampilan berpikir kritis ini diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* dan rumus *Alpha Cronbach* yang diungkapkan oleh (dalam Sugiyono, 2017). Berdasarkan hasil uji, kedua instrumen tersebut dinyatakan valid dan reliabel.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk membuktikan hipotesis dan menarik kesimpulan tentang masalah yang akan diteliti. Sebelum dilakukan uji lebih lanjut, data bermain *game online* dan keterampilan berpikir kritis diuji normalitasnya terlebih dahulu dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (X^2) (dalam Sugiyono, 2017). Berdasarkan hasil uji normalitas, data bermain *game online* dan keterampilan berpikir kritis berdistribusi normal.

Pengaruh bermain *game online* dan keterampilan berpikir kritis diuji dengan menggunakan uji regresi linier sederhana (Siregar, 2013). Sebelum uji tersebut dilakukan, uji linieritas dilakukan terlebih dahulu. Uji linieritas ini menggunakan Uji-F (dalam Sugiyono, 2017). Berdasarkan uji linearitas, didapati bahwa $F_{hitung} = 0,41 \leq F_{tabel} = 1,90$. Hal ini berarti data kebiasaan bermain *game online* dan

keterampilan berpikir kritis **berpola linear**. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat digunakan untuk uji selanjutnya yaitu uji hipotesis. Tabel 7 menyajikan kriteria interpretasi dari uji statistik yang dilakukan.

Tabel 7. 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)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data Kebiasaan Bermain Game Online

Tabel 8 menyajikan data hasil penelitian Kebiasaan Bermain *Game Online* (X) yang diberikan kepada peserta didik kelas V dan VI sekolah dasar.

Tabel 8. Distribusi Kategori Kebiasaan Bermain *Game Online*

| No | Kategori | Kelas Interval | Frekuensi | Persentase |
|---------------|----------|----------------|-----------|-------------|
| 1 | Tinggi | 59 – 66 | 15 | 28.30% |
| 2 | Sedang | 46 – 58 | 27 | 50.94% |
| 3 | Rendah | 39 – 45 | 11 | 20.75% |
| Jumlah | | | 53 | 100% |

Berdasarkan Tabel 8 di atas, diketahui bahwa 28,3% responden pada kategori tinggi, 50,94% responden pada kategori sedang, dan 20,75% responden pada kategori rendah. Secara rinci, rata-rata skor dari masing-masing indikator Kebiasaan Bermain *Game Online* disajikan pada Tabel 9 berikut ini.

Tabel 9. Rata-Rata Skor Indikator Kebiasaan Bermain *Game Online*

| Variabel | Indikator | Rata-Rata | Kategori |
|--------------------------------------|---|-----------|---------------|
| Kebiasaan bermain <i>game online</i> | Gundah ketika tidak bermain <i>game online</i> | 3,385 | Tinggi |
| | Pengaruh teman sebaya yang bermain <i>game online</i> | 4,095 | Sangat tinggi |
| | Masalah dalam hal finansial dan ekonomi | 2,915 | Tinggi |
| | Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi | 3,220 | Tinggi |

Berdasarkan Tabel 9 di atas, diperoleh rata-rata skor tiap indikator dengan kategori sangat tinggi. Meskipun demikian, rata-rata skor tertinggi terdapat pada indikator pengaruh teman sebaya yang bermain *game online* dan rata-rata skor terendah terdapat pada indikator masalah dalam hal finansial dan ekonomi.

Data Keterampilan Berpikir Kritis

Tabel 10 menyajikan data keterampilan berpikir kritis yang diberikan kepada peserta didik kelas V dan VI SD.

Tabel 10. Distribusi Kategori Keterampilan Berpikir Kritis

| No | Kategori | Kelas Interval | Frekuensi | Persentase |
|---------------|----------|----------------|-----------|-------------|
| 1 | Tinggi | 67 – 82 | 11 | 20,75% |
| 2 | Sedang | 44 – 66 | 31 | 58,49% |
| 3 | Rendah | 27 – 43 | 11 | 20,75% |
| Jumlah | | | 53 | 100% |

Sumber: Analisis Peneliti

Berdasarkan Tabel 10 di atas, responden berjumlah 53 peserta didik diketahui bahwa pada kategori tinggi sebanyak 11 responden atau 20,75%, kategori sedang sebanyak 31 atau 58,49% dan kategori rendah sebanyak 11 responden atau 20,75%. Secara rinci, rata-rata skor dari masing-masing indikator keterampilan berpikir kritis disajikan pada Tabel 11 berikut ini.

Tabel 11. Rata-Rata Skor Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

| Variabel | Indikator | Rata-Rata | Kategori |
|------------------------------|--------------|-----------|----------|
| Keterampilan Berpikir Kritis | Interpretasi | 77 | Tinggi |
| | Analisis | 63 | Sedang |
| | Evaluasi | 72 | Sedang |
| | Inferensi | 67 | Sedang |

Sumber: Analisis Peneliti

Berdasarkan Tabel 11 di atas, diperoleh rata-rata skor tiap indikator dengan kategori tinggi. Meskipun demikian, rata-rata skor tertinggi terdapat pada indikator interpretasi dan rata-rata skor terendah terdapat pada indikator analisis.

Hasil Uji Regresi Sederhana

Berdasarkan hasil perhitungan uji regresi sederhana, diperoleh nilai koefisien korelasi antara kebiasaan bermain game online dan keterampilan berpikir kritis sebesar 0,326 dengan kriteria “rendah”. Kontribusi kebiasaan bermain game online terhadap keterampilan berpikir kritis sebesar 10,6% dan sisanya 89,4% dipengaruhi faktor lain di luar penelitian. Selanjutnya diperoleh t_{hitung} sebesar 2,459 dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = n - k - 1 = 53 - 2 - 1 = 50$ diperoleh bahwa $t_{tabel} = 2,009$ sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($2,459 \geq 2,009$). Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi SD.

Pembahasan

Penelitian ini *bertujuan* untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Fajar Mulia. Berdasarkan hasil analisis data dan hasil uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa ada pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi Sekolah Dasar. Kebiasaan bermain *game online* dalam penelitian ini mencakup pada 4 indikator yaitu gundah ketika tidak bermain *game online*, pengaruh teman sebaya yang bermain *game online*, masalah dalam hal finansial dan ekonomi, dan terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.

Hasil analisis *yang* peneliti lakukan menunjukkan bahwa teman sebaya yang bermain *game online* berpengaruh besar terhadap peserta didik lain yang tidak bermain *game online*. Hal ini disebabkan karena teman sebaya dapat memberikan tekanan berupa ajakan, arahan, ataupun pengaruh lain terhadap peserta didik yang tidak gemar bermain *game online* untuk mengikuti kebiasaan bermain *game online*. Selain itu, peserta didik yang gemar bermain *game online* cenderung memiliki masalah finansial dan ekonomi merupakan salah satu indikator dari kebiasaan bermain *game online*. Peserta didik ketika sudah menyukai salah satu game yang dimainkannya, akan rela untuk mengeluarkan uangnya untuk meningkatkan karakter atau figur dengan membeli item-item di dalam *game*

tersebut. Jika hal ini dilakukan terus-menerus akan menimbulkan perilaku konsumtif yang dapat menyebabkan masalah dalam hal finansial dan ekonomi.

Kebiasaan bermain *game online* juga menyebabkan gundah ketika peserta didik tidak *bermain game online*. Maksudnya adalah ketika peserta didik tidak bermain *game online* sebentar saja maka akan merasa sedih, cemas, bimbang atau bahkan gelisah. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap hal lain sebelum peserta didik tersebut dapat bermain *game online*. Adapula peserta didik yang terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik yang sangat menyukai *game online* akan terus bermain untuk dapat mencapai level tertinggi dalam permainan tersebut. Lebih lanjut, permainan yang kompleks pada dasarnya akan berdampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik, karena untuk mencapai level tertinggi atau untuk mencapai kemenangan dalam suatu permainan/*game* dibutuhkan kreativifitas dan pemikiran yang kritis.

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 pengambilang keputusan yang terbaik. Berpikir kritis dalam penelitian ini mengacu pada indikator menurut (Karim & Normaya, 2015) yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Hasil analisis peneliti menunjukkan bahwa indikator interpretasi merupakan indikator keterampilan berpikir kritis yang paling tinggi dari penelitian ini. Maksudnya peserta didik masih sulit untuk memahami konteks, dan menafsirkan permasalahan dari yang peneliti berikan dalam instrumen soal. Indikator selanjutnya adalah analisis yang berarti mengidentifikasi hubungan-hubungan antara pernyataan-pernyataan atau pertanyaan-pertanyaan, dan konsep-konsep yang diberikan dalam soal dengan tepat. Peserta didik yang mampu menganalisis dengan baik akan memberikan jawaban yang sesuai dengan permasalahan yang diberikan.

Setelah itu, keterampilan berpikir kritis dapat dilihat dari indikator evaluasi. Peserta didik yang memiliki evaluasi yang baik akan mampu menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal sehingga jawaban yang diberikan akan benar sesuai dengan yang diharapkan. Setelah evaluasi dalam keterampilan berpikir kritis indikator selanjutnya adalah inferensi. Peserta

didik yang mampu memahami persoalan dengan baik, maka akan mampu pula dalam menyimpulkan permasalahan yang diberikan.

Hasil analisis dalam penelitian ini, diketahui bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *game online*. *Game online* merupakan suatu permainan yang membutuhkan kreativitas dan daya pikir yang kritis untuk menyelesaikan setiap langkah permainannya. Keinginan peserta didik untuk mencapai level tertinggi tentunya diperlukan kejelian, ketekunan, dan kesabaran, dalam menghadapi berbagai rintangan yang diberikan. Oleh karena itu, permainan yang kompleks dan dapat diselesaikan dengan baik akan berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Tentunya, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rini, 2011) terhadap para pecandu *game online* yang menyatakan bahwa prestasi mereka di sekolah terbilang bagus dan tidak terganggu dengan hobi mereka dalam bermain *game online*. Sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wright, 2011) yang menyatakan bahwa permainan *game online* yang kompleks dapat menghasilkan kesuksesan akademik dengan melibatkan pemain dalam pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kreativitas.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi, dengan kontribusi sebesar 10,6% dan sisanya yaitu 89,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar dari penelitian. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi sekolah dasar dengan kriteria “rendah”. Sedangkan kontribusinya sebesar 10,6%. Ini berarti kebiasaan bermain *game online* memberikan pengaruh sebesar 10,6% terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi. Sedangkan sisanya sebesar 89,4% dipengaruhi oleh faktor lain sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of construction and simulation game design*. New Riders.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Azizah, M. (2013). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geometri Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Multimedia pada Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang. *Skripsi. Universitas Negeri Semarang*.
- dalam Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Doni, F. R. (2018). Dampak Game Online Bagi Penggunanya. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(2), 1–5.
- Ennis, R. H. (2011). The nature of critical thinking: An outline of critical thinking dispositions and abilities. *University of Illinois*, 2(4), 1–8.
- Irmawati, I., & Suhaeb, F. W. (2017). Dampak Bermain Game Online pada Hasil Belajar Siswa di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 95–99.
- Karim, K., & Normaya, N. (2015). Kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model Jucama di sekolah menengah pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Miftahul, J. (2015). *Awas Anak Kecanduan Game Online*. Filla Press.
- Mujiburrahman, M. (2013). Bercermin ke Barat: Pendidikan Islam Antara Ajaran dan Kenyataan. *Banjarmasin: Jendela*.
- Nasrullah, R. (2015). Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan. *Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Potter, M. L. (2010). From Search to Research: Developing Critical Thinking through Web Research Skills. *Microsoft Corporation*, 1–39.
- Rini, A. (2011). Menanggulangi kecanduan game online pada anak. *Jakarta: Pustaka Mina*, 28.
- Rofi'udin, Z. (2013). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*.

Universitas Negeri Malang.

- Russoniello, C. V, O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation*, 2(1), 53–66.
- Siregar, S. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS, Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri Sejenis Sampah Rumah Tangga Di Kelurahan Gunung Bahagia". *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 5(3), 1105–1118.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan game online dikalangan pelajar. *Jom Fisip*, 2(2).
- Wright, J. (2011). The effects of video game play on academic performance. *Modern Psychological Studies*, 17(1), 6.