

HUBUNGAN BERPIKIR KRITIS DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KECANDUAN GAME ONLINE DI SEKOLAH DASAR

Fetrimen

Darajatun Wisastra

Universitas Muhammadiyah Prof. DR.HAMKA

fetrimen@uhamka.ac.id

Abstract: The massive online games on cell phones have an impact on critical thinking and motivation learning student. Student addicted online games lack of concentration understand lessons so that learning outcomes not according achievement assessment standards. This research aims to analyze linkages critical thinking and motivation with learning outcomes on student addicted online games. This research uses approach quantitative. The survey method uses non-causal techniques. The research sample was taken from respondents through a survey of 100 educators by filling out questionnaire likert scala model. The data analysis method in research uses correlational statistical analysis techniques. The research results illustrate linkages critical thinking and motivation with learning outcomes for students addicted online games. The conclusion of this research explains learning outcomes students addicted online games not according achievements competency because linkages critical thinking and motivation student in learning of weak and implications for implementation of learning process for students addicted online games.

Key words: Critical Thinking, Motivation, Learning Outcomes

Abstrak: Masifnya game online di telepon seluler berdampak pada kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa. Siswa kecanduan game online kurang konsentrasi memahami pelajaran sehingga hasil belajarnya tidak sesuai standar penilaian capaian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa keterkaitan berpikir kritis dan motivasi belajar dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode survey menggunakan teknik nonkausalitas. Sampel penelitian diambil dari responden melalui survey pada pendidik sebanyak 100 responden dengan mengisi kuisioner model skala likert. Metode analisis data dalam penelitian menggunakan analisis statistik teknik korelasional. Hasil penelitian menggambarkan tentang keterkaitan berpikir kritis dan motivasi belajar dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online. Simpulan penelitian ini menjelaskan hasil belajar pada siswa kecanduan game online tidak sesuai capaian kompetensi karena berkaitan dengan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa dalam belajar yang lemah. Penelitian ini berimplikasi pada pelaksanaan proses pembelajaran pada siswa kecanduan game online.

Kata kunci: Berpikir Kritis, Motivasi belajar, Hasil Belajar

Kemajuan teknologi informasi mem berikan dampak pada penggunaanya, teruta ma pada anak-anak masa pertumbuhan, baik pertumbuhan fisik maupun pertum buhan kognitif. Dari sudut pandang kognitif, dampak positif dari pemanfaatan teknologi informasi, sebagai pembelajar, anak-anak dengan mudah menyelesaikan soal-soal pembelajaran tanpa berinteraksi dengan

pendidik tetapi cukup menyaksikan tayangan cara menyelesaikan soal pada aplikasi yang menyediakan cara menjawab soal. Dampak negatifnya, siswa mudah terpedaya dengan flatfor-flatfom yang tersedia, seperti flatfom yang menyuguhkan game online.

Masifnya game online di internet dapat merusak kosentrasi siswa dalam proses pembelajaran, apalagi game online bisa

diunduh menggunakan telepon seluler. Apabila generasi muda, baik remaja maupun anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar kecanduan game online melalui telepon seluler maka berdampak pada kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa dalam belajar.

Siswa yang kecanduan game online kurang konsentrasi memahami pelajaran karena tidak fokus belajar sehingga hasil belajar tidak sesuai standar penilaian capaian. Game online mengubah kebiasaan siswa dalam mengisi waktunya.

Waktu yang seharusnya digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan pendalaman materi pelajaran yang dipelajari di sekolah, karena kecanduan game online, siswa tidak memanfaatkan waktunya untuk belajar tetapi digunakan untuk game online bahkan mengurangi waktu belajar dan istirahat sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan harapan.

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar digunakan untuk mengamati keberhasilan proses pembelajaran dengan mengukur perkembangan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar merupakan keberhasilan siswa menggunakan kemampuannya setelah memiliki pengalaman dalam proses pembelajaran, kemampuan yang digunakan mencakup berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Setiawan et al., 2022).

Hasil belajar adalah evaluasi yang diberikan pada siswa secara individu maupun kelompok untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam memahami proses pembelajaran (Yogi Fernando et al., 2024). Hasil belajar merupakan pelaksanaan evaluasi dalam mengubah kemampuan siswa memahami indikator keberhasilan secara kualitas dan kuantitas melalui proses pembelajaran (Krisnayanti & Wijaya, 2022).

Hasil belajar merupakan penilaian yang dilaksanakan setelah siswa menerima proses pembelajaran dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada aspek kognitif kegiatan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan intelektual, informasi dan pengetahuan. Pada aspek afektif menekan pada mengubah sikap, nilai, perasaan dan

emosi, sedangkan pada aspek psikomotorik terkait dengan peningkatan keterampilan memanipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi syaraf siswa sesuai dengan tingkat proses pembelajaran (Wati & Trihantoyo, 2020).

Hasil belajar digunakan untuk melihat pencapaian indikator tujuan pembelajaran di kelas yang dipengaruhi instrumen-instrumen pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi faktor individu siswa dan lingkungan (Krisnayanti & Wijaya, 2022). Pada faktor individu, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan intelektual dalam meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis dengan motivasi belajar yang kuat sesuai minat dan bakat serta mempersiapkan diri baik secara jasmani maupun rohani yang dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman siswa (Saputri et al., 2020)

Pada faktor lingkungan, keberhasilan belajar dipengaruhi sarana dan prasarana yang dimiliki, kompetensi dan kreativitas pendidik dalam memanfaatkan sumber-sumber belajar dengan metode yang tepat. Hasil belajar efektif juga dipengaruhi dukungan keluarga dan lingkungan dalam membantu siswa lebih memahami materi pelajaran (Guntari et al., 2023).

Hasil belajar dipengaruhi faktor internal dan eksternal. Pada faktor internal hasil belajar dipengaruhi kondisi jasmani dan psikologi siswa sedangkan faktor eksternal dipengaruhi keluarga, sekolah dan lingkungan sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran (Fransiskus et al., 2023). Hasil belajar dilakukan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang bertujuan mengubah tingkahlaku siswa secara individu dengan lingkungan belajar yang kondusif (Nabila, 2020)

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi pelajaran. Ketika siswa kecanduan game online, kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lemah karena tidak fokus pada materi pelajaran tetapi lebih terkonsentrasi untuk menyelesaikan game online yang tidak ada ujungnya.

Jika selesai level satu maka ada tantangan baru pada level berikutnya. Siswa kurang memiliki kemampuan berpikir kritis

karena penasaran dan tertantang untuk menyelesaikan game online sehingga mengganggu aspek kognitif dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

Berpikir kritis diartikan sebagai suatu proses kognitif dan aktivasi mental dalam memperoleh pengetahuan (Putri et al., 2023) Berpikir kritis bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan intelektual dan pengembangan potensi diri siswa dengan mempelajari berbagai disiplin ilmu terkait dengan pertumbuhan kognitif siswa (Rahardhian, 2022).

Berpikir kritis dikelompokkan pada berpikir dasar dan berpikir kompleks. Berpikir kritis menjadi gambaran proses berpikir rasional yang sederhana menuju berpikir kompleks (Firdausi et al., 2021). Berpikir rasional terlaksana dengan cara menghafal, membayangkan, mengelompokkan, menggeneralisasi, membandingkan, mengevaluasi. Pada berpikir kompleks menggambarkan kemampuan untuk menganalisa, mensintesis, mereduksi dan menyimpulkan secara rasional.

Berpikir kritis menggunakan ide dengan proses simbolis yang tergambar dalam tingkahlaku. Kegiatan berpikir kritis dikategorikan dengan berpikir inisiatif dan terarah yang terbentuk secara sistematis, rasional merumuskan dan mengevaluasi suatu permasalahan berdasarkan pemikiran yang logis (Atris Yulianti Mulyani, 2022) Berpikir kritis menggunakan pemikiran yang masuk akal dan reflektif berfokus mengambil suatu tindakan (Dewi et al., 2024)

Berpikir kritis merupakan proses kegiatan mental yang terarah dan jelas dalam memecahkan suatu masalah, pengambilan keputusan, membujuk, menganalisa asumsi dan melakukan penelitian ilmiah (Syafitri et al., 2021). Berpikir kritis dipandang sebagai kemampuan menganalisa dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari pengamatan, pengalaman, penalaran dan komunikasi untuk pengambilan keputusan suatu hal yang dapat dipercaya atau kesimpulan yang rasional dan benar. (Mulyani, 2022).

Berpikir kritis suatu kemampuan yang penting, memiliki esensi dan efektif dalam segala aspek kehidupan secara mandiri, rasional, reflektif untuk memecahkan suatu masalah (Manurung et al., 2023). Berpikir

kritis bertujuan mencapai pemahaman yang mendalam dan memahami maksud dari suatu ide dan gagasan dengan mengungkap hal dan suatu peristiwa (I Ketut Suparya, 2020)

Tujuan berpikir kritis menemukan suatu kesimpulan dan keputusan yang diperoleh melalui asumsi, analisa, ide dan gagasan beragam yang bersifat informatif, bermanfaat, dan dapat dipertanggungjawabkan (Pettersson, 2023). Tujuan berpikir kritis juga untuk menguji suatu pendapat dan ide termasuk mempertimbangkan atau pendapat yang disampaikan didukung kriteria dan indikator secara sistematis seperti keterampilan menganalisa, mensintesis, mengenal dan memecahkan masalah, menyimpulkan, mengevaluasi dan menilai (Dhamayanti, 2022).

Pada keterampilan menganalisa, memiliki kemampuan mengurai struktur ke dalam komponen untuk mengetahui pengorganisasian struktur dengan kata operasionalnya yakni merinci, menyusun diagram, membedakan, mengidentifikasi, mengilustrasikan, menyimpulkan, menunjuk, menghubungkan, memilih dan memisahkan.

Pada keterampilan mensintesis dilakukan dengan menggabungkan bagian untuk menciptakan gagasan baru dengan kata operasionalnya yakni mengkategorikan, mengombinasikan, mengarang, mencipta, menjelaskan, mengorganisasi, menyusun, menghubungkan, merevisi, menuliskan dan menceritakan.

Pada keterampilan mengenal dan memecahkan masalah dilakukan dengan mengaplikasikan konsep untuk memperoleh pengertian baru bertujuan untuk menciptakan konsep baru dengan kata operasionalnya yaitu mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, mengoperasikan, meramalkan, menyiapkan, menghasilkan, menghubungkan, menunjukkan, memecahkan dan menggunakan.

Pada keterampilan menyimpulkan untuk menguraikan dan memahami formula baru secara bertahap dengan cara induksi dan deduksi menggunakan kata operasionalnya yaitu menjelaskan, merinci, menghubungkan, mengkategorikan, memisahkan dan menceritakan.

Pada keterampilan mengevaluasi dan menilai memiliki pemikiran yang matang

dalam menentukan nilai sesuatu dengan berbagai kriteria yang ada, penilaiannya diukur menggunakan standar tertentu dengan kata operasional seperti menilai, membandingkan, menyimpul, mengkritik, mendeskripsikan, menafsirkan, menerang, memutuskan.

Berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran yang baik memperoleh hasil belajar yang baik karena siswa mengkritisi setiap proses sesuai dengan pengalaman pembelajaran. Berpikir kritis juga mampu membentuk pola pikir siswa dalam menganalisa informasi setiap mata pelajaran secara sistematis dari pengalaman pembelajaran. Siswa bukan hanya mengetahui dan memahami informasi tentang mata pelajaran yang dipelajari tetapi juga menguasai dan memberi kesimpulan, sehingga ketika dilakukan evaluasi dengan memberikan soal-soal sumatif maka siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Selain berkaitan dengan berpikir kritis, hasil belajar siswa juga berkaitan dengan motivasi belajar. Ketika siswa terpengaruh dengan game online maka motivasi belajar siswa juga mengalami penurunan. Siswa tidak lagi termotivasi belajar mengikuti proses pembelajaran karena imajinasinya hanya menyelesaikan game online bukan materi pelajaran.

Ketika siswa tidak memiliki motivasi memahami materi pelajaran, maka dapat diasumsikan bahwa hasil belajar siswa tidak tercapai sesuai target, baik secara kuantitas maupun kualitas. Motivasi belajar dipengaruhi faktor internal dan eksternal. Pada faktor internal, motivasi belajar diperoleh berdasarkan pada keinginan atau kemauan melakukan tindakan sedangkan faktor eksternal motivasi belajar dipengaruhi oleh lingkungan salah satunya game online, kegiatannya dilakukan melalui sarana telepon seluler maupun sarana lainnya.

Motivasi belajar merupakan upaya yang mendorong seseorang melakukan sesuatu (Yogi Fernando et al., 2024). Motivasi belajar terjadi karena adanya dorongan secara internal dan eksternal untuk mengadakan perubahan tingkahlaku (Selvina Salsabila et al., 2023). Motivasi belajar muncul karena dorongan dari diri seseorang untuk berperilaku bersemangat

untuk belajar. Jika siswa tidak memiliki motivasi belajar, apapun yang dipelajari terasa sulit. Sebaliknya jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka setiap mata pelajaran yang dipelajari terasa mudah.

Agar tujuan subjek belajar tercapai maka motivasi belajar menjadi penggerak seluruh daya dalam diri yang memunculkan dan menjamin keberlangsungan kegiatan belajar (Fajriani & Yulizar, 2020). Motivasi belajar dapat mengubah energi dalam diri seseorang untuk menanggapi adanya tujuan yang dicapai sehingga berdampak pada perilakunya. Maknanya siswa yang memiliki motivasi belajar berusaha semampunya untuk mencapai yang menjadi tujuannya secara efektif dan efisien (Andriani & Rasto, 2019).

Motivasi belajar pada diri siswa memusatkan perhatian pada kebutuhan dan tujuan. Motivasi belajar terkait dengan perilaku siswa dalam memenuhi kebutuhan mencapai sasaran yang ditentukan (Fahrudin & Ulfah, 2023). Kebutuhan manusia harus dipenuhi dengan motivasi belajar yang tinggi diantaranya kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa cinta, penghargaan, aktualisasi diri, mengetahui dan mengerti, serta kebutuhan estetika (Harahap et al., 2021) Kebutuhan menjadi dasar bagi seseorang memotivasi diri meningkatkan eksistensi dilingkungannya.

Bagi pendidik, kebutuhan menjadi sarana untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam memenuhi kebutuhannya. Motivasi belajar selain muncul dari diri sendiri juga terjadi karena faktor lingkungan. Jika pendidik mampu mengarahkan siswa secara aktif untuk fokus pada tujuan proses pembelajaran yang dicapai, maka siswa mampu mengubah persepsi dirinya. Motivasi belajar memiliki fungsi yang penting dalam mengubah perilaku seseorang (Muawanah & Muhid, 2021).

Motivasi belajar berfungsi mendorong siswa untuk melepaskan energinya dalam menentukan arah tujuan yang dicapai dengan melakukan seleksi tentang cara mencapai tujuan yang efektif dengan menyisihkan cara-cara yang tidak sesuai dengan tujuan (Masfufah et al., 2022) Motivasi belajar memiliki peran penting

dalam proses pembelajaran baik untuk siswa maupun pendidik. Bagi siswa, fungsi motivasi belajar berperan dalam memberikan kesadaran tentang kedudukan awal belajar, proses dan hasil akhir, menginformasikan tingkat ikhtiar belajar, meningkatkan semangat belajar dan memberikan kesadaran tentang perjalanan proses pembelajaran secara berkesinambungan (Riyad et al., 2021)

Bagi pendidik, motivasi belajar memiliki fungsi untuk membangkitkan, meningkatkan, memelihara semangat siswa untuk belajar sampai tahap akhir, mengetahui, memahami motivasi belajar siswa, memberikan kesadaran pendidik untuk memilih peran dalam memotivasi belajar siswa seperti sebagai penasehat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah atau hanya sebagai pendidik. Motivasi belajar juga berfungsi memberikan peluang pada pendidik untuk merencanakan proses pedagogis (Selvina Salsabila et al., 2023).

Motivasi belajar terjadi berdasarkan pada pembentukan seperti motivasi belajar bawaan atau muncul dari lingkungan. Motivasi belajar juga datang dari kebutuhan organis, darurat, objektif, jasmaniah, rohaniah, instrinsik dan ekstrinsik. Motivasi belajar dipengaruhi cita-cita, kemampuan, kondisi lingkungan, unsur dinamis, upaya pendidik melaksanakan proses pembelajaran (Poni Lestari et al., 2023) Motivasi belajar juga dipengaruhi sikap, kebutuhan, rangsangan, afeksi, kompetensi, dan penguatan, sedangkan hal lain yang mempengaruhi motivasi belajar berdasarkan pada faktor internal dan eksternal (Muawanah & Muhid, 2021).

Pada faktor internal, motivasi belajar muncul karena adanya kebutuhan, persepsi individu mengenai diri sendiri, harga diri dan prestasi, adanya cita-cita dan harapan masa depan, keinginan tentang kemajuan dirinya, minat, dan kepuasan kinerja. Sedangkan faktor eksternal, motivasi belajar datang dari pemberian hadiah, kompetisi, hukuman, pujian, situasi lingkungan pada umumnya, dan sistem imbalan yang diterima (Andriani & Rasto, 2019)

Motivasi belajar tumbuh karena memberi penilaian dalam bentuk angka, memberikan hadiah, membentuk kompetisi,

memberikan kesadaran tentang harga diri, memberikan ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman (Harahap et al., 2021). Motivasi belajar memiliki landasan yang kuat untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey, teknik korelasional menggambarkan variabel yang menjadi subyek penelitian, sekaligus menyelidiki keterkaitan antar variabel. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh pembuktian tentang berpikir kritis dan motivasi belajar terkait dengan hasil belajar.

Penelitian ini dilaksanakan secara sistematis, terkontrol, empirik, dan kritis mengenai hipotesis keterkaitan yang diasumsikan diantara variabel eksogen dan variabel endogen. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa keterkaitan berpikir kritis dan motivasi dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar dengan menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan current status dari subjek yang diteliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif non kausalitas.

Survey dilakukan untuk memperoleh fakta dari gejala yang ada dan mencari keterangan secara faktual keterkaitan berpikir kritis dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa yang kecanduan game online.

Populasi penelitian ini dilakukan pada pendidik di sekolah dasar. Populasi berjumlah sebanyak 165 orang. Untuk melakukan penyebaran instrumen, ditentukan pengambaran sampel dengan menggunakan rumus slovin, maka diperoleh sampel sebanyak 100 orang yang dipilih secara random untuk dijadikan responden yang merespon pertanyaan yang ada dalam kuesioner.

Teknik pengumpulan data dibagi ke dalam dua bagian, yaitu berdasarkan sumber data primer dan data sekunder. Data primer dilakukan untuk mengungkap atau menarik informasi kuantitatif dengan penyebaran angket atau kuesioner. Untuk menilai jawaban angket menggunakan modifikasi skala likert.

Data sekunder diperoleh dari pengumpulan data dari dokumentasi yang ada. Data di analisa secara teliti dan mencari

data berupa catatan, agenda pendidik, dan data-data lain yang terkait dengan berpikir kritis dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kecanduan game online di sekolah dasar.

HASIL

Keterkaitan Berpikir Kritis Dengan Hasil Belajar Siswa

Keterkaitan berpikir kritis dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online dilakukan dengan menggunakan hipotesis statistik yang menggambarkan tentang adanya keterkaitan yang positif dan signifikan antara berpikir kritis dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar

Tabel.1 Keterkaitan Berpikir Kritis Dengan Hasil Belajar Siswa

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Beta	Std. Error		
(Constant)	48.498		8.887	5.463	.000
Berpikir Kritis	.216	.249	.108	1.999	.000

Keterkaitan berpikir kritis dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online berada pada taraf signifikansi lebih kecil dari nilai tabel yang ditentukan sebesar 0.05 sedangkan nilai hitung signifikansinya 0.000 maka keterkaitan berpikir kritis dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar sangat erat.

Hal ini digambarkan dengan perolehan nilai T_{hitung} sebesar 5.463 lebih besar dari yang tertera pada T_{tabel} dengan signifikan ≤ 0.05 maka hasil perhitungan menggambarkan bahwa ada keterkaitan yang erat dan signifikan antara berpikir kritis dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar

Keterkaitan antara berpikir kritis dengan hasil belajar siswa tergambar dalam koefisien korelasi $b=0.216$ dengan nilai konstanta $a=48.498$ maka keterkaitan berpikir kritis dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online ditentukan dengan analisis persamaan regresi linear. Koefisien regresi berpikir kritis sebesar 0.216, artinya setiap penambahan 1 nilai berpikir kritis me-

ningkatkan hasil belajar sebesar 0.216 sedangkan peningkatan standar koefisien ter jadi sebesar 0.249, hal ini berarti bahwa ke terkaitan berpikir kritis dengan hasil belajar siswa kecanduan game online di sekolah dasar sangat signifikan.

Keterkaitan Motivasi belajar Dengan Hasil Belajar Siswa

Keterkaitan motivasi belajar dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan hipotesis statistik yang menggambarkan tentang adanya keterkaitan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar

Tabel. 2 Keterkaitan Motivasi belajar Dengan Hasil Belajar Siswa

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Beta	Std. Error		
(Constant)	48.498		8.887	5.463	.000
Motivasi belajar	.417	.500	.104	4.018	.000

Keterkaitan motivasi belajar dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar berada pada taraf signifikansi lebih kecil dari nilai tabel yang ditentukan sebesar 0.05 sedangkan nilai hitung signifikansinya 0.000 maka keterkaitan motivasi belajar dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar sangat erat.

Hal ini digambarkan dengan perolehan nilai T_{hitung} sebesar 5.463 lebih besar dari yang tertera pada T_{tabel} dengan signifikan ≤ 0.05 maka hasil perhitungan menggambarkan bahwa ada keterkaitan yang erat dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar.

Keterkaitan antara motivasi belajar dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar tergambar dalam koefisien korelasi $b=0.417$ dengan nilai konstanta $a=48.498$ maka keterkaitan motivasi belajar dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah

dasar ditentukan dengan analisis persamaan regresi linear.

Koefisien regresi motivasi belajar sebesar 0.417 artinya setiap penambahan 1 nilai motivasi belajar meningkatkan hasil belajar sebesar 0.417, sedangkan peningkatan standar koefisien terjadi sebesar 0.500, hal ini berarti bahwa keterkaitan motivasi belajar dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar sangat signifikan.

Keterkaitan Berpikir Kritis dengan Motivasi Belajar

Untuk mengetahui keterkaitan berpikir kritis dengan motivasi belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan hipotesis statistik yang menggambarkan tentang adanya keterkaitan yang erat dan signifikan antara berpikir kritis dengan motivasi belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar

Tabel.3 Keterkaitan Berpikir Kritis Dengan Motivasi Belajar Siswa

Model	Coefficients ^a		Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
(Constant)	47.329			4.634	.000
Berpikir Kritis	.218	.108	.250	3.941	.000

Keterkaitan berpikir kritis dengan motivasi belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar berada pada taraf signifikansi lebih kecil dari nilai tabel yang ditentukan sebesar 0.05 sedangkan nilai hitung signifikansinya 0.000 maka keterkaitan berpikir kritis dengan motivasi belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar sangat positif.

Hal ini digambarkan dengan perolehan nilai T_{hitung} sebesar 4.634 lebih besar dari yang tertera pada T_{tabel} dengan signifikan \leq

0.05 maka hasil perhitungan menggambar bahwa ada keterkaitan yang erat dan signifikan antara berpikir kritis dengan motivasi belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar.

Keterkaitan antara berpikir kritis dengan motivasi belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar tergambar dalam koefisien korelasi $b=0.218$ dengan nilai konstanta $a=47.329$ maka keterkaitan berpikir kritis dengan motivasi belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar ditentukan dengan analisis persamaan regresi linear.

Koefisien regresi berpikir kritis sebesar 0.218 artinya setiap penambahan 1 nilai berpikir kritis meningkatkan motivasi belajar sebesar 0.218, sedangkan peningkatan standar koefisien terjadi sebesar 0.250, hal ini berarti bahwa keterkaitan berpikir kritis dengan motivasi belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar sangat signifikan.

Keterkaitan Berpikir Kritis dan Motivasi belajar Secara Bersama-Sama Dengan Hasil Belajar

Dalam menganalisa data keterkaitan berpikir kritis dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan analisa uji statistika. Pengujian statistika dilakukan untuk memastikan ada atau tidak keterkaitan berpikir kritis dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar. Untuk memastikan keterkaitan antara berpikir kritis dan motivasi belajar secara bersamaan maka dilakukan uji korelasi berganda

Tabel 4. Keterkaitan Berpikir Kritis dan Motivasi Secara Bersama-Sama Dengan Hasil Belajar Siswa

Model R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change statistisc				
				R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.364 ^a	.132	.117	.132	8.918	2	117	.000

Dari hasil uji korelasi berganda, diperoleh hasil nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Berdasarkan hasil perhitungan uji korelasi berganda, dapat dinyatakan bahwa ada keterkaitan antara berpikir kritis dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar.

Dari perhitungan uji F diperoleh hasil sebesar 8.918 dengan koefisien determinan sebesar 13.2% pada diferensiasi berpikir kritis =1 sedangkan diferensiasi pada motivasi belajar sebesar =117. Artinya ada keterkaitan antara berpikir kritis dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar.

Keterkaitan berpikir kritis dan motivasi belajar menggambarkan bahwa ketika kedua variabel tersebut dilakukan pengujian secara bersamaan memiliki keterkaitan meskipun dibawah 50%. Keterkaitan antara berpikir kritis dan motivasi belajar memberikan dampak pada hasil belajar karena berpikir kritis dan motivasi belajar secara bersama dapat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami proses pembelajaran setiap mata pelajaran. Sebaliknya, ketika siswa yang kecanduan game online kurang berpikir kritis dan motivasi belajar pada setiap mata pelajaran karena yang ada dalam pikiran hanya game online maka berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan.

PEMBAHASAN

Keterkaitan Berpikir Kritis Dengan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal jika siswa mampu berpikir secara kritis memahami materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Siswa memberikan jawaban atas pertanyaan yang disampaikan pendidik karena pertanyaan diberikan untuk menguji

kemampuan berpikir kritis dan mampu memberikan pertimbangan yang logis.

Berpikir kritis bertujuan untuk menguji suatu pendapat, ide atau gagasan yang di terima dan menyampaikan pemikiran dari hasil analisa berdasarkan pendapat yang diajukan dengan mempertimbangkan kriteria dan dipertanggungjawabkan (Pettersson, 2023). Berpikir kritis dibutuhkan dalam menerima materi pelajaran.

Siswa dituntut untuk mampu menganalisa setiap pertanyaan yang disampaikan pendidik, mampu memilah pernyataan yang disampaikan pendidik secara logis atau tidak. Jika pernyataan tersebut logis maka siswa mampu menganalisa dengan pertimbangan pemikiran yang dapat dipertanggungjawabkan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Dalam memperoleh hasil belajar yang baik, berpikir kritis menjadi sangat esensial dalam proses pembelajaran karena siswa tidak seharusnya menerima materi pelajaran tanpa penjelasan pendidik. Berpikir kritis yang dimiliki siswa mampu meningkatkan pemahaman dalam menganalisa materi pelajaran (Sarwanto et al., 2021).

Berpikir kritis siswa berfungsi efektif dalam menjawab pertanyaan pendidik berdasarkan pada kemampuan siswa sehingga hasil belajarnya sesuai dengan tujuan untuk menghasilkan siswa yang berkualitas.

Analisa yang dilakukan siswa dalam menjawab soal-soal yang disampaikan mampu dinarasikan baik secara lisan maupun tertulis. Dalam narasinya, siswa mampu menyusun kata-kata secara sistematis, logis dan terarah dengan pemikiran yang orisinal. Kemampuan berpikir kritis muncul ketika siswa melakukan proses pembelajaran, mampu memahami dan menganalisa materi pelajaran walaupun dilakukan secara berulang (Guntari et al., 2023)

Berpikir kritis berfungsi menganalisa materi pelajaran menggunakan logika untuk menterjemahkan suatu ide dan gagasan atau informasi yang diperoleh. Pengolahan informasi dilakukan pengembangan secara kohesif, penalaran logis dalam menangkap asumsi-asumsi sehingga setiap narasi yang dibangun dapat dipercaya dan diyakini sebagai gagasan yang orisinal.

Ketika siswa mengalami pembiasaan berpikir kritis menganalisa setiap informasi dalam proses pembelajaran maka siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal. Pada saat dilakukan evaluasi semesteran atau akhir tahun untuk menilai peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Proses pembelajaran terlaksana secara maksimal dengan memberikan kemampuan berpikir kritis maka siswa memperoleh hasil belajar dengan nilai yang optimal.

Proses perolehan nilai berdasarkan pada kemampuan siswa mengkritisi secara logis materi pelajaran yang disampaikan pendidik dalam memberikan jawaban. Berpikir kritis memiliki keterkaitan yang erat dengan hasil belajar karena semakin kritis siswa dalam menganalisa pertanyaan maka hasil belajar siswa semakin baik. Artinya kecerdasan siswa dalam berpikir kritis memahami setiap materi pelajaran maka hasil belajar diperoleh sesuai target menganalisa materi pelajaran menjadi pengetahuan dan meningkatkan kecerdasan dengan menggunakan logika.

Sebaliknya jika siswa tidak mampu berpikir kritis dalam memahami setiap materi pelajaran maka hasil belajarnya juga tidak optimal. Hasil belajar memiliki keterkaitan dengan berpikir kritis karena adanya faktor internal, eksternal, dan pendekatan pembelajaran. Pada faktor internal, siswa dipengaruhi oleh kecerdasan, sikap, bakat, minat dan motivasi belajar dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor eksternal, siswa dipengaruhi oleh keluarga dan lingkungan (Fransiskus et al., 2023).

Ketika di keluarga dan lingkungan siswa diberikan kebebasan menggunakan telepon seluler secara masif untuk game online, maka berpikir kritis siswa menjadi terganggu karena tidak mau lagi menganalisa materi pelajaran tetapi lebih berkontribusi pada game online sehingga siswa

akan memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan, apalagi siswa kecanduan game online maka siswa tidak mampu berpikir kritis dalam memahami materi pelajaran belajar.

Keterkaitan Motivasi belajar Dengan Hasil Belajar Siswa

Kuatnya motivasi belajar siswa datang dari dalam diri siswa itu sendiri. Motivasi siswa untuk belajar memiliki keterkaitan erat dengan hasil belajar siswa itu sendiri. Hasil belajar yang baik tergambar dari motivasi siswa dalam belajar. Jika siswa tidak termotivasi untuk belajar maka hasil belajarnya tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak lembaga pendidikan, orangtua bahkan siswa itu sendiri.

Motivasi belajar siswa muncul karena adanya kemauan atau dorongan dalam diri siswa untuk memahami materi pelajaran dalam proses pembelajaran yang penyebab perubahan perilaku siswa secara langsung untuk meningkatkan kompetensi diri. berperilaku yang langsung menyebabkan adanya perilaku belajar dalam diri siswa (Fajriani & Yulizar, 2020).

Motivasi belajar yang datang dari diri sendiri untuk memahami materi pelajaran dalam proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar. Semakin tinggi motivasi siswa untuk belajar maka hasil belajar siswa semakin baik. Penilaian hasil belajar siswa tergantung pada motivasi siswa dalam menjawab, menganalisa dan menarasikan soal-soal yang diberikan dengan pemikiran logis berdasarkan pertimbangan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Motivasi belajar dipengaruhi faktor internal dan eksternal. Pada faktor internal, siswa memiliki semangat untuk memahami semua materi pelajaran dalam proses pembelajaran, sedangkan faktor eksternal, motivasi belajar dipengaruhi keluarga dan lingkungan. Ketika lingkungan siswa tidak mencerminkan lingkungan pembelajar maka siswa kurang memiliki motivasi belajar, apalagi lingkungan siswa senang game online, siswa terpengaruh, maka siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar sehingga dapat berdampak pada hasil belajarnya.

Tinggi dan rendahnya hasil belajar siswa tergantung pada hasil penilaian yang diperoleh dari evaluasi yang dilakukan pen

didik. Hasil belajar siswa berkaitan erat dengan motivasi belajar. Siswa yang kecanduan game online tidak memiliki motivasi belajar karena siswa berfokus pada game online.

Keterkaitan Berpikir Kritis dengan Motivasi belajar

Berpikir kritis terkait dengan motivasi belajar. Ketika siswa mampu berpikir kritis pada setiap materi pelajaran dalam proses pembelajaran maka siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam memahami materi pelajaran. Kemampuan berpikir kritis menggambarkan bahwa siswa merasa “dahaga” dengan materi pelajaran sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dan mencari metode menuntaskan “dahaga”nya dengan belajar, menganalisa, mempertimbangkan, memotivasi diri untuk belajar dan menarik kesimpulan terkait informasi yang diperoleh untuk menjadi pengetahuan baru sehingga mampu mengambil keputusan dalam mengatasi masalah.

Berpikir kritis gambaran dari metode proses pembelajaran aktif, menyenangkan dan motivasi belajar siswa meningkat. Sebaliknya apabila siswa tidak memiliki kemampuan berpikir kritis maka motivasi belajar untuk memahami materi pelajaran tidak maksimal dan tidak berfokus (Yusuf et al., 2022). Berpikir kritis menjadi dasar bagi siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan meningkatkan motivasi belajar (Ketut Suparya, 2020)

Ketika siswa memiliki kemampuan berpikir kritis maka motivasi belajar siswa meningkatkan untuk belajar. Artinya berpikir kritis siswa meningkatkan motivasi belajar. Sebaliknya, apabila siswa kecanduan game online maka siswa tidak lagi mampu berpikir kritis dan termotivasi untuk belajar karena konsentrasi siswa tidak lagi pada materi pelajaran tetapi pikiran siswa berfokus untuk menyelesaikan game online.

Keterkaitan Berpikir Kritis dan Motivasi belajar Secara Bersama-Sama Dengan Hasil Belajar

Berpikir kritis dan motivasi belajar memberikan dampak simultan pada hasil belajar siswa. Kedua variabel saling berkaitan dalam memberikan dampak, ketika

siswa berpikir kritis dalam memahami proses pembelajaran dengan baik maka siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi untuk menguasai dan memahami materi pelajaran. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki motivasi belajar maka siswa kurang dalam berpikir kritis sehingga hasil belajar kurang maksimal

Berpikir kritis dan motivasi belajar yang tinggi memberikan dampak yang baik pada hasil belajar, jika diri siswa, keluarga dan lingkungan bersinergi memberikan motivasi belajar pada siswa untuk berpikir kritis dalam memahami materi pelajaran. Siswa harus memiliki konsentrasi yang kuat dalam dirinya untuk memahami mata pelajaran. Sebaliknya jika proses pembelajaran siswa dipengaruhi faktor eksternal seperti lingkungan yang kecanduan game online, maka dapat mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran, jika siswa kecanduan game online maka dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran karena siswa berpindah fokus dari belajar ke game online berdampak pada berpikir kritis dan motivasi belajar siswa menjadi lemah.

Keterkaitan berpikir kritis dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar cukup sebesar. Kekuatan berpikir kritis dan motivasi belajar memberikan dampak sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa kecanduan game online di sekolah dasar.

Artinya variable berpikir kritis dan motivasi belajar memiliki keterkaitan erat dengan hasil belajar pada siswa kecanduan game online di sekolah dasar secara erat. Ketika siswa memiliki kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar maka hasil belajar siswa menjadi baik sebaliknya jika siswa tidak memiliki kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar maka hasil belajar menjadi jelek.

Selain berpikir kritis dan motivasi belajar terkait dengan peningkatan hasil belajar siswa, ada variabel lain yang memiliki keterkaitan dengan hasil belajar seperti variabel disiplin mengatur waktu belajar. Siswa kurang disiplin dalam belajar karena konsentrasi siswa bukan pada materi pelajaran tetapi berfokus pada game online. Siswa lebih cenderung menyelesaikan game online daripada belajar karena tertantang

menyelesaikan game online sampai tuntas. Kecanduan game online menjadi faktor signifikan melemahkan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar.

Belajar merupakan usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengubah sikap dan tingkahlaku siswa (Izzatunnisa et al., 2021). Untuk meminimalisir siswa kecanduan game online, pendidik perlu melakukan efikasi diri untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab lain melemahnya fokus siswa memahami materi pelajaran selain game online, umpamanya pendidik menganalisa kecerdasan siswa, kesiapan belajar, bakat, kemauan belajar, minat, motivasi belajar, penyajian materi, pribadi, sikap, suasana belajar, kompetensi, dan kondisi masyarakat sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal (Sumayana et al., 2021).

Dalam proses pembelajaran butuh fokus dan konsentrasi dalam proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal memiliki kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar yang kuat.

SIMPULAN

Siswa sekolah dasar yang kecanduan game online kurang berpikir kritis dan kurang memiliki motivasi belajar karena siswa tidak berfokus pada materi pelajaran tetapi tertantang untuk menyelesaikan game online. Berpikir kritis menjadi dasar bagi siswa untuk mengubah materi pelajaran menjadi pengetahuan karena siswa mampu menganalisa informasi yang disampaikan pendidik. Berpikir kritis harus diiringi dengan motivasi belajar yang kuat agar berdampak pada hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar yang baik berkaitan erat dengan faktor internal dan eksternal. Faktor internal terkait kecerdasan minat dan bakat. Faktor eksternal berkaitan dengan keluarga dan lingkungan. Ketika siswa terpengaruh dengan kebiasaan keluarga dan lingkungan bermain online dan diikuti secara masif oleh siswa menggunakan telepon seluler maka berdampak pada hasil belajar. Siswa kecanduan game online, kurang memiliki kemampuan berpikir kritis.

Motivasi belajar muncul lebih kuat dari diri siswa sendiri daripada anjuran orang

lain. Ketikan siswa telah kecanduan game online maka motivasi belajar menjadi berkurang karena siswa termotivasi untuk menyelesaikan game online yang belum tuntas.

Berpikir kritis dan motivasi belajar menggambarkan pembelajaran aktif dan menyenangkan, tanpa paksaan, dampaknya hasil belajar bagus. Sebaliknya apabila siswa tidak berpikir kritis dan kurang memiliki motivasi, belajar terpaksa, dampaknya hasil belajar kurang bagus. Artinya siswa kecanduan game online kurang berpikir kritis dan kurang memiliki motivasi belajar maka hasil belajar kurang bagus dan siswa yang kurang berpikir kritis maka motivasi belajarnya menurun.

SARAN

Siswa yang kecanduan game online berkaitan dengan berpikir kritis yang rendah dan motivasi belajar yang lemah sehingga berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal.

Untuk mengatasi siswa kecanduan game online di sekolah dasar, pendidik perlu bekerjasama dengan orang tua dengan mengalihkan perhatian dan mengatur waktu siswa secara disiplin baik di sekolah maupun di rumah agar siswa lebih bersemangat belajar daripada game online.

Siswa yang kecanduan game online berimplikasi pada proses pembelajaran, pendidik harus mencari metode efektif dan efisien agar siswa tidak berkonsentrasi pada game online dengan memberikan materi pelajaran yang menyenangkan dan membahagiakan sehingga siswa mampu berpikir kritis dalam memahami materi pelajaran dengan motivasi belajar yang tinggi sehingga hasil belajarnya maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Atris Yuliarti Mulyani. (2022). Pengembangan an Critical Thinking Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 100–105. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i1.226>

- Dewi, A. K., Prayitno, B. A., & Mahardiani, L. (2024). Development of an Environment-Based Critical Thinking Skills Test Instrument for Class VII Middle School Science Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 5759–5767. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8>.
- Dhamayanti, P. V. (2022). Systematic literature review: Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(2), 209–219. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/1966/1530>
- Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2, 1304–1309. <https://jmi.rivierapublishingid/index.php/rp>
- Fajriani, F., & Yulizar, Y. (2020). Solution-Focused Brief Therapy (SFBT) untuk meningkatkan motivasi membaca Murid Disleksia. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 28. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v10i1.5213>
- Firdausi, B. W., Warsono, & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229–243. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Fransiskus, A., Eduk, E. J., & Buku, M. N. I. (2023). Hubungan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Discovery Learning di SMP Negeri 5 Kota Kupang. *JBIOEDRA: Jurnal Pendidikan Iologi*, 01(01), 7–12.
- Guntari, R., Herlina, A., Hadiyanti, D., & Kriswanto, Y. B. (2023). Peningkatan Kemampuan Critical Thinking dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Problem-Based Learning. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 83–93. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/14596>
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.121>
- I Ketut Suparya. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Edmodo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 07(1), 1–12. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/>
- Izzatunnisa, L., Suryanda, A., Kholifah, A. S., Loka, C., Goesvita, P. P. I., Aghata, P. S., & Anggraeni, S. (2021). Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi dalam Proses Belajar dari Rumah. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 7–14. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v9i2.811>
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3313>
- Manurung, A. S., Fahrurrozi, F., Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 120–132. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendikandasar.v5i2.3965>
- Masufah, R. A., Mulyasari, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>
- Nabila, U. P. (2020). Strategi Pengelolaan Sarana dan Prasarana di Sekolah. *Kompasiana. Beyond Blogging*. <https://www.kompasiana.com/ulianandhaputri/nabila3021/5ea4fcc3097f36054d070ff2/strategi-pengelolaan-sarana-dan-prasarana-di-sekolah>

- Pettersson, H. (2023). From critical thinking to criticality and back again. *Journal of Philosophy of Education*, 57(2), 478–494. <https://doi.org/10.1093/jopedu/qa>
- Poni Lestari, Corry Yohana, & Maulana Amirul Adha. (2023). Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Kelas Xi Otkp Di Smkn Jakarta Barat. *Jurnal Media Administrasi*, 8(1), 35–47. <https://doi.org/10.56444/jma.v8i1.500>
- Putri, A. S., Prasetyo, Z. K., Purwastuti, L. A., Prodjosantoso, A. K., & Putranta, H. (2023). Effectiveness of STEAM-based blended learning on students' critical and creative thinking skills. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(1), 44–52. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i1.22506>
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) Dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2), 87–94. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42092>
- Riyad, R., Fajari, L. E. W., & Nikmatur rohmah, P. (2021). Profiles of students' learning independence and creativity viewed from learning motivation. *Cy priot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2819–2832. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6373>
- Saputri, R., Nurlala, N., & Patras, Y. E. (2020). Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPPGu seda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 38–41. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.201>
- Sarwanto, Fajari, S. L. E. W., & Chumdari. (2021). Critical Thinking Skills and Their Impacts. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 2(2), 161–187. <https://doi.org/10.32890/mjli2021.18.2.6>
- Selvina Salsabila, Aris Gumilar, & Dayu Retno Puspita. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 874–885. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sumayana, Y., Akbar, A., & Marlina, D. (2021). Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Karakteristik Geografis Indonesia. *Jurnal Educatio*, 7(4), 2076–2081. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1504>
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis (Kajian Tentang Manfaat Dari Kemampuan Berpikir Kritis). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.682>
- Wati, A. R. Z., & Trihantoyo, S. (2020). Strategi Pengelolaan Kelas Unggulan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 5(1), 46. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v5n1.p46-57>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yusuf, I., Ma'rufi, & Nurdin. (2022). Pendekatan STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 2(1), <https://doi.org/10.51574/kognitif.v2i1.40>