

SURVEY KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA YANG BERMAIN *E-SPORT* DI SMK PGRI 2 JOMBANG

*Cendy Prasetyo*¹ *Kahan Tony Hendrawan*²

elscen2@gmail.com Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani STKIP PGRI
kahan.stkipjb@gmail.com Dosen Pembimbing

ABSTRAK

Prasetyo, Cendy. 2023. Survey Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Yang Bermain *E-Sport* Di SMK PGRI 2 Jombang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang. Kahan Tony Hendrawan, M.Pd.

Kata Kunci: Berpikir Kritis

Kemampuan adalah kecakapan setiap individu untuk menyelesaikan pekerjaannya atau menguasai hal-hal yang ingin dikerjakan dalam suatu pekerjaan, dan kemampuan juga dapat dilihat dari tindakan tiap-tiap individu. Kemampuan seseorang untuk membandingkan dua atau lebih potongan informasi dikenal sebagai berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis adalah menyelesaikan hal yang diketahui, mengetahui cara menggunakan data untuk mengatasi suatu masalah dan dapat melacak sumber data yang relevan untuk membantu berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis juga dianggap sebagai kebutuhan yang mungkin muncul untuk diciptakan untuk membangun sifat dari apa yang ada dalam diri seseorang. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui survey kemampuan berpikir kritis siswa yang bermain *E-Sport* di SMK PGRI 2 Jombang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif jenis metode survey. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Ex post facto* untuk penelitian yang dilakukan untuk meneliti suatu peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII di SMK PGRI 2 Jombang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner (angket) melalui *google form*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa yang bermain *E-Sport* di SMK PGRI 2 Jombang termasuk kategori sangat tinggi yaitu sebesar 51,25%, artinya sebanyak 41 siswa yang memperoleh nilai pada rentang 80 - 100. Dilihat dari kategori ini dapat membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis pada kategori baik ketika bermain *E-Sport* saja.

ABSTRACT

Prasetyo, Cendy. 2023. *Survey of Critical Thinking Skills of Students Playing E-Sports at SMK PGRI 2 Jombang. Thesis, Physical Education Study Program STKIP PGRI Jombang.* Kahan Tony Hendrawan, M.Pd.

Keywords: *Critical Thinking*

Ability is the ability of each individual to complete his work or master the things he wants to do in a job, and ability can also be seen from the actions of each individual. The ability of a person to compare two or more pieces of information is known as critical thinking. Critical thinking skills are solving what is known, knowing how to use data to solve a problem and being able to trace relevant data sources to help think critically. The ability to think critically is also considered as a need that may arise to be created to build the nature of what is in a person. The goal to be achieved in this study is to find out a survey of the critical thinking skills of students who play E-Sport at SMK PGRI 2 Jombang. The research method used in this study is to use a quantitative method of survey method. This study uses an ex post facto approach for research conducted to examine an event that has occurred and then looks back to find out the factors that could have caused the incident. The population in this study were class XII students at SMK PGRI 2 Jombang. The data collection method used in this study was to use a questionnaire (questionnaire) through the Google form. In this study, researchers used quantitative data analysis techniques. The results of this study indicate that the critical thinking skills of students who play E-Sport at SMK PGRI 2 Jombang are in the very high category, which is equal to 51.25%, meaning that as many as 41 students get scores in the range of 80 - 100. Judging from this category, it can be proven that critical thinking skills are in the good category when playing E-Sports only.

PENDAHULUAN

Salah satu hal yang membedakan seseorang dari yang lain adalah kemampuan mereka untuk berpikir. Berpikir tidak terlepas dari aktivitas manusia, karena berpikir merupakan ciri yang membedakan antara manusia dengan makhluk hidup lainnya. Berpikir pada umumnya didefinisikan sebagai proses mental yang dapat menghasilkan pengetahuan. Dengan demikian, untuk menemukan solusi atas masalah yang dihadapi, seseorang menghubungkan satu makna dengan makna lainnya dalam pemikirannya.

Kemampuan seseorang untuk membandingkan dua atau lebih potongan informasi dikenal sebagai berpikir kritis. Komponen mendasar dari kematangan manusia adalah kemampuan berpikir kritis yang merupakan salah satu modal fundamental atau modal intelektual yang sangat penting bagi setiap orang. Berpikir kritis berkaitan dengan asumsi bahwa berpikir merupakan potensi yang ada pada manusia yang perlu dikembangkan untuk kemampuan yang optimal.

Berpikir kritis juga dapat dipahami sebagai kegiatan menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam memilih, mengidentifikasi, mengkaji dan mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna. Pada prinsipnya, orang yang mampu berpikir kritis adalah orang yang tidak begitu saja menerima atau menolak sesuatu. Mereka akan mencermati, mengevaluasi, menganalisis informasi sebelum menentukan apakah mereka menerima atau menolak informasi.

Indikator berpikir kritis antara lain: mengidentifikasi fokus masalah, pertanyaan, dan kesimpulan, menganalisis argumen, bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi atau tantangan, mengidentifikasi istilah keputusan dan menangani sesuai alasan, mengamati dan menilai laporan observasi, menyimpulkan dan menilai keputusan, mempertimbangkan alasan tanpa membiarkan ketidaksepakatan atau keraguan yang mengganggu pikiran.

Olahraga elektronik, juga dikenal sebagai *E-Sport*, adalah olahraga baru yang muncul seiring dengan kemajuan teknologi dalam komunikasi dan informasi. *E-Sport* lebih diarahkan pada permainan profesional, yang merupakan pendekatan kompetitif untuk bermain *game* di bawah aturan profesional. *E-Sport* adalah jenis olahraga yang pemainnya menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan keterampilan mental atau fisik mereka.

International E-Sport Federation (IeSF) adalah asosiasi internasional yang dibuat dan didirikan oleh 9 negara dari Eropa dan Asia yang berencana untuk memajukan dan mendorong *E-Sport* dan memastikan bahwa *E-Sport* setara dengan *game* lainnya. Organisasi Indonesia yang dikenal dengan IeSPA (*Indonesia E-Sport Association*) saat ini beranggotakan 46 negara. Salah satu taktik yang digunakan oleh pemerintah suatu negara terhadap publik dan komunitas internasional dikenal sebagai diplomasi publik. bagaimana orang di seluruh dunia mengenal dan memahami satu sama lain.

Sebuah organisasi yang menaungi semua jenis atlet dan tim yang pernah bertanding di turnamen

internasional dan domestik telah berdiri di Indonesia sendiri. Asosiasi tersebut adalah IeSPA yang dikenal dengan Indonesia *E-Sport Association*, telah diusung oleh FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) dan saat ini juga merupakan salah satu anggota dari IeSF (*International E-Sport Federation*) setiap kali ada acara dan pertemuan diselenggarakan oleh IeSF, IeSPA akan berbadan hukum dan dapat berpartisipasi dengan mengirimkan perwakilan untuk berpartisipasi dalam cabang-cabang *E-Sport* yang dipertandingkan secara global.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang dilakukan memakai metode pendekatan yaitu kuantitatif untuk memperoleh informasi mengenai Survey Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Yang Bermain *E-Sport* Di SMK PGRI 2 Jombang. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dari SMK PGRI 2 Jombang. Penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas XII di SMK PGRI 2 Jombang yang berjumlah 301 siswa dan jumlah seluruh kelas yang terdiri dari 9 kelas. Angket ialah instrumen penelitian yang digunakan.

Mengacu pada Sugiyono (2018:199) bahwasannya teknik pengumpulan data dengan melibatkan beberapa pertanyaan dengan cara tertulis untuk responden. Pada angket, *skala likert* mempunyai sifat ordinal yang digunakan oleh peneliti. Mengacu pada Sugiyono (2018:146) bahwasanya skala likert dapat digunakan dalam mengukur sikap.

Tabel 3.2 Skala Likert

No.	Jawaban	Skor untuk jawaban	
		Positif	Negatif
1.	Sangat setuju	5	1
2.	Setuju	4	2
3.	Ragu-ragu	3	3
4.	Tidak setuju	2	4
5.	Sangat tidak setuju	1	5

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen

No	Indikator	Deskriptor
1.	Memberikan penjelasan sederhana	a. Memfokuskan pertanyaan b. Menganalisis pertanyaan c. Bertanya dan menjawab tentang suatu pertanyaan atau tantangan
2.	Membangun keterampilan dasar	a. Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya b. Mengamati dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi
3.	Menyimpulkan	a. Mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi b. Menginduksi dan

		mempertimbangkan hasil induksi c. Membuat dan menentukan nilai pertimbangan
4.	Memberikan penjelasan lanjut	a. Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi dalam tiga dimensi b. Mengidentifikasi asumsi
5.	Mengatur strategi dan taktik	a. Menentukan tindakan b. Berinteraksi dengan orang lain
6.	Kemampuan mengevaluasi	a. Mampu memberitahu masalah yang akan muncul b. Fokus dalam penyelesaian permasalahan

Pengolahan data tentang Kemampuan Berpikir Kritis di peneliti ini menggunakan rumus *skala likert*. Dan rumusnya adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p: Prosentase

f: Frekuensi yang sedang dicari

n: Jumlah total frekuensi

Tabel 3.4 Kriteria Skor

Kategori	Keterangan
80 - 100	Sangat tinggi
60 - 80	Tinggi
40 - 60	Cukup

20 - 40	Rendah
0 - 20	Sangat rendah

Sumber: (Arikunto, 2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Paparan Data

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi di SMK PGRI 2 Jombang yang berada di Jombang, Jawa Timur, Indonesia, di Jalan Wahidin Sudirohusodo, melakukan wawancara guna mendapatkan informasi awal. Setelah mendapatkan informasi awal di sekolah peneliti melakukan penyebaran angket dan diisi oleh siswa kelas XII.

Tabel 4.1 Kriteria Skor Hasil Jawaban Kuisisioner

Nilai	Kategori	Frekuensi	Prosentase
80 - 100	Sangat tinggi	41	51,25%
60 - 80	Tinggi	26	32,5%
40 - 60	Cukup	12	15%
20 - 40	Rendah	1	1,25%
0 - 20	Sangat rendah	0	0%
Jumlah		80	100%

Sumber: (Arikunto, 2006)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa:

- 1) Prosentase sampel siswa yang dikategorikan sangat tinggi adalah sebesar 51,25%, artinya sebanyak 41 siswa yang memperoleh nilai pada rentang 80 - 100.
- 2) Prosentase sampel siswa yang dikategorikan tinggi adalah sebesar 32,5%, artinya

sebanyak 26 siswa yang memperoleh nilai pada rentang 60 - 80.

- 3) Prosentase sampel siswa yang dikategorikan cukup adalah sebesar 15%, artinya sebanyak 12 siswa yang memperoleh nilai pada rentang 40 - 60.
- 4) Prosentase sampel siswa yang dikategorikan rendah adalah sebesar 1,25%, artinya sebanyak 1 siswa yang memperoleh nilai pada rentang 0 - 20.

b. Pembahasan

Kemampuan berpikir kritis adalah suatu kegiatan melalui cara berpikir tentang ide atau gagasan yang berhubungan dengan konsep yang diberikan atau masalah yang dipaparkan. Berpikir kritis juga dapat dipahami sebagai kegiatan menganalisis *idea* atau gagasan ke arah yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji, dan mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna. Berpikir kritis berkaitan dengan asumsi bahwa berpikir merupakan potensi yang ada pada manusia yang perlu dikembangkan untuk kemampuan yang optimal.

Pada prinsipnya, orang yang mampu berpikir kritis adalah orang yang tidak begitu saja menerima atau menolak sesuatu. Mereka akan mencermati, menganalisis, dan mengevaluasi informasi sebelum menentukan apakah mereka menerima atau menolak informasi. Jika belum memiliki cukup pemahaman, maka mereka juga mungkin menanggukuhkan keputusan mereka tentang informasi itu. Dalam berpikir kritis siswa dituntut

menggunakan strategi kognitif tertentu yang tepat untuk menguji keandalan gagasan, pemecahan masalah, dan mengatasi masalah serta kekurangannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rahmadila, 2019:9) mengatakan bahwa ada hubungan tapi tidak signifikan antara *game online* dengan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dikarenakan 50% siswa pemain *game online* memperoleh interpretasi kemampuan berpikir kritis matematis berkategori rendah dan sangat rendah. Akan tetapi berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di SMK PGRI 2 Jombang memperoleh hasil kemampuan berpikir kritis berkategori sangat tinggi, hasil ini diperoleh dikarenakan kemampuan berpikir kritisnya cuma pada saat bermain *E-Sport* saja. Dalam survey kemampuan berpikir kritis siswa yang bermain *E-Sport* di SMK PGRI 2 Jombang memuat indikator antara lain: memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, mengatur strategi dan taktik, serta kemampuan mengevaluasi.

Dilihat dari indikator memberikan penjelasan sederhana didapatkan 61,25%, dikarenakan siswa bisa memfokuskan pertanyaan, menganalisis pertanyaan, bertanya dan menjawab tentang suatu pertanyaan dan tantangan ketika sedang bermain *E-Sport*. Selanjutnya dari indikator membangun keterampilan dasar didapatkan 58,75%, dikarenakan

siswa bisa mempertimbangkan dari beberapa sumber tentang *E-Sport* apakah dapat dipercaya atau tidak, mengamati dan mempertimbangkan suatu hasil kesimpulan ketika sedang bermain *E-Sport*.

Kemudian dari indikator menyimpulkan didapatkan 56,25%, dikarenakan siswa bisa memberikan penjelasan dan memilih kalimat dalam menyampaikan evaluasi ketika sedang bermain *E-Sport*. Lalu dari indikator memberikan penjelasan lanjut didapatkan 58,75%, dikarenakan siswa dapat memberikan asumsi ketika sedang bermain *E-Sport*.

Selanjutnya dari indikator mengatur strategi dan taktik didapatkan 56,25%, dikarenakan siswa dapat menentukan setiap tindakan, strategi serta taktik yang akan diambil dan selalu berinteraksi dengan teman ketika sedang bermain *E-Sport*. Dan yang terakhir dari indikator kemampuan mengevaluasi didapatkan 58,75%, dikarenakan siswa dapat memberitahukan masalah yang akan muncul dan fokus dalam menyelesaikan permasalahan ketika sedang bermain *E-Sport*.

Seharusnya kemampuan berpikir kritis bisa diaplikasikan didalam kehidupan sehari-hari akan tetapi dalam penelitian ini pada saat bermain *E-Sport* saja, karena keterkaitannya peneliti menggabungkan dua tingkat pemikiran kritis ini. Manfaat memiliki kemampuan berpikir kritis siswa ini dapat mempersiapkan dirinya menuju seleksi perguruan tinggi negeri yang diinginkan, sehingga siswa dapat dengan mudah lulus diterima

di perguruan tinggi yang mereka inginkan. Selain itu, siswa dengan kemampuan berpikir kritis yang kuat akan dapat dengan mudah bersosialisasi dengan lingkungannya, memudahkan transisi mereka ke tempat kerja.

Pada abad ke-21 kemampuan berpikir kritis harus dapat mencapai kategori tinggi untuk bisa menyelesaikan tantangan di abad ke-21. Peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis yang tinggi memiliki kualitas diri yang tinggi. Selanjutnya banyak ditemui sekarang terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis. Fakta sebenarnya kemampuan berpikir kritis dimiliki oleh peserta didik, jika saja peserta didik menyadari dan memahami akan pentingnya kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk menjawab tantangan di masa yang akan datang. Hal inilah yang diharapkan dalam pendidikan saat ini, yakni melahirkan lulusan yang dapat berpikir kritis untuk membangun bangsa lebih baik. Karena didunia kerja nanti hanyalah siswa yang memiliki pola pikir kritislah yang mampu bersaing dan tetap bertahan untuk menghadapi tantangan kerja.

Berdasarkan rincian data tersebut, kemampuan berpikir kritis siswa yang bermain *E-Sport* di SMK PGRI 2 Jombang, dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa termasuk kedalam kategori sangat tinggi. Hal ini serupa dengan penelitian (Rizkha, 2020:7) bahwa orang yang mampu berpikir kritis adalah orang yang tidak begitu saja menerima atau menolak sesuatu.

Mereka akan mencermati, mengevaluasi, menganalisis informasi sebelum menentukan apakah mereka menerima atau menolak informasi. Sejalan dengan pendapat (Qohar & Made Sulandra, 2021:11) bahwa tenaga pendidik perlu memerhatikan secara serius tentang perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata prosentase siswa SMK PGRI 2 Jombang, sebanyak 41 siswa atau 51,25% siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yang sangat tinggi ketika bermain *E-Sport* saja.

PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa yang bermain *E-Sport* kelas XII di SMK PGRI 2 Jombang termasuk kedalam kategori yang sangat tinggi yaitu sebesar 51,25%, yang artinya sebanyak 41 siswa memperoleh nilai pada rentang 80 - 100. Fungsi dari kemampuan berpikir kritis yang sangat tinggi adalah memiliki kemampuan lebih baik untuk memecahkan suatu permasalahan, mampu mengambil keputusan lebih cepat dan tepat, mampu menganalisis masalah dari berbagai sudut pandang dan lebih siap secara mental untuk menjalani hidup demi masa depan yang cerah.

b. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian tentang survey kemampuan berpikir kritis siswa yang bermain *E-Sport* di SMK

PGRI 2 Jombang. Berikut beberapa saran yang bisa disampaikan, antara lain:

1. Bagi Pendidikan penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan untuk perkembangan *E-Sport* kedepannya, kemudian penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan untuk mengurangi atau mencegah sisi negatif dalam *E-Sport* itu sendiri, seperti memberi batasan dalam bermain *E-Sport*, dan adanya pelatihan *E-Sport* agar terciptanya karakter pemain *E-Sport* yang baik dalam kesehatan dan kegiatan sehari-hari, serta bisa menjauhkan dari hal-hal yang bersifat negatif.
2. Bagi Guru Pendidikan Jasmani, diharapkan mengembangkan potensi *E-Sport* untuk siswa supaya bisa berprestasi dan berusaha memberikan bimbingan kepada siswa agar kemampuan berfikir kritis siswa semakin meningkat dalam proses pembelajaran.
3. Untuk penelitian selanjutnya, hendaknya populasi dan sampel yang digunakan lebih luas lagi agar dapat memberikan kontribusi yang lebih banyak dalam penelitian.

Keterbatasan penulis dalam penelitian ini adalah peneliti mengalami keterbatasan dalam menggali lebih dalam lagi tentang kajian dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan untuk sumber dari penelitian yang mengkaji tentang judul penelitian survey kemampuan berpikir kritis siswa yang bermain *E-Sport* ini belum terlalu banyak dalam penelitian-penelitian yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji. (2022). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1–14. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JIIP/index><http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JIIP|1>
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktik*. <http://www.psychologicalscience.org/observer/getarticle.cfm?id=1595>
- Djumali. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Pada Materi Sistem Pernapasan Hewan Kelas V SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya. 1–6.
- Eva. (2020). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMK TERPADU AL MUSTAQIM TIMPIK KECAMATAN SUSUKAN KABUPATEN SEMARANG. *EduPsyCouns Journal*, 2(2), 1–6.
- Fikri. (2021). FENOMENOLOGI E-SPORTS PADA TIM MOBILE LEGENDS ORBS.
- Hemphill. (2015). PERANCANGAN INTERIOR STADION ESPORTS BERBASIS TEKNOLOGI GESTURE RECOGNITION DAN 3D HOLOGRAM. <http://www.iespa.or.id>
- Iksan. (2022). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA. Dalam *Matrix : Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 1, Nomor 1). <http://e-journal.unkhair.ac.id/index.php/matrix>
- Khoerul. (2021). 2090-5993-1-PB. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 5(3), 1–8.
- Krista. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA. *Jurnal Curere* |, 01(01).
- Lieska. (2018). Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Di SMPN 1 Kedungwaru Melalui Pemberian Soal Open-Ended Materi Teorema Pythagoras Tahun Ajaran 2017/2018 - Institutional Repository of UIN SATU Tulungagung. <http://repo.uinsatu.ac.id/8798/>
- Neneng. (2019). PENGARUH KONFLIK TERHADAP PERFORMANSI KERJA PEGAWAI PADA PT SINARMAS MULTIFINANCE CABANG SUKABUMI | *Ekonomedia*. <http://www.jurnal.stiepasim.ac.id/index.php/ekonomedia/article/view/27>
- Panji. (2022). KARAKTER GAME ONLINE SEBAGAI FAKTOR PENENTU DALAM PERANCANGAN FASILITAS PELATIHAN E-SPORT DI SURABAYA. *Prosiding Senakama*, 1, 1–16.
- Qohar, A., & Made Sulandra, I. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas X Dalam Memecahkan Masalah SPLTV. 05(02), 909–922.
- Rahmadila. (2019). Hubungan Game Online terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis

- Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2018/2019. Dalam *Journal for Research in Mathematics Learning* p (Vol. 2, Nomor 1).
- Rizkha. (2020). Kreativitas Guru Ekonomi Dalam Menerapkan Model Pembelajaran di Era Digital/ Revolusi 4.0 Di SMA Negeri 2 Palangka Raya. 1–12.
- Rozak, A. & H. W. S. (2019). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTU APLIKASI MINDOMO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI DI SMAN KESAMBEN.
- Sugiyono. (2017a). Persepsi citra merek, desain, fitur dan pengaruhnya terhadap keputusan pembelian produk handphone samsung berbasis android (studi kasus STIE Pelita Indonesia).
- Sugiyono. (2017b). Strategi pengembangan sumber daya perusahaan dalam meningkatkan kinerja PDAM Kabupaten Sukabumi. 1–11.
- Sugiyono. (2018). Pengaruh Kredit Usaha Rakyat (KUR) Terhadap Peningkatan Profitabilitas Peternak Sapi Pada Kelompok Tani Sipatuo Di Desa Baru Kecamatan Sinjai Tengah.
- Sugiyono. (2019). Analisis Tingkat Pengetahuan Pangan Halal Mahasiswa Muslim Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi 2018-2020. 1–22.
- Tantry. (2018). PENGARUH SIKAP PERCAYA DIRI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR (Penelitian Korelasi Pada Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Cibeunying Kaler Kota Bandung) - repo.unpas. <http://repository.unpas.ac.id/38707/>
- Wira. (2021). BERPIKIR KRITIS (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik ... - Wira Suciono - Google Buku. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=h1YsEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA19&dq=pengertian+kemampuan+berpikir+kritis&ots=Avbo2pZCCc&sig=agynDBz9R2ouja8h143TcjAU1oM&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian%20kemampuan%20berpikir%20kritis&f=false
- Yudha. (2020). KAJIAN REFERENSI E-SPORT DALAM RANAH OLAHRAGA (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga).

**LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
STKIP PGRI JOMBANG**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kahan Tony Hendrawan, M.Pd.

Jabatan : Pembimbing Skripsi

Menyetujui artikel ilmiah ini:

Nama Penulis : Cendy Prasetyo

NIM : 188054

Judul Aritikel : Survey Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Yang Bermain *E-Sport* di SMK
PGRI 2 Jombang

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di jurnal ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Jombang, 28 Agustus 2023

Pembimbing

Kahan Tony Hendrawan, M.Pd.

NIK. 0104007104