

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja pada masa ini mengalami perubahan dalam pertumbuhan dan perkembangan yakni baik perubahan fisik, sosial, emosional yang dapat menyebabkan timbulnya kecemasan dan ketidaknyamanan dalam diri (Hidayati & Farif, 2016). Pada usia remaja menjadi kondisi di mana mereka rawan terpengaruh dalam melakukan perilaku berisiko dan menyimpang. Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa kasus yang terjadi pada remaja diantaranya : a) Pada bulan Januari 2019 terdapat 100 remaja yang berusia kisaran 15-17 yang menjadi pasien rumah sakit jika disebabkan karena kecanduan *game*. b) Berdasarkan penuturan kalposek Sukmajaya AKBP Bronet bahwa terdapat 4 remaja yang diamankan karena melakukan tindakan vandalisme pornografi di daerah perumahan Villa Pertiwi, Kota Depok. c) Remaja 15 tahun melakukan aksi pembunuhan terhadap anak usia 6 tahun, hal itu disebabkan dari tontonan remaja yang tidak diawasi dan perhatian dari orangtua kurang (Handayani *et al.*, 2020, hlm. 99). Selain itu terdapat kasus kenakalan remaja lainnya dijelaskan oleh (Putra, 2023) bahwa terdapat kasus pernikahan dini yang dilakukan remaja di Kota Bandung dan mengajukan permohonan dispensasi menikah ke Pengadilan Agama Bandung dimana tercatat pada tahun 2020 sebanyak 219 kasus, tahun 2021 sebanyak 193 kasus, tahun 2022 sebanyak 143 kasus, dan memasuki tahun 2023 sudah masuk 6 permohonan dispensasi. Rata-rata alasan para remaja ini mengajukan dispensasi yakni akibat hamil di luar nikah, dan mayoritas remaja berusia 17-18 tahun. Kemudian menurut data BPS (dalam Setiyowati, dkk, 2022, hlm. 149) terdapat kasus tawuran atau perkelahian masal yang dilakukan oleh pelajar dan mahasiswa, dimana data tersebut menunjukkan bahwa pada tahun 2021 kasus tawuran pada pelajar terbanyak berada di Provinsi Jawa Barat yakni terjadi di 37 desa/kelurahan.

Kasus atau fenomena remaja yang muncul berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi oleh para remaja di Indonesia. Hal tersebut terjadi karena remaja sedang dalam masa mengalami

perubahan dalam hidupnya baik fisik, emosional, dan sosialnya, kemudian kurangnya pembinaan, informasi dan edukasi, serta pengawasan orang tua terhadap remaja-remaja untuk mencegah kenakalan dan permasalahan remaja.

Untuk menangani permasalahan-permasalahan remaja, pemerintah melakukan pendekatan salah satunya dengan membuat organisasi yakni Forum Genre (Generasi Berencana) Kota Bandung di bawah BKKBN yang berfokus dalam memfasilitasi remaja dengan salah satu program yang dilakukan ialah pembinaan remaja dengan memberikan edukasi terkait 4 substansi genre diantaranya Kependudukan dan Pembangunan Keluarga, Kesehatan Reproduksi Remaja, *Lifeskill*, Perencanaan Kehidupan Berkeluarga, serta edukasi terkait gizi dan pencegahan anemia. Forum Genre ini bertujuan untuk memfasilitasi remaja agar berperilaku sehat, terhindar dari penyimpangan, dan dapat merencanakan kehidupan yang berencana, serta aktif dalam pembangunan khususnya di Kota Bandung. Dilansir dari web DPPKBP2PA (2022) dijelaskan bahwa keberadaan Forum Genre bertujuan untuk menekan maraknya permasalahan remaja, seperti seksualitas, HIV/AIDS, penyalahgunaan narkoba, pengetahuan kesehatan reproduksi, dan lainnya.

Proses pembinaan kepada remaja yang dilakukan oleh Froum Genre menggunakan pendekatan yang lebih aktif, membangun, dan juga menyenangkan. Pendekatan ini dilakukan agar peserta merasa nyaman, mudah menerima materi pembelajaran, dan memberi reaksi yang positif terhadap proses pembelajaran. Forum Genre ini memiliki beberapa program seperti pembinaan remaja rutin 1 bulan satu kali, pembinaan remaja usulan musrenbang (Musyawarah Rencana Pembangunan) yang memiliki target 135 pembinaan dalam setahun, dan program Genre *Action*.

Forum Genre Kota Bandung mengimplementasikan metode permainan edukasi dalam proses pembinaan kepada remaja diantaranya bermain peran (*Role Playing*), ular tangga genre, monopoli genre, topi partisipasi, dan lainnya. Permasalahan atau topik yang diterapkan dalam metode permainan yang dilakukan oleh remaja (peserta pembinaan) diantaranya mengenai hubungan antar teman, pacar, dan keluarga; *life skill*; komunikasi dengan orangtua; Kesehatan reproduksi;

Lisna Lestari, 2023

IMPLEMENTASI EDU GAMES DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (Studi Kasus Pada Program Pembinaan Remaja di Forum Generasi Berencana Kota Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perilaku beresiko; dan lain sebagainya. Penerapan metode permainan edukatif bertujuan agar remaja lebih mudah dalam memahami informasi yang disampaikan, dan menikmati dengan perasaan senang, dan menghindari kejenuhan. Melalui metode ini, para remaja terlibat atau berpartisipasi secara langsung, aktif, dan berkontribusi secara penuh dalam proses pembinaan, sehingga bukan hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh pengurus Forum Genre sebagai pendidik, dibanding metode ceramah yang biasa digunakan sebelumnya. Penerapan metode sebelumnya dipandang kurang efektif sebab peserta menjadi jenuh, kurangnya pemahaman akan materi yang disampaikan, dan kurang interaktif.

Pemilihan metode yang menyenangkan dalam penyampaian materi kepada peserta program didasarkan atas pertimbangan bahwa salah satu penentu keberhasilan program adalah pendekatan yang dipilih. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Rivai & Murni (2012 : 12) serta Basri & Rusdiana (2015 : 38-41) bahwa terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan suatu program agar dapat dikatakan berhasil, diantaranya tujuan, instruktur, materi, metode, peserta, pembagian waktu, lingkungan dan media.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan melakukan wawancara kepada ketua Forum Genre Kota Bandung diperoleh informasi bahwa pemilihan metode permainan ini dilakukan atas beberapa pertimbangan; 1) Menstimulus agar remaja menjadi aktif berpartisipasi dalam pembinaan. 2) Menempatkan Forum sebagai fasilitator, 3) Menciptakan suasana yang menyenangkan bagi remaja. 4) Memudahkan remaja memahami topik pembahasan. Metode ini selanjutnya dinamakan metode *edu games* atau permainan edukatif. Jika dibandingkan dengan sebelumnya, penerapan metode permainan edukasi yang saat ini dilakukan memberi pengaruh yang baik di mana seluruh peserta dapat terlibat aktif, lebih interaktif antar satu sama lain, antusias, serta mudah memahami materi yang sedang disampaikan.

Dari hasil pengamatan selama proses kegiatan, ditemukan bahwa remaja antusias dalam mengikuti pembinaan dengan metode permainan edukasi ini dibuktikan dengan terstimoni yang diberikan remaja setelah proses kegiatan

pembinaan, yang mengungkapkan bahwa mereka menginginkan kembali melakukan kegiatan permainan edukasi dengan Forum Genre Kota Bandung.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2018), ditemukan bahwa penerapan metode pembelajaran dengan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi peserta untuk berpartisipasi aktif dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang berguna dalam mengatasi permasalahan. Kusuma dkk (2022) juga menemukan mengungkapkan bahwa tujuan utama dari pembelajaran berbasis permainan yaitu memberikan pengalaman belajar yang kaya, interaktif, efektif, dan menarik bagi peserta didik. Kemudian lingkungan berbasis permainan kerap didesain untuk peserta didik agar dapat mengeksplorasi dan memecahkan permasalahan dengan cara mereka, sehingga peserta didik dituntut untuk berpikir kritis dalam memperoleh penyelesaian masalah.

Penelitian terkait peningkatan penerapan metode permainan sudah dilakukan oleh berbagai peneliti, diantaranya dilakukan oleh Martina & Redjeki (2019) berjudul “Penerapan Metode Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Pengetahuan HIV/AIDS dan Narkoba pada Remaja di Rusun Tanah Tinggi, Jakarta”, yang membuktikan bahwa penerapan metode permainan ular tangga tentang HIV/AIDS dan narkoba menghasilkan peningkatan pengetahuan sebesar 97,4% pada remaja dalam kegiatan promosi kesehatan. Penelitian lain terkait dengan penerapan metode permainan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis telah dilakukan oleh Damayanti et al., (2020) berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Permainan Engklek pada Siswa Sekolah Dasar”, yang menyatakan penerapan model *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD 2 Getas Pejaten pada tema 6 panas dan perpindahannya muatan IPS dan PPPKn .

Beberapa penelitian di atas menjadi dasar bagi peneliti untuk memilih fokus pada pengimplementasian metode *edu games* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis pada remaja yang dilakukan oleh Forum Genre Kota Bandung. Metode tersebut mampu menghidupkan peserta didik yang dicirikan keterlibatan secara aktif dalam pembelajaran, kemampuan untuk berbicara atau mengeluarkan

gagasan dan memberikan perubahan dalam proses dan hasil yang dicapai. Kajian tentang metode permainan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang dilakukan oleh Forum Genre Kota Bandung belum banyak dilakukan, sehingga peneliti bermaksud untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul “Implementasi *Edu games* dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis (Studi Kasus pada Program Pembinaan Remaja di Forum Generasi Berencana Kota Bandung)”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dari pemaparan di atas, rumusan masalah yang diteliti yaitu “Bagaimana implementasi *edu games* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis remaja pada program pembinaan remaja oleh Forum Genre (Generasi Berencana) Kota Bandung?”

Untuk memfokuskan penelitian ini, peneliti membatasi pertanyaan penelitian yang hendak dicapai, diantaranya:

1. Bagaimana tanggapan peserta tentang penggunaan *edu games* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis?
2. Bagaimana kemampuan remaja dalam berpikir kritis dengan menggunakan *edu games*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan tanggapan peserta tentang *edu games* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada program pembinaan remaja.
2. Untuk mendeskripsikan capaian penguasaan kemampuan berpikir kritis dalam menggunakan *edu games*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan, informasi dalam bidang pendidikan masyarakat yang berkaitan dengan metode pembelajaran dalam program pembinaan kepada remaja sebagai salah satu komunitas atau organisasi yang bergerak dalam pengembangan remaja

Lisna Lestari, 2023

IMPLEMENTASI *EDU GAMES* DALAM MENGENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (Studi Kasus Pada Program Pembinaan Remaja di Forum Generasi Berencana Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam mempersiapkan kehidupan yang sehat dan berencana, serta berkontribusi dalam pembangunan.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Forum Genre (Generasi Berencana)

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam hal pengetahuan mengenai penggunaan metode yang menarik dan bermanfaat dalam proses pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi Forum Genre untuk terus meningkatkan penyelenggaraan pembinaan remaja terutama dalam penerapan metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

b. Bagi Penelitian

- 1) Menjadi wahana dalam melatih pembuatan karya tulis ilmiah.
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman mengenai proses pembelajaran melalui pembinaan kepada remaja dan penggunaan metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kompetensi, sehingga ketika suatu saat menjadi seorang pendidik dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan kompetensi diri dalam membelajarkan masyarakat.

c. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan atau referensi dalam menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan masyarakat.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistem penulisan pada penelitian ini merujuk pada peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Akademik 2019 sebagai berikut:

1. BAB I: Pendahuluan

Bagian pendahuluan skripsi merupakan bab perkenalan. Bab ini berisi mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II: Kajian Pustaka

Bagian kajian Pustaka ini berisikan pembahasan mengenai konsep metode permainan, konsep kemampuan berpikir kritis, metode permainan dalam peningkatan berpikir kritis, dan metode permainan bagi remaja sebagai metode pendidikan masyarakat.

3. BAB III: Metodologi Penelitian

Bagian penelitian ini memaparkan mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang peneliti gunakan.

4. BAB IV: Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini berisi pemaparan deskripsi objek penelitian, identitas partisipan penelitian, temuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

5. BAB V: Penutupan

Bagian ini akan memuat simpulan, implikasi dan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.