

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

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Masyarakat*



**Disusun oleh:
LISNA LESTARI
NIM.1901156**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

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

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Masyarakat

Oleh

Lisna Lestari

NIM.1901156

© Lisna Lestari

Universitas Pendidikan Indonesia

2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, diphoto kopi, atau cara lain tanpa izin dari penulis

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

LEMBAR PENGESAHAN

LISNA LESTARI

IMPLEMENTASI *EDU GAMES* DALAM MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
(STUDI KASUS PADA PROGRAM PEMBINAAN REMAJA DI FORUM
GENERASI BERENCANA KOTA BANDUNG)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

18 / 12 '23



Ace yg
Skripsi

Dr. Sardin, S.Pd.M.Si.

NIP. 197108171998021002

Pembimbing II

18 Des 2023



Deti Nudiati, M.Pd.

NIP. 198312232019032007

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Masyarakat



Dr. Yanti Shantini, M.Pd

NIP. 197301282005012001

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

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Implementasi *Edu games* Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis (Studi Kasus Pada Program Pembinaan Remaja Di Forum Generasi Berencana Kota Bandung)**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau penipuan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada kalimat dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, November 2023

Yang membuat pernyataan,

Lisna Lestari

NIM.1901156

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridhanya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi *Edu games* Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis (Studi Kasus Pada Program Pembinaan Remaja Di Forum Generasi Berencana Kota Bandung)”. Tujuan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Segala upaya telah dilakukan untuk menyelesaikan skripsi ini yang pada hakikatnya adalah berkat pertolongan Allah SWT, dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak. Dalam penulisan skripsi ini, tentu tidak terlepas dari berbagai kendala. Namun atas bantuan, bimbingan, doa, serta dorongan semangat dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberi wawasan khususnya bagi penulis dan umumnya bagi semua pihak yang berkepentingan.

Bandung, November 2023

Penulis

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

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahu wata'ala karena atas kehendak dan ridha-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari beberapa pihak. Peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang sangat peneliti sayangi yaitu Papah Yayat Sukirman dan Mamah Isah Aisah yang selalu mendoakan disetiap waktu, memberikan seluruh kasih sayang, motivasi, dukungan baik materil maupun moril.
2. Bapak Dr. Sardin, S.Pd, M.Si sebagai dosen pembimbing akademik dan sekaligus pembimbing pertama skripsi yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan, bantuan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
3. Ibu Deti Nudiati, M.Pd sebagai dosen pembimbing kedua skripsi yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan, bantuan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
4. Seluruh dosen Departemen Pendidikan Masyarakat UPI yang telah membantu penulis selama menjalani studi.
5. Kakak kandung satu satunya yang tersayang Nita Sukirman yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua keponakan tersayang yaitu Ghazi Al Ghaza dan Ghaizan Al Thamis yang selalu memberikan warna, semangat, canda tawa, hiburan, dan kebahagiaan.
7. Fahda Farah Ristanti selaku sahabat yang telah menemani sedari Taman Kanak-Kanak, dan memberikan bantuan, semangat, motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

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

8. Nurul, Novia, Melani, dan Sefti selaku sahabat yang telah menemani sedari masa maba hingga tahap akhir dalam perkuliahan, serta telah memberikan bantuan, dukungan, semangat, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
9. Muhammad Jawad Azhar selaku sahabat yang selalu kebersamai penulis sedari bangku Sekolah Menengah Pertama hingga saat ini, serta memberikan bantuan, semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.
10. Rekan-rekan di Program Studi Pendidikan Masyarakat UPI khususnya angkatan 2019 untuk kebersamaannya dan pengalaman ilmu.
11. Dan seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya, karena telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

ABSTRAK

Maraknya perilaku yang menyimpang pada remaja saat ini menunjukkan bahwa tingkat pengawasan, edukasi, dan pembinaan dari orang tua ataupun dari lembaga pendidikan belum berlangsung secara optimal. Remaja merupakan individu yang sedang berada pada masa rasa ingin tahu yang tinggi dan perkembangan emosi yang belum stabil. Upaya untuk menanggulangi kondisi demikian telah dilakukan oleh BKKBN dan DPPKB Kota Bandung melalui program pembentukan organisasi Forum Generasi Berencana (Genre). Forum ini berfokus dalam memfasilitasi remaja melalui program pembinaan remaja dengan menerapkan metode *edu games*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan remaja tentang penggunaan metode *edu games*, dan capaian penguasaan kemampuan berpikir kritis dalam menggunakan metode *edu games*. Metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif merupakan metode yang dipilih dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Partisipan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 5 orang diantaranya dua orang remaja (peserta pembinaan), 2 orang duta Genre (fasilitator), dan 1 orang ketua Forum Genre Kota Bandung. Dari penelitian ini diperoleh kesimpulan: 1) peserta memiliki tanggapan positif terhadap penggunaan metode *edu games* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis mulai dari tahap persiapan hingga penutupan, meskipun untuk waktu pelaksanaan masih dianggap kurang, 2) peserta menunjukkan kecenderungan penguasaan kemampuan berpikir kritis yang meningkat, ditandai dengan dipahami topik pembinaan, kemampuan mengajukan pertanyaan kritis dan relevan, mengemukakan pendapat, dan memberikan solusi atas permasalahan, serta menjelaskan kesimpulan berkaitan dengan isu yang dibahas dalam *edu games*.

Kata Kunci: Genre, *Edu games*, Remaja

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

ABSTRACT

The rise of deviant behavior in adolescents today shows that the level of supervision, education, and guidance from parents or from education institutions has not taken place optimally. Adolescents are individuals who are in a period of high curiosity and unstable emotional development. Efforts to overcome such conditions have been carried out by BKKBN and DPPKB Bandung City through the establishment of the Planning Generation Forum (Genre) organization. This forum focuses on facilitating adolescents through youth coaching programs by applying the *edu games* method. This study was conducted to determine the responses of adolescents about the use of the *edu games* method, and the achievement of mastering the ability to think critically in using the *edu games* method. Descriptive method with qualitative approach is the method chosen in this study. Data collection is done through interviews, observations and documentation studies. The research participants were selected using *purposive sampling* techniques with a total of 5 people including two teenagers (coaching participants), 2 Genre ambassadors (facilitators), and 1 chairman of the Bandung City Genre Forum. From this study, conclusions were obtained: 1) participants had positive responses to the use of the *edu games* method in developing critical thinking skills from the preparation stage to closing, although the implementation time was still considered lacking, 2) participants showed a tendency to master critical thinking skills that increased, characterized by understanding coaching topics, the ability to ask critical and relevant questions, express opinions, and provide solutions to problems, as well as explain conclusions related to issues discussed in *edu games*.

Keywords: Genre, Edu games, Teenager

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Metode Permainan	8
2.1.1 Pengertian Metode Permainan	8
2.1.2 Ciri-ciri dan Prinsip Metode Permainan	9
2.1.3 Macam-macam Permainan	10
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan	11
2.1.5 Langkah-Langkah Metode Permainan	12
2.2 Kemampuan Berpikir Kritis	13
2.2.1 Pengertian Berpikir Kritis	13
2.2.2 Tujuan dan Manfaat Berpikir Kritis	14
2.2.3 Indikator Berpikir Kritis	15
2.3 Metode Permainan dalam Peningkatan Berpikir Kritis	16
2.4 Metode Permainan Bagi Remaja sebagai Metode dalam Pendidikan Masyarakat	16
2.5 Teori Belajar Konstruktivisme	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Desain Penelitian	20
3.2 Tempat Penelitian dan Partisipan	21

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

3.2.1 Tempat Penelitian	21
3.2.2 Partisipan Penelitian	21
3.3 Teknik Pengumpulan Data	22
3.3.1 Wawancara	22
3.3.2 Observasi	23
3.3.3 Dokumentasi	24
3.3.4 Triangulasi Data.....	25
3.4 Teknik Analisis Data	26
3.4.1 Data Reduction (Reduksi Data)	26
3.4.2 Display Data (Penyajian Data)	28
3.4.3 Verification (Pengarikan Kesimpulan)	28
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	29
4.1.1 Sejarah Berdirinya Forum Generasi Berencana Kota Bandung	29
4.1.2 Lokasi Lembaga Penelitian.....	30
4.1.3 Tujuan	30
4.1.4 Proses Pelaksanaan <i>Edu games</i> dalam Pembinaan Remaja oleh Duta Genre	30
4.1.5 Program Forum Genre Kota Bandung.....	33
4.2 Identitas Partisipan Penelitian	34
4.3 Deskripsi Hasil Temuan Lapangan.....	36
4.3.1 Tanggapan Peserta Tentang Penggunaan <i>Edu games</i> Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis.....	36
4.3.2 Kemampuan Remaja Dalam Berpikir Kritis Dengan Menggunakan <i>Edu games</i>	55
4.4 Pembahasan	61
4.4.1 Tanggapan Peserta Tentang Penggunaan <i>Edu games</i> Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis.....	61
4.4.2 Kemampuan Remaja Dalam Berpikir Kritis Dengan Menggunakan <i>Edu games</i>	69
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	75
5.1 Simpulan.....	75
5.2 Implikasi dan Rekomendasi.....	75
5.2.1 Implikasi	75
5.2.2 Rekomendasi.....	76

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

DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Informan Penelitian.....	22
Tabel 3.2 Rangkaian Kegiatan Wawancara Bersama Informan	23
Tabel 3.3 Rangkaian Kegiatan Observasi	24
Tabel 3.4 Daftar Dokumentasi Penunjang Penelitian	25
Tabel 4.1 Identitas Informan	34

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

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing</i>	84
<i>Lampiran 2. Surat Izin Penelitian</i>	85
<i>Lampiran 3. Lembar Kegiatan Bimbingan</i>	86
<i>Lampiran 4. Kisi-Kisi Penelitian</i>	87
<i>Lampiran 5. Pedoman Wawancara</i>	90
<i>Lampiran 6. Pedoman Observasi.....</i>	100
<i>Lampiran 7. Pedoman Studi Dokumentasi</i>	102
<i>Lampiran 8. Hasil Wawancara</i>	104
<i>Lampiran 9. Hasil Observasi</i>	287
<i>Lampiran 10. Hasil Studi Dokumentasi</i>	293
<i>Lampiran 11. Triangulasi Data</i>	309
<i>Lampiran 12. Catatan Lapangan Kualitatif.....</i>	344
<i>Lampiran 13. Surat Keterangan Bebas Plagiat</i>	351
<i>Lampiran 14 Lembar Bukti Perbaikan Skripsi</i>	352
<i>Lampiran 15. Biodata Peneliti</i>	355

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

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. In CV. Syakir Media Press.
- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. In Antasari Press.
- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. In Adjie Media Nusantara.
- Andini, F., Iriansyah, H. S., & Barkah, A. S. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menarik Kesimpulan Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Teks Tanggung Jawab Warga Negara melalui Metode Mind Mapping. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 45–50.
- Basri, Hasan dan Rusdiana, A. 2015. *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Bahari, F. V., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 617–626. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p617-626>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. 1991 ASHE-ERIC Higher Education Reports. In *ASHE-ERIC Higher Education Report*.
- Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 106–123. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6821>
- DPPKBP2PA. (2022). Forum Genre Persiapkan Pengurus Dengan Seleksi Anggota Baru.[Online]. Diakses dari <https://dppkbp2pa.tegalkota.go.id/2022/02/23/forum-genre-persiapkan-pengurus-dengan-seleksi-anggota-baru/>
- Damayanti, A., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Permainan Engklek pada Siswa Sekolah Dasar*. 11(2), 197–210.
- Fitriyati, D.N. (2021). *Metode Pembelajaran PGMI : Mengajar Itu Mudah, Asal Tau Caranya*. Pekalongan: Scientist Publishing.
- Haerullah, A. (2017). *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi)*.
- Handayani, S & dkk. (2020). *Dinamika Perkembangan Remaja : Problematika dan Solusi*. Jakarta : KENCANA

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

- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*. Badan Penerbit UNM.
- Hasanuddin, M. I. (2020). Pengetahuan Awal (Prior Knowledge) : Konsep Dan Implikasi Dalam Pembelajaran. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(2), 217–232. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Hatimah, I. (2014). *Metode Pembelajaran*. Bandung : Rizqi Press.
- Hidayati, K. B., & Farid, M. (2016). Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja Khoirul Bariyyah Hidayati. *Jurnal Psikologi Indonesia*, V(2), 137–144. <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/article/view/730/659>
- Iryana & Risky, K. (2019). Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif. <https://doi.org/10.31227/osf.io/2myn7>
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian* (Issue 1).
- Johnston, O., Wildy, H., & Shand, J. (2023). Teenagers learn through play too: communicating high expectations through a playful learning approach. *Australian Educational Researcher*, 50(3), 921–940. <https://doi.org/10.1007/s13384-022-00534-3>
- Khasanah, M. (2012). Penggunaan Metode Permainan Dalam Peningkatan Pembelajaran PKN Siswa Kelas IV SDN 2 Jatimulyo Kecamatan Petahanan Tahun Ajaran 2011/2012. (SKRIPSI). Sarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Kurniawan, Asep. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Kusuma, M. A., Dwi Kusumajanto, D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028pISSN:2548-9879%0Ahttp://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech>
- Mardiah. (2015). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61–77. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v1i1.33>
- Martina, E. S., & Redjeki, S. G. (2019). Penerapan Metode Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Pengetahuan HIV / AIDS dan Narkoba pada Remaja di Rusun Tanah Tinggi , Jakarta Application of Snakes and Ladders Game for Improving Knowledge HIV / AIDS and Drugs among Adolescents in Tanah Tinggi R. *Jurnal Panrita Abdi*, 3(2), 144–151. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/panritaabdi/article/view/5932>
- MUJIBURRAHMAN, M., NURAENI, N., ASTUTI, F. H., MUZANNI, A., & MUHLISIN, M. (2021). Pentingnya Pendidikan Bagi Remaja Sebagai Upaya Pencegahan Pernikahan Dini. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada*
- 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

- Masyarakat*, 1(1), 36–41. <https://doi.org/10.51878/community.v1i1.422>
- Murdiyanto, E. (2020). Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal). In *Yogyakarta : Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN “Veteran” Yogyakarta Press*. http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Nihayati, C. W., & Agustriasih, N. (2021). Penggunaan permainan untuk meningkatkan semangat dan minat dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 423–438. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/820>
- Ningsih, P., Utami, S., & Huda, N. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Permainan Redi (Roda Edukasi dan Inspirasi) Terhadap Pengetahuan Remaja Putri Untuk Mencegah Seks Pranikah. *JOM FKp*, 5(3), 563–571.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*.
- Paradita, A. W., & Nugaraha, F. (2023). Abracadabra Games Guna Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Anak. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 155–168.
- Pohan, D. D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis-Jenis Komunikasi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Stuides*, 2(3), 29–37. <https://doi.org/10.1002/0471715220.ch3>
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii Smp N 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.118>
- Pratiwi, M. Y. (2019). Fasilitator dalam Pemberdayaan Lansia pada Program Bina Keluarga Lansia (Studi Kasus pada Bina Keluarga Lansia Mugi Waras). *Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*, 29.
- Putra, Wisma. (2023). Akibat Hamil Dulu, Banyak Remaja Bandung Nikah Dini. [Online]. Diakses dari <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6520096/akibat-hamil-dulu-banyak-remaja-bandung-nikah-dini>
- Putri, D. A., Suwatno, S., & Sobandi, A. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Team Games Tournaments Dan Team Assisted Individualization. *Jurnal MANAJERIAL*, 17(1), 1. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i1.9739>
- 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>
- 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

- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Kalimantan Selatan : Antasari Press.
- Rivai, V & Murni, S. 2012. *Education Management: Analisis Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rohani, S., & Ritonga, S. (2023). Penggunaan Strategi Ice Breaking Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 746–756. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1072>
- Saefudin, A., S.R, Y. D., Suhartono, & Wahyudi. (2012). *Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD*. <https://doi.org/10.1155/2023/7341285>
- Sari, Y., Lia, L., & Ramli, N. (2021). Efektifitas Peer Group Education Dan Penyuluhan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja Putri. *Journal of Healthcare Technology and Medicine*, 7(2), 566–580.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta : GRAHA ILMU.
- Setiyowati, D & dkk. (2022). *Statistik Kriminal 2022*. Jakarta : Badan Pusat Statistik.
- Sidiq, U. & Moh, M.C. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo : CV. Nata Karya.
- Sriagustini, I., & Rosmiati, T. (2023). Edukasi Masyarakat Tentang Tentang Pencegahan Kebakaran Dengan Permainan Pesan Berantai Dan Susun Kalimat Sriagustini 2023. *Community Development*, 4(2), 2603–2611.
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran. *Wacana Saraswati*, 19(2), 1–16. <https://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/wacanasaraswati/article/view/35>
- Sujarwo, & Kusumawardani, E. (2020). *Analisis Kebutuhan Masyarakat*. Rajawali Pers.
- Supriadi, A. (2021). Reward dan Punishment terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XII Di SMA Negeri 2 Majene. *Artikel Pendidikan*.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Susanti, W., Saleh, L. F., Nurhabibah, Gultom, A. B., Saloom, G., Ndorang, T. A., Sukwika, T., Nurlily, L., Suroyo, Mulya, R., & Lisnasari, S. F. (2020). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. CV. Media Sains Indonesia.
- Sutikno, M. S. (2019). Metode & Model-Model Pembelajaran. In *Holistica 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

Lombok. Holistica.

- UNESCO. (2017). *UNESCO GUIDELINES for the Recognition, Validation and Accreditation of the Outcomes of Non-formal and Informal Learning*. UNESCO Institute for Lifelong Learning.
- Wahab,G & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Wahyudi, M., Suwatno, & Santoso, B. (2019). Kajian Analisis Keterampilan Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 67–82. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Wasahua, S. (2021). Konsep Pengembangan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Horizon Pendidikan*, 16(2), 72–82. <https://www.jurnal.iainambon.ac.id/index.php/hp/article/view/2741>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729>
- Yusuf, M. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Pengolahan Data Dengan Penerapan Metode Permainan Siswa Kelas VI Semester I SDN Penangsak Kecamatan Praya Timur. *Pandawa : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 303–332. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1248>
- Zakiah, & Ika, L. (2019). *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor : Erzatama Karya Abadi.