

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
DALAM MENEGAH PERILAKU KENAKALAN
REMAJA PADA SISWA DI SMA NEGERI
1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Dini Pramaessilla

NIM. 06071182025011

Program Studi Bimbingan dan Konseling



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
DALAM MENCEGAH PERILAKU KENAKALAN
REMAJA PADA SISWA SMA NEGERI
1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh:

Dini Pramaessilla

NIM. 06071182025011

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Mengesahkan:

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah. M.Pd

NIP. 199301252019032017

Pembimbing



Rani Mega Putri, M.Pd., Kons

NIP. 198808182015042001



**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
DALAM MENCEGAH PERILAKU KENAKALAN
REMAJA PADA SISWA SMA NEGERI
1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Dini Pramaessilla

NIM : 06071182025011

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Telah di uji dan lulus pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 19 Juli 2024

TIM PENGUJI

Ketua : Rani Mega Putri, M.Pd., Kons

Anggota : Risma Anita Puriani, M.Pd



Indralaya, 19 Juli 2024

Mengetahui

Keordinasi Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd

NIP. 199301252019032017

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dini Pramaessilla
NIM : 06071182025011
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Mencegah Perilaku Kenakalan Remaja pada Siswa SMA Negeri 1 Indralaya Utara" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanganan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan di skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak lain.

Indralaya, 11 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



METERAI
TEMPEL
10000
23E92ALX20110442

Dini Pramaessilla
NIM. 06071182025011

PRAKATA

Bismillahirrahmanirrahim, segala rasa syukur penulis ucapkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan kemudahan dan ridhanya kepada penulis. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Mencegah Perilaku Kenakalan Remaja" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari beberapa pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Rani Mega Putri, M.Pd., Kous sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartanto, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumami, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, dan Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd sebagai penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan banyak bimbingan dan pelajaran selama penulis menjalankan pendidikan di Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bimbingan dan Konseling dan bidang pengembangan ilmu pengetahuan

Palembang, 11 Juli 2024

Penulis



Dini Pramaessilla

NIM. 06071182025011

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim..

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah subhanahu wa ta'ala Tuhan yang Maha Kuasa yang telah memberikan nikmat dan ridhanya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam tidak lupa diucapkan kepada Baginda tercinta Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wa Sallam. Atas rasa syukur skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah subhanahu wa ta'ala atas segala ridha dan rahmat yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan skripsi sehingga dapat selesai dengan tepat waktu.
2. Terima kasih kepada kedua orang tua saya bernama Bapak *Poniman Z.E* dan ibu saya yang bernama Ibu *Zulmaini*, karena selalu mendoakan saya dan memberikan motivasi serta pengorbanannya kepada saya terutama dalam materi karena telah memberikan pendidikan sampai kuliah. Semoga kedua orang tua saya selalu mendapatkan rahmat, kesehatan, umur yang panjang dan keselamatan dari Allah subhanahu wa ta'ala.
3. Terima kasih kepada kakak saya yang bernama *Singgris Tiffany Lozi* dan saudara kembar saya yang bernama *Dine Pramaessella* atas motivasi dan bantuannya dalam mengerjakan skripsi saya hingga selesai.
4. Terima kasih juga kepada dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen pembimbing akademik yang saya sayangi *Ibu Rani Mega Putri, M.Pd.,Kons* karena telah sabar mengarahkan dan membimbing saya saat mengerjakan skripsi hingga selesai. Terimakasih juga atas motivasi dan saran yang telah ibu berikan kepada saya tanpa bimbingan dari ibu saya bukanlah siapa-siapa.
5. Terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sriwijaya atas ilmu dan pengajarannya yang telah diberikan kepada saya selama saya duduk di bangku kuliah, maafkan saya jika saya memiliki kesalahan kepada bapak ibu yang tanpa saya sadari telah membuat hati ibu dan bapak terluka, semoga ibu dan bapak dosen

diberikan rahmat di ridha oleh Allah subhanahu wa ta'ala dan selalu dalam perlindungannya.

6. Kepada Ibu Risma Anita Puriani terima kasih atas bantuan ibu selama ini dalam memperbaiki skripsi saya dan semangatnya.
7. Kepada teman seperjuangan saya BK 20 terima kasih karna sering memberikan saya semangat dan membantu saya dalam mengerjakan skripsi.
8. Terima kepada diri saya sendiri karena telah bertahan selama ini dan selalu ikhtiar serta yakin akan pertolongan Allah subhanahu wa ta'ala karena sesungguhnya penolong yang baik hanya Allah subhanahu wa ta'ala semata.
9. Terima kasih kepada kakak Muhammad Naufal Luthfi yang telah membantu saya dalam mengerjakan skripsi
10. Terima kasih kepada keluarga sepupu saya karna telah memberikan perhatiannya dan semangatnya serta doanya kepada saya semoga keluarga supupu saya selalu diberikan kesehatan dan diberikan perlindungan oleh Allah subhanahu wa ta'ala.
11. Terima kasih kepada Almameter saya yang tercinta tempat saya menempuh pendidikan

MOTTO HIDUP

Terus berdoa, Selalu Ikhtiar dan terus mencoba walaupun diterpa oleh banyak masalah ingat kuncinya “JANGAN PERNAH MENYERAH”.

“Dini Pramaessilla”

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
LEMBAR PENGESAHAN.....	2
PERNYATAAN	3
PRAKATA	4
HALAMAN PERSEMBAHAN	5
MOTTO HIDUP.....	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR LAMPIRAN	12
ABSTRAK.....	13
<i>ABSTRACT</i>.....	14
BAB I.....	15
PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang.....	15
1.2 Rumusan Masalah.....	22
1.3 Tujuan Penelitian	22
1.4 Manfaat Penelitian	22
BAB II.....	24
TINJAUAN PUSTAKA	24
2.1 Kenakalan Remaja.....	24
2.1.1 Pengertian Kenakalan Remaja	24
2.1.2 Aspek-aspek Kenakalan Remaja	13
2.1.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kenakalan Remaja	28
2.1.4 Dampak Kenakalan Remaja.....	33
2.1.5 Upaya dalam mengatasi Kenakalan Remaja	35
2.2. Media	37
2.2.1. Manfaat media.....	38
2.3 Pengertian Permainan	38

2.3.1	Pengertian Permainan Ular Tangga	39
2.3.2	Media Ular Tangga	40
2.3.3	Manfaat Permainan Ular Tangga	41
2.3.4	Cara Bermain Ular Tangga	42
BAB III	44
METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1.	Jenis Penelitian	44
3.2	Prosedur Penelitian	44
3.2.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	45
3.2.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	45
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	46
3.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	46
3.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	47
3.3	Subjek dan Objek Penelitian.....	47
3.4	Lokasi dan Waktu Penelitian	47
3.4.1	Lokasi Penelitian	47
3.4.2	Waktu Penelitian	47
3.9	Instrumen Pengumpulan Data.....	48
3.9	Teknik Analisis Data	50
BAB IV	52
HASIL dan PEMBAHASAN	52
4.1	Hasil.....	52
4.2	Pembahasan	68
BAB V	72
KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	49
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Bahasa	49
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Petunjuk Permainan	50
Tabel 4 Proses Pengembangan Media Permainan Ular Tangga.....	55
Tabel 5 Hasil Validasi Media Permainan Ular Tangga.....	58
Tabel 6 Hasil Validasi Bahasa Permainan Ular Tangga	60
Tabel 7 Hasil Validasi Petunjuk Permainan.....	61
Tabel 8 Permainan Ular Tangga Sebelum dan Sesudah direvisi.....	62
Tabel 9 Daftar Nama Siswa Yang Menjadi Objek Penelitian.....	64
Tabel 10 Hasil Tanggapan Siswa Pada Hasil Uji Coba.....	65
Tabel 11 Hasil Bukti Pengecekan Similarity.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahap-tahap Pengembangan Model ADDIE	45
Gambar 2 Desain Prosedur Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Mencegah Perilaku Kenakalan Remaja	5
2	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Juduk Skripsi	80
Lampiran 2 Lembar Pengesahan Proposal penelitian.....	81
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Guru Bk.....	82
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Siswa	82
Lampiran 5 SK Pembimbing	83
Lampiran 6 SK Izin Penelitian dari Kampus.....	85
Lampiran 7 Surat izin penelitian dari Kedinasan	86
Lampiran 8 Surat Selesai Penelitian dari Sekolah.....	87
Lampiran 9 SK Validator	88
Lampiran 10 SK selesai Validasi	89
Lampiran 11 Surat izin peminjaman Instrumen	91
Lampiran 12 Surat Pengesahan Seminar Hasil	92
Lampiran 13 Bebas Pustaka Unsri.....	93
Lampiran 14 Surat Bebas Pustaka FKIP	94
Lampiran 15 Bebas Lab	95
Lampiran 16 Lampiran Persetujuan UAP	96
Lampiran 17 Lembar Hasil Review	97
Lampiran 18 Lembar saran siswa.....	99
Lampiran 19 RPL Bimbingan Kelompok.....	101
Lampiran 20 Jawaban siswa sebelum uji coba media permainan ular tangga ...	104
Lampiran 21 Foto Kegiatan.....	107
Lampiran 22 Bukti Pengecekan Similarity.....	95
Lampiran 23 Buku Bimbingan	96
Lampiran 24 SK Ujian Akhir Program	97

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengembangan ular tangga dalam mencegah perilaku kenakalan remaja. Penelitian ini dikembangkan dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) berikut penjelasannya: *Analysis*, melakukan studi pendahuluan dan studi literatur, *Design*, hasil dari analisis yang telah dilakukan ke sekolah kemudian di kembangkan pada desain papan permainan dan kartu permainan. *Development* hasil permainan papan selanjutnya dilakukan validasi oleh 3 orang ahli yaitu: validasi media, validasi bahasa, validasi petunjuk permainan dan memperoleh hasil layak diuji cobakan. *Implementation*, media permainan dipercobakan di SMA Negeri 1 Indralaya Utara dengan jumlah siswa 7 orang di aula. *Evaluation*, setelah serangkaian semua tahapan sudah dilaksanakan dan dilihat apakah masih perlu perbaikan atau sudah layak untuk digunakan. Berdasarkan dari serangkaian pengembangan yang telah dilakukan diberikan kesimpulan bahwa media permainan ular tangga dalam mencegah perilaku kenakalan remaja sudah layak untuk digunakan.

Kata kunci: Media, Ular tangga, Kenakalan Remaja, SMA

ABSTRACT

The research aims to determine the development of snake ladders in preventing juvenile delinquent behavior. This research was developed using the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) with the following explanation: Analysis, conducting preliminary studies and literature studies, Design, the results of the analysis that has been carried out to the school are then developed in the design of game boards and game cards. Development, the results of the board game are then validated by 3 experts, namely: media validation, language validation, validation of game instructions and obtained results worthy of testing. Implementation, the game media was tested at SMA Negeri 1 Indralaya Utara with 7 students in the hall. Evaluation, after a series of all stages have been carried out and seen whether it still needs improvement or is suitable for use. Based on the series of developments that have been carried out, it is concluded that the snakes and ladders game media in preventing juvenile delinquent behavior is suitable for use.

Keyword: Media, Snakes and Ladders, Juvenile Delinquency, High School

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjalani kehidupan sebagai manusia tentunya sering mengalami perubahan pada masa pertumbuhan dari masa kanak-kanak, remaja, dewasa, sehingga menjadi lansia, Setiap masa pertumbuhan dalam kehidupan manusia memang memiliki ciri-ciri yang unik serta menghadirkan tantangan dan kesempatan tersendiri. Masa remaja merupakan usia yang harus diperhatikan dalam kehidupan seseorang, karena masa remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju ke dewasa. Batas umur pada usia remaja berkisaran dari usia 17 tahun sampai 22 tahun. Di masa ini seseorang remaja harus dapat menguasai emosinya sendiri.

Masa remaja sering kali dicap sebagai masa yang paling serius dalam proses kehidupan, karena perkembangan di masa remaja belum cukup matang untuk dikatakan dewasa, sebab pada tahap ini remaja disebut sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak ke dewasa. Masa remaja sering dikatakan sebagai masa penentang, karena remaja sedang dalam tahap masa pubertas, di masa ini remaja akan menunjukkan perubahan terhadap emosinya, dimana mereka cenderung menghindar dari keluarga, dan menghadapi segala persoalan baik yang berawal dari lingkungan keluarga, ataupun lingkungan sekolah seperti pertemanan (Unayah dan Sabarisman, 2015).

Di masa remaja terdapat beberapa tugas perkembangan yang harus terpenuhi agar dapat memberikan kebahagiaan dan kesuksesan saat menyelesaikan tugas-tugas perkembangan ke fase-fase berikutnya, namun jika tugas perkembangan di masa remaja ada yang tidak terpenuhi maka akan berdampak buruk bagi remaja, dampak yang terjadi ialah timbulnya perilaku agresif dan kurangnya kontrol diri pada remaja yang mengakibatkan remaja melakukan tindakan kenakalan remaja.

Terdapat beberapa tugas perkembangan yang harus terpenuhi pada masa remaja diantaranya, remaja mampu menerima tubuh seseorang dan segala sifatnya, mampu menerima kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya,

dapat melatih keterampilan interaksi sosial dan belajar untuk dapat bekerja dengan baik bersama orang-orang, baik secara individu ataupun dalam berkelompok, dapat menentukan contoh yang baik dalam hidup, mampu menerima diri sendiri dan percaya pada keterampilan yang dimiliki, melatih pengendalian diri yang sesuai dengan standar, cita-cita dan nilai-nilai di masyarakat, serta belajar untuk dapat bertingkah selayaknya orang dewasa (Rezania, 2021).

Remaja adalah sumber sebagai penerus di masa depan bagi suatu bangsa, remaja juga merupakan generasi dalam mewujudkan cita-cita suatu bangsa karena remaja harus fokus untuk belajar dan menuntut ilmu serta mengasah keterampilan dirinya sehingga mampu menjadi penerus bangsa seperti diharapkan dan membuat perubahan bangsa menjadi lebih baik, namun akhir-akhir ini kita dapat melihat bahwasanya moral remaja-remaja saat ini mengalami penurunan, ini yang biasanya disebut dengan kenakalan remaja.

Seperti yang sering kita lihat fenomena perilaku bermasalah remaja yang terjadi di lingkungan masyarakat baik laki-laki ataupun perempuan yang telah banyak beredar di berita-berita diantaranya perkuliahian antar pelajar, minuman keras, penyalahgunaan narkoba, balapan liar, dan kasus kehamilan di kalangan remaja putri. Hal ini telah menjadi suatu masalah yang sering dihadapi oleh masyarakat yang kini kian meningkat. Menurut Maulidya, secara psikologis masa remaja merupakan masa ketika dapat berinteraksi dengan orang dewasa, hal ini membuat remaja merasa dirinya setara dengan orang yang berusia lebih tua darinya, contohnya mengenai tentang hak untuk dihargai dan mendapatkan perlakuan secara adil.

Semakin berkembangnya zaman, kenakalan remaja menjadi topik pembicaraan yang sering dibahas dalam masyarakat. Pada era saat, ini kenakalan remaja tidak lagi hanya dianggap sebagai masalah kecil dan dapat diabaikan. Adanya campuran unsur-unsur budaya asing menjadi permasalahan yang sangat mengkhawatirkan di masyarakat, seperti adanya perubahan yang terjadi secara besar-besaran. Di zaman dahulu kenakalan remaja hanya membolos, mencontek, akan tetapi untuk saat ini kenakalan pada remaja lebih mengarah kepada tindakan kriminal. Di masa lalu merokok merupakan sebagai bentuk kenakalan, akan tetapi

kasus pada masa ini bahkan lebih berat seperti minum-minuman keras, penyalahgunaan obat-obatan, sehingga terjerumus dalam jaringan narkoba baik itu sebagai pemakai maupun pengedar (Masykur dan Kustanti, 2019).

Berdasarkan hasil data dari Badan Narkotika Nasional (BNN) pada tahun 2022 sampai 2023 total kisaran usia 15 sampai 64 tahun terdapat sekitar 4,8 juta penduduk baik didesa maupun dikota terindikasi pernah menggunakan narkoba. Di periode yang sama BNN mengungkapkan terdapat 768 kasus tindak pidana narkoba di Indonesia dari kasus ini ada sebanyak 1.209 tersangka yang terlibat. Kartono (2014), menjelaskan kenakalan remaja atau *Juvenile Delinquency* merupakan tingkah laku jahat berupa gejala (Patologis) yang berhubungan dengan interaksi pada remaja berupa kurangnya pengawasan sehingga menimbulkan tingkah laku yang menyimpang dalam diri anak-anak dan remaja.

Biasannya kenakalan remaja dimulai pada umur 12 sampai 18 Tahun Menurut Undang-Undang no.12 Tahun (2012), pada usia ini sulit bagi remaja untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Berdasarkan data yang telah dipaparkan di JurnalPost menjelaskan pada tahun 2016 tingkat kasus kenakalan remaja yang terjadi indonesia mencapai 50% tingkat ini terus naik dari tahun ketahun contoh pada tahun 2022 di saat itu tingkat kasus kejahatan yang terjadi mencapai 7,13% jika dibandingkan dengan tahun 2021. Menurut Bapak kapolri Listyo sigit Prabowo jumlah kasus kriminal yang terjadi pada tahun itu dari 18,764 kasus meningkat menjadi 276,507 kasus di tahun 2021. Contoh kasus kenakalan remaja yang terjadi di Kota Palembang tercatat kenakalan yang sering terjadi berdasarkan penyampaian Bapak Kombes Pol Harryo Sugihhartono SIK MH terdapat 27 kasus tawuran yang kerap terjadi di kota Palembang terutama lokasi pinggiran kota Palembang yang menjadi lokasi dari tawuran tersebut. Beliau juga mengungkapkan pada malam hari merupakan waktu yang sering terjadinya tawuran saat di introgasi kebanyakan pelaku tawuran adalah anak-anak dan remaja dibawah umur kisaran 18 tahun, pelaku yang tertangkap sebanyak 263 diantaranya 196 anak anak dan 67 dewasa. Hasil dari data ini menyoroti tantangan yang besar bagi Indonesia terutama dalam hal: penanganan terkait masalah tawuran termasuk upaya

tindakan tegas dan memberikan pembelajaran terkait bahaya tawuran dan dampak yang di dapat.

Remaja berperilaku nakal biasanya mempunyai kepribadian yang menyimpang diantaranya, pertama kebanyakan diantara mereka melakukan tindakan kenakalan hanya untuk kebahagiaan di masa sekarang saja mereka tidak memperdulikan seperti apa nasib yang terjadi di masa depannya, kedua waktu usia remaja kebanyakan mengalami gangguan emosional, ketiga jarang bersosialisasi dengan masyarakat mengakibatkan remaja tidak mengenal norma-norma kesusilaan yang ada, serta secara sosial remaja akan kesulitan saat mengatasi permasalahannya, terakhir kurangnya kontrol diri yang berujung menjadi tidak terkontrol dan jahat (Fitri dan Oktaviani,2019). Hasil dari penelitian yang dilakukan Kholidah (2016), mengatakan remaja tidak melihat baik atau buruk perbuatan yang dilakukannya, asalkan sesuai dengan kesukaannya. Adapun bentuk-bentuk perilaku kejahatan yang sering remaja lakukan salah satunya ialah perilaku yang merusak moral seperti, *bullying*, seks diluar nikah, perkelahian, tawuran, balap liar serta mabuk-mabukan. Selain itu ada juga tindakan anti sosial seperti mengabaikan perintah orang tua, melawan guru dan masih banyak lagi.

Masalah kenakalan remaja tidak hanya menjadi tanggung jawab remaja itu sendiri, tetapi juga melibatkan tanggung jawab dari keluarga dan lingkungan di sekitarnya. Kartono (2014), menjelaskan kurangnya perhatian dan kasih sayang dari orang tua kepada anak-anak memiliki dampak diantaranya, anak jadi memiliki perasaan tidak aman terutama pada emosi, mereka mungkin merasa tidak mempunyai tempat yang nyaman atau aman untuk kembali baik secara fisik maupun emosional dan lebih suka mencari kesenangan hidup di luar dibandingkan di dalam rumah. Keluarga berperan sangat penting dalam mencegah timbulnya perilaku kenakalan pada remaja, langkah-langkah yang bisa orang tua lakukan terutama dalam mencegah masalah terjadinya kenakalan pada remaja adalah menggunakan pola asuh yang baik dan tepat, penggunaan pola asuh yang baik dapat berpengaruh dalam mengubah perilaku pada anak.

Sejalan dengan hasil dari analisis yang telah dilakukan Andrianto (2019), mengatakan bahwa faktor kenakalan pada remaja di antaranya, kurangnya perhatian dari orang tua, teman, lingkungan masyarakat dan latar belakang ekonomi. Salah satu faktor yang menjadi munculnya perilaku kenakalan pada remaja dikarenakan tidak berjalanya fungsi dalam keluarga dan peran orang tua sebagai contoh oleh anak (Safitri, 2019). Keluarga yang tidak dapat menerapkan fungsinya dengan baik dapat memberikan pengaruh yang buruk terhadap perilaku seorang anak, dikarenakan remaja yang lahir dari keluarga yang tidak berfungsi memiliki pandangan bahwa rumah bukanlah tempat yang menyenangkan.

Saputra (2017), menjelaskan bahwa pengawasan yang dilakukan oleh orang tua terhadap remaja dan diterapkannya sikap disiplin pada remaja merupakan suatu hal yang paling dibutuhkan dalam keluarga, karena jika sikap ini tidak dijalankan dengan baik dapat menyebabkan timbulnya kenakalan pada diri remaja tersebut. Tercapainya keberfungsian dalam keluarga ternyata memberikan dampak yang cukup besar bagi remaja untuk dapat mencegah timbulnya perilaku kenakalan pada remaja.

Faktor penyebab terjadinya kenakalan remaja di lingkungan sekolah dikarenakan: Sistem pembelajaran yang terlalu monoton sehingga menimbulkan rasa bosan dalam belajar pada diri siswa, perlakuan guru terhadap siswa yang berkesan kurang adil juga merupakan pemicu siswa untuk melakukan kenakalan remaja, terlalu banyaknya jam pembelajaran yang kosong di kelas, membuat siswa bebas untuk berkeliaran di lingkungan sekolah, fasilitas sekolah yang kurang memadai. tuntutan orang tua terhadap prestasi remaja di sekolah, serta kurangnya tenaga pendidik juga merupakan faktor terjadinya kenakalan pada remaja. Perilaku kenakalan yang biasanya dilakukan oleh siswa, yang paling sering kita lihat di lingkungan sekolah seperti membolos, cabut pada saat jam kelas dimulai, merokok, dan melanggar peraturan-peraturan yang telah dibuat sekolah seperti tidak memakai atribut sekolah.

Maka dari itu, untuk mencegah terjadinya peningkatan kenakalan remaja terutama pada siswa usia remaja maka dilakukannya pencegahan dengan menggunakan layanan bimbingan konseling, bimbingan dan konseling terdapat

beberapa layanan serta media pengembangan yang dapat digunakan, dalam penelitian ini media pengembangan yang digunakan untuk mengatasi kenakalan remaja adalah media permainan ular tangga yang bertujuan membantu mencegah perilaku kenakalan remaja pada siswa SMA, dan dengan melalui permainan ular tangga yang sederhana juga dapat berguna untuk menghibur dan mendidik siswa dengan cara yang berbeda serta dapat saling berinteraksi guna untuk menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu didapatkan dua penelitian yang menggunakan media permainan ular tangga dengan judul pembahasan yang berbeda-beda diantaranya seperti penelitian yang dilakukan oleh Prastiwi pada tahun 2014, yang meneliti pembahasan tentang Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karir dalam Bimbingan Kelompok teruji layak baik secara tampilan dan materi sehingga dapat digunakan kepada peserta didik siswa SMA, dan seperti penelitian yang dilakukan oleh Resti dan Santi yang dilakukan pada tahun 2023, disini mereka meneliti pembahasan tentang Pengembangan Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa, untuk keseluruhan penelitian telah teruji efektif dan layak digunakan sebagai media permainan kepada siswa di sekolah. Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu yang telah disebutkan tadi menjadi keyakinan peneliti untuk menggunakan media permainan ular tangga dalam penelitian ini. Untuk penggunaan media, yang digunakan adalah permainan ular tangga yang bertujuan untuk mengatasi perilaku kenakalan remaja melalui media ular tangga.

Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan yang telah saya lakukan pada tanggal 21 Agustus 2023 di SMA Negeri 1 Indralaya Utara, peneliti melakukan wawancara dengan guru BK secara langsung dengan menanyakan beberapa pertanyaan terkait permasalahan kenakalan remaja yang terjadi di SMA Negeri 1 Indralaya Utara tersebut. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru BK tersebut bahwa masih banyak siswa yang melakukan tindak kenakalan di sekolah bahkan pada jam sekolah pun juga ada. Guru menjelaskan beberapa perilaku tindakan kenakalan yang sering siswa lakukan di sekolah dari kenakalan ringan seperti, siswa sering datang terlambat, tidak memakai atribut sekolah

contohnya siswa tidak memakai dasi, tidak memakai sepatu melainkan memakai sandal, kenakalan yang sering dilakukan oleh siswa laki-laki biasanya baju yang dibiarkan terurai di luar, tidak banyak juga siswa laki-laki di sekolah hanya mengenakan baju kaos sedangkan baju seragamnya di tinggal di kelas, dan mengubah bentuk celana menjadi pensil, sedangkan untuk siswa perempuan biasanya kenakalan yang sering dilakukan adalah memakai make up di sekolah, memendekkan baju sampai ke pinggang, mengecilkan ukuran rok dan lain-lainya, untuk tindakan kenakalan golongan berat yang sering dilakukan siswa disekolah diantaranya membolos pada jam pelajaran, cabut dari sekolah, merokok, ngisep lem dan masih banyak lagi. Untuk pemberian layanan pencegahan kenakalan remaja beliau mengatakan seharusnya sudah dilakukan saat masa-masa orientasi dan pengenalan lingkungan sekolah terjadi dengan metode pemberian ceramah dan *Powerpoint*.

Namun, informasi berbeda di sampaikan oleh beberapa siswa yang saya wawancara, mereka mengatakan bahwa mereka sama sekali tidak mendapatkan layanan pencegahan kenakalan remaja selama mereka bersekolah di sana. Dari beberapa latar belakang yang ada dapat di simpulkan bahwa para siswa di SMA Negeri 1 Indralaya Utara belum mendapatkan layanan pencegahan kenakalan remaja di sekolah.

Pembahasan mengenai media penyampaian layanan, ternyata media permainan ular tangga merupakan media yang menyenangkan dalam menyampaikan tujuan layanan. Media permainan ular tangga dapat memberikan hal-hal yang ingin disampaikan dalam suatu informasi secara rinci melalui permainan ular tangga, dan dapat dihias sehingga menambah daya tarik dalam menyampaikan informasi. Penggunaan media permainan ular tangga juga akan sangat menarik dan selalu di ingat siswa, dikarenakan menurut hasil studi mengenai pemahaman terhadap kenakalan remaja yang peneliti lakukan pada tanggal 21 Agustus 2023, banyak menunjukkan ketertarikan terhadap beberapa pertanyaan dan kartu hadiah kejutan yang ada di dalam permainan ular tangga. Ditambah, penggunaan media permainan ular tangga belum pernah digunakan oleh guru BK

di sekolah SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Beliau mengatakan lebih sering menggunakan media power point. Hal ini lah yang mendorong saya untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media permainan ular tangga untuk mencegah perilaku kenakalan remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan pertimbangan yang telah dijelaskan, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media permainan ular tangga dalam sesi bimbingan kelompok dapat menjadi solusi efektif untuk mencegah perilaku kenakalan remaja di SMA N 1 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media permainan ular tangga dengan menggunakan layanan berupa bimbingan kelompok di SMA N 1 Indralaya Utara dengan fokus pada pencegahan perilaku kenakalan remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sebuah manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan agar dapat bermanfaat untuk menambahkan pemahaman baru dalam perkembangan ilmu pendidikan dalam konteks bidang bimbingan dan konseling, menambah pemahaman tentang penggunaan media untuk pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling khususnya yang berkaitan dengan media permainan ular tangga untuk mencegah perilaku kenakalan remaja di SMA.

1.4.2 Manfaat Praktis

1). Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi sekolah dalam merancang strategi pencegahan perilaku kenakalan remaja yang efektif. Dengan

hasil penelitian ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang langkah-langkah yang tepat untuk menghindari perilaku tersebut.

2). Bagi guru kelas

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan paduan yang baik bagi guru kelas dalam membimbing siswa untuk dapat melakukan pencegahan terhadap perilaku kenakalan remaja, dengan menggunakan media permainan ular tangga sebagai alat pendidikan yang inovatif.

3). Bagi guru bimbingan dan konseling

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada guru bimbingan dan konseling dalam merancang program intervensi yang efektif, memanfaatkan media permainan ular tangga sebagai pendekatan yang lebih menarik dan relevan bagi siswa

4). Bagi siswa

Manfaat penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui sesi bimbingan kelompok yang melibatkan media permainan ular tangga, dengan memberikan mereka perspektif baru dan keterampilan untuk mengatasi tantangan perilaku kenakalan remaja.

5). Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi, masukan dan juga perbandingan untuk digunakan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya, terutama dalam pengembangan media permainan ular tangga dalam konteks bimbingan kelompok untuk mencegah perilaku kenakalan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Andrianto, A. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Kenakalan Remaja di Lebak Mulyo Kecamatan Kemuning Kota Palembang. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v3i1.200>
- Fadhila, N. A., Setyaningsih, N. W., Gatta, R. R., & Handziko, R. C. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI JARINGAN TUMBUHAN SMA KURIKULUM 2013. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5298>
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 3(2), 167–178. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Fitri, R. P., & Oktaviani, Y. (2019). Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku kenakalan remaja pada siswa-siswi MAN 2 model kota pekanbaru tahun 2018. *JOMIS (Journal of Midwifery Science)*, 3(2), 84–90.
- Hanafi, H. (2017). KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok* (p. 0). Tulung Agung : Duta Sablon., 2022. https://perpustakaan.unipasby.ac.id/?p=show_detail&id=57205
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi perkembangan : Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Perpustakaan Universitas Bina Sarana Informatika. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/210973/psikologi-perkembangan-suatu-pendekatan-sepanjang-rentang-kehidupan>
- Ian Bagus Koko Darminto, Moh. A. Kh. B. (2015). TERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PINTAR DALAM MENINGKATAN MOTIVASI DAN

- HASIL BELAJAR. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(2).
<https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v3i2.783>
- Indrawati, E., & Rahimi, S. (2019). FUNGSI KELUARGA DAN SELF CONTROL TERHADAP KENAKALAN REMAJA: *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 86–93.
- Indriani, D. (2021, January 1). *Hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kenakalan remaja di SMP negeri 1 bukit batu*. Repository Universitas Islam Riau. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/13301>
- jannah, N. (2015). PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM PEMILIHAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DI SMP NEGERI 1 RANTAU. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 1(2), 34–43. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v1i2.357>
- Karlina, L. (2020). FENOMENA TERJADINYA KENAKALAN REMAJA. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 147–158.
- Kholidah, D. I. (2016, June 14). *Hubungan konsep diri dengan kenakalan remaja pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Pakis*. Etheses (Uin Malang). <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/3787>
- konseling keluarga , K. keluarga. (2013). *Sofyan S. Willis (Cet 3)*. 2013.
- Kurniawati, R. D. (2017a). Kenakalan remaja dibalik Makna dan faktor penyebabnya di panti asuhan. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 2(2), 124–135. <https://doi.org/10.24176/perseptual.v2i2.2676>
- Kurniawati, R. D. (2017b). Kenakalan remaja dibalik Makna dan faktor penyebabnya di panti asuhan. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 2(2), 124–135. <https://doi.org/10.24176/perseptual.v2i2.2676>
- Kushendar, K., Lacksana, I., Permana, N. E., & Yunita, R. (2019). Development Goals 2030: Teknologi Mudah Guna dalam Bimbingan dan Konseling. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 1(1), 38–45. <https://doi.org/10.51214/bocp.v1i1.14>
- Lastri, S., Hayati, E., & Nursyifa, A. (2020). Dampak Kenakalan remaja untuk meningkatkan Kesadaran dari bahaya Kenakalan remaja bagi masa depan. *Jurnal*

- Loyalitas Sosial: Journal of Community Service in Humanities and Social Sciences*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.32493/jls.v2i1.p15-24>
- Maqdalena, E., & Widiastuti, A. A. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN SIMBOL HURUF MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DESA DUKUH KRAJAN RT 09 RW 01 KELURAHAN DUKUH KECAMATAN SIDOMUKTI KOTA SALATIGA. *Satya Widya*, 34(2), 125–137. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i2.p125-137>
- Mardatilla, A. (2022). Kenakalan Remaja Dan Upaya Penanggulangannya di Desa Senggigi, Kec. Batulayar, Kab . Lombok Barat Nusa Tenggara Barat. *Retorika: Journal of Law, Social, and Humanities*, 1(1), 43–56.
- Mariyati, L. I., & Rezania, V. (2021). Buku Ajar psikologi perkembangan 1. *Umsida Press*, 002.018.1.09.2017(218), 1–114.
- Masykur, A. M., & Kustanti, E. R. (2019). PERSEPSI TERHADAP KEBERFUNGSIAN KELUARGA DAN JUVENILE DELINQUENCY PADA REMAJA SISWA SMA. *Wacana*, 11(1), 13–31.
- Maulidya, F. R. (2018, December 19). *Hubungan peranan keluarga dengan kenakalan remaja pada siswa-siswi kelas XI di SMA negeri 1 Tumpang*. Etheses.Uin-Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/13571>
- Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, M. P. B. V. B. P. U. T. U. M. K. B. M. di S. D. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No 1.*, 36(1). Rihana. N.
- Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK. Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut – Surabaya, M. B. U. T. U. M. P. K. K. A. di TK. R. B. U. V. R. – S. (2013). Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK. Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut – Surabaya. *Sugiwati* , 2(1). sugiwati.

- Mumtahanah, N. (2015). UPAYA MENANGGULANGI KENAKALAN REMAJA SECARA PREVENTIF, REFRESIF, KURATIF DAN REHABILITASI. *Al Hikmah: Jurnal Studi Keislaman*, 5(2). <https://doi.org/10.36835/hjsk.v5i2.2999>
- Nugraheni, D. A. (2019, March 23). *PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PERENCANAAN KARIER SISWA*. KIM Lib UMMgl. <http://repositori.unimma.ac.id/163/>
- PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI SENYAWA HIDROKARBON KELAS XI SMA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA (DEVELOPMENT OF MEDIA SNAKES AND LADDERS GAME ON HYDROCARBON COMPOUND XI GRADE SENIOR HIGH SCHOOL TO IMPROVE UNDERSTANDING THE CONCEPT OF STUDENTS). (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI SENYAWA HIDROKARBON KELAS XI SMA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA (DEVELOPMENT OF MEDIA SNAKES AND LADDERS GAME ON HYDROCARBON COMPOUND XI GRADE SENIOR HIGH SCHOOL TO IMPROVE UNDERSTANDING THE CONCEPT OF STUDENTS). *Journal of Chemical Education*, vol 5(2).
- Resdati, & Rizka Hasanah. (2021). KENAKALAN REMAJA SEBAGAI SALAH SATU BENTUK PATOLOGI SOSIAL (PENYAKIT MASYARAKAT). *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(3), 343–354. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalaindonesia.v1i3.614>
- Safitri, A. (2019). HUBUNGAN KEHARMONISAN KELUARGA DENGAN KENAKALAN REMAJA DI PKBM AL-JAUHAR KECAMATAN BOGOR UTARA KOTA BOGOR. *Jurnal Obor Penmas: Pendidikan Luar Sekolah*, 2(1), 97. <https://doi.org/10.32832/oborpenmas.v2i1.2254>
- Saputra, T. (2017). The relationship between family functioning and juvenile delinquency at SMKN 4 Pekanbaru. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 0(0), 21–26.
- Sc., Prof. Dr. M. R., S. Pd. ., M. (2019). *PENELITIAN DESAIN DAN PENGEMBANGAN KEPENDIDIKAN*. 2018.

- Souisa, C. S. (2018, January 1). *Pengembangan Media Bimos (Bilik Emosi) sebagai Alat Stimulasi Pemahaman Emosi Anak dengan Autisme Usia 4-6 Tahun di Kristha Pertiwi Homeschooling Jenjang TK Bawen Kabupaten Semarang*. Universitas Kristen Satya Wacana: Pengembangan Media Bimos (Bilik Emosi) Sebagai Alat Stimulasi Pemahaman Emosi Anak Dengan Autisme Usia 4-6 Tahun Di Kristha Pertiwi Homeschooling Jenjang TK Bawen Kabupaten Semarang. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/18238>
- Sumara, D. S., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). KENAKALAN REMAJA DAN PENANGANANNYA. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14393>
- Tegeh, M., & Budiartini, N. K. S. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUESTION STUDENT HAVE (QSH) BERBANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 137. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11606>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Unayah, N., & Sabarisman, M. (2016). FENOMENA KENAKALAN REMAJA DAN KRIMINALITAS. *Sosio Informa*, 1(2). <https://doi.org/10.33007/inf.v1i2.142>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>