

Penyuluhan Tentang Bahaya Kenakalan Remaja Melalui Permainan *Fortune Mystery Board FmB Untuk Remaja*

Noorhaliza Pratiwi¹, Isrida Yul Arifiana²

^{1,2} Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Noorhaliza Pratiwi

E-mail: noorhalizapратиwi23@gmail.com

Abstrak

Remaja adalah individu berusia 10 hingga 19 tahun yang berada dalam fase kehidupan antara masa kanak-kanak dan dewasa atau dikenal dengan usia peralihan. Pencarian identitas diri dengan tidak tepat menjadi salah satu pendorong terjadinya kenakalan remaja. Peran orang tua dan tenaga pendidik untuk memberikan pemahaman menjadi perhatian khusus. Pentingnya pemberian pemahaman di sekolah menjadi dasar untuk penulis melakukan kegiatan penyuluhan tentang bahaya kenakalan remaja. Metode pelaksanaan dilakukan dengan menyediakan media berupa permainan fortune mystery board FmB. Penyuluhan ini bertujuan untuk mengurangi frekuensi kenakalan remaja dengan meningkatkan pemahaman akan bahaya kenakalan remaja. Kegiatan ini dilakukan dengan partisipasi sebanyak 110 peserta didik SMP di Surabaya. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penyuluhan melalui media permainan lebih efektif dalam menyampaikan informasi dan informasi yang diberikan mudah dipahami oleh peserta didik SMP.

Kata kunci – Penyuluhan, Permainan, Kenakalan Remaja, Media Pembelajaran, Remaja

Abstract

Adolescents are individuals aged 10 to 19 years who are in the phase of life between childhood and adulthood, also known as transitional age. Inappropriate search for self-identity is one of the drivers of juvenile delinquency. The role of parents and educators in providing understanding is of particular concern. The importance of providing understanding in schools is the basis for the author to carry out outreach activities about the dangers of juvenile delinquency. The implementation method is carried out by providing media in the form of the fortune mystery board game "FmB." This counseling aims to reduce the frequency of juvenile delinquency by increasing understanding of the dangers of juvenile delinquency. This activity was participated with 110 junior high school students in Surabaya. Based on the results of the evaluation which has been carried out, it shows that counseling through game media is more effective in conveying information, and the information provided is easy for junior high school students to understand.

Keywords – Counseling, Game, Juvenile Delinquency, Instructional Media, Teenager

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan fase antara masa kanak-kanak dan dewasa, dari usia 10 tahun hingga 19 tahun yang mana merupakan tahap perkembangan manusia dan masa penting untuk meletakkan dasar kesehatan yang baik. Remaja berada pada fase peralihan yang biasanya mengalami tekanan permasalahan krisis identitas, kematangan seksual dengan adanya perubahan fisik serta penyesuaian norma-norma dan harapan kelompok maupun lingkungan sekitarnya. Adanya problem krisis identitas menjadi salah satu pendorong perilaku kenakalan remaja terjadi. Menurut Herliadanara, dkk (2023) ketika remaja mampu mengelola emosi maka nantinya juga akan mencegah terjadinya perilaku yang mengarah pada kondisi kenakalan remaja.

Kenakalan remaja atau *juvenile delinquency* merupakan perilaku menyimpang yang mengarah pada tindakan melanggar peraturan yang diakibatkan oleh ketidakmampuan remaja dalam menjalankan tugas perkembangan (Yuhandra, 2018). Kenakalan remaja yang marak terjadi, yaitu narkoba, balap liar, tawuran pergaulan bebas atau *free sex*. Perlu adanya perhatian khusus dalam menanggulangi permasalahan yang terjadi pada remaja.

Pada teori belajar behavioristik menurut Thorndike (dalam Hidayah, 2017), teori koneksiisme adalah pembentukan asosiasi (*bond, connection*) antara kesan panca indera (*sense impression*) dengan kecenderungan untuk bertindak (*impuls to actin*). Pada dasarnya, proses pembelajaran yang dilakukan bersifat *learning by selection* atau yang biasa disebut dengan *trial and error*, sehingga proses pembelajar perlu adanya perubahan atau inovasi baru yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi, penulis tertarik melakukan penyuluhan yang berjudul "Penyuluhan Tentang Bahaya Kenakalan Remaja Melalui Permainan Fortune Mystery Board 'FmB' Untuk Remaja". Kegiatan sejenis pernah dilakukan oleh Aprilia dkk (2023) berkaitan dengan bahaya kenakalan remaja. Namun, tidak menggunakan media permainan spesifik yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan penyuluhan. Kegiatan ini dilaksanakan di salah satu SMP di kota Surabaya. Melalui pelatihan ini, penulis berharap peserta didik memiliki tingkat kesadaran yang tinggi terhadap bahaya kenakalan remaja sehingga peluang terjadinya kenakalan remaja semakin kecil.

METODE

Penyuluhan tentang bahaya kenakalan remaja melalui permainan *fortune mystery board "FmB"* untuk remaja di SMP Negeri 19 Surabaya dilakukan saat jam pembelajaran bimbingan dan konseling. Adapun tahapan dalam kegiatan penyuluhan, sebagai berikut.

1. Tahap identifikasi, tahap ini merupakan tahap observasi dalam proses pembelajaran untuk mengetahui media yang efektif dan melakukan wawancara untuk mengetahui kondisi atau permasalahan yang sering terjadi
2. Tahap perencanaan, tahap ini dilakukan untuk merancang sebuah program atau kegiatan yang relevan. Dalam tahap ini acuan dasar kegiatan penyuluhan berupa modul pelatihan, buku panduan permainan dan media pembelajaran, yaitu permainan fortune mystery board "FmB"
3. Tahap implementasi, dalam tahap ini kegiatan penyuluhan dilakukan secara bertahap yang dilakukan dari kelas satu ke kelas lainnya. Tujuannya agar kegiatan penyuluhan lebih mudah untuk dijalankan dan lebih merata. Setelah mendapatkan juara bertahan, Penjelasan dan pemberian materi, kegiatan diskusi dan tanya jawab juga menjadi bagian penting dalam penyuluhan untuk memberikan informasi lebih detail dan memberikan wadah bagi peserta didik untuk saling menungkan ide atau gagasan.
4. Tahap evaluasi, setelah kegiatan penyuluhan telah dilakukan maka evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif kegiatan penyuluhan yang diberikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan dilakukan untuk memberikan pemahaman tentang bahaya kenakalan remaja sebagai upaya pencegahan dan pengurangan frekuensi terjadinya kenakalan remaja. Pembuatan program penyuluhan perlu adanya observasi dan wawancara yang dilakukan sebagai bentuk pengambilan data sehingga program yang akan dibuat lebih relevan dan efektif ketika diterapkan. Hasil observasi yang didapat, bahwa di sekolah saat ini marak terjadi kenakalan remaja seperti, penyalahgunaan obat-obatan, pergaulan bebas dan merokok. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah program penyuluhan tentang bahaya kenakalan remaja melalui permainan *fortune mystery board* "FmB" untuk remaja di sekolah.



Gambar 1.
Permainan Fosrtune Mystery Board "FmB"

Kegiatan penyuluhan ini dilakukan secara bertahap dari kelas yang satu ke kelas lainnya disaat jam pembelajaran bimbingan dan konseling. Strategi ini dilakukan agar peserta didik secara merata aktif dalam kegiatan penyuluhan dan tidak malu untuk melakukan diskusi. Ketika siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Zega, dkk, 2024). Penyuluhan yang diberikan berisi tentang pengertian kenakalan remaja, bentuk kenakalan, penyebab kenakalan remaja dapat terjadi serta bahaya kenakalan remaja ketika dilakukan.

Selama kegiatan penyuluhan berlangsung, sangat terlihat antusias dari peserta didik. Hal ini terbukti dengan adanya usaha peserta didik untuk mempertahankan kedudukan kemenangannya dan peserta didik yang aktif melakukan diskusi serta suasana penyuluhan yang cukup ramai diisi dengan sorakan peserta didik ketika mengetahui tim lawan gugur.

Melalui aktivitas penyuluhan dengan permainan fortune mystery board terlihat menunjukkan dampak positif. Hal tersebut selaras dengan hasil riset dari Saputri, dkk (2015) yang menyebutkan bahwa metode permainan efektif dalam memberikan edukasi bagi remaja.



Gambar 2.
Suasana Penyuluhan

KESIMPULAN

Pentingnya peran tenaga pendidik dalam memberikan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan berbagai program, salah satunya melalui program penyuluhan. Program penyuluhan ini berfokus dalam pengembangan pemahaman bahaya kenakalan remaja sebagai upaya pencegahan. Perlu adanya ide, inovasi dan kreatifitas yang dituangkan dalam membuat sebuah media baru yang lebih relevan di era modern. Penyuluhan melalui sebuah media permainan lebih efektif dan relevan untuk menyampaikan sebuah informasi dan memberikan ketertarikan tersendiri yang secara tidak sadar membangun semangat dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, pendidik dalam hal ini guru bimbingan dan konseling dapat memberikan aktivitas lanjutan berupa penyuluhan berbasis kegiatan di luar ruangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Proses pelaksanaan penyuluhan tentang bahaya kenakalan remaja melalui permainan *fortune mystery board "FmB"* untuk remaja di sekolah yang menjadi lokasi kegiatan, tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Sekolah, Universitas dan seluruh pihak yang mendukung kegiatan yang dilakukan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilla, N., Syafriani, Zurrahmi, Z., R. (2023). Penyuluhan Tentang Kenakalan Remaja. *Medika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2(1), 54-58.
- Herliandara, A. J., Suroso, S., & Arifiana, I. Y. (2023). Perilaku Bullying Remaja: Bagaimana Peran Regulasi Emosi?. *JIWA: Jurnal Psikologi Indonesia*, 1(2).
- Hidayah, dkk. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Saputri, I. Y., & Azam, M. (2015). Efektivitas Metode Simulasi Permainan "Emonopoli Hiv" Terhadap Tingkat Pengetahuan Komprehensif Hiv/Aids Pada Remaja Di Kota Semarang
- Yuhandra, E. (2018). Pencegahan dan Penindakan Kenakalan Remaja pada Era Informatika di Kabupaten Kuningan. Indonesia, *Empowerment: Jurnal pengabdian Masyarakat*, e ISSN, 2598-2052. (Studi Kasus Di Sma Kesatrian 1 Semarang). *Unnes Journal of Public Health*, 4(4).
- Zega, K., A. et al. (2024). Implementasi Strategi Kooperatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Pondok Pesantren Al-Mandily. *Jurnal Pengabdian Sosial*. 1(8), 773-776.