

Implementation of Classical Guidance Services Using Game Based Learning Techniques to Prevent Juvenile Delinquency in SMK Negeri 4 Medan

Khoirunnisa¹, Deliati², Magdalena³

^{1,2}Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

³SMK Negeri 4 Medan, Indonesia

Email: nisakumbang07@gmail.com; deliati@umsu.ac.id; magdalena11@guru.smk.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencegah kenakalan remaja pada siswa SMK Negeri 4 Medan dengan menerapkan layanan bimbingan klasikal teknik game-based learning. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek 22 siswa kelas XI TAV 1 yang memiliki tingkat kenakalan remaja kategori sedang berdasarkan hasil pra-siklus. Layanan diberikan dalam dua siklus dengan media mystery box digital dan aktivitas pembelajaran yang interaktif berbasis game. Hasil pra-siklus menunjukkan 100% siswa berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor 117,82. Setelah siklus I, terjadi penurunan kenakalan dengan rata-rata skor 94,73 dan 27,27% siswa masuk kategori rendah, namun target keberhasilan belum tercapai. Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dimana 77,27% siswa masuk kategori rendah dengan rata-rata skor 81,05, melampaui target lebih besar sama dengan 76%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan game-based learning dalam layanan bimbingan klasikal efektif meningkatkan kesadaran siswa akan konsekuensi kenakalan dan mendorong perilaku yang lebih positif. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan pembelajaran yang menarik dan kolaboratif dalam upaya pencegahan kenakalan remaja di sekolah.

Keyword: Efikasi Diri Akademik; Prokrastinasi Akademik; Teknik Pemecahan Masalah

ABSTRACT

This study aims to prevent juvenile delinquency in students of SMK Negeri 4 Medan by implementing classical guidance services using game-based learning techniques. The research method used is classroom action research with subjects of 22 students of class XI TAV 1 who have a moderate level of juvenile delinquency based on pre-cycle results. Services are provided in two cycles with digital mystery box media and interactive game-based learning activities. The pre-cycle results show that 100% of students are in the moderate category with an average score of 117.82. After cycle I, there was a decrease in delinquency with an average score of 94.73 and 27.27% of students were in the low category, but the success target had not been achieved. In cycle II, there was a significant increase where 77.27% of students were in the low category with an average score of 81.05, exceeding the target of greater than or equal to 76%. These findings indicate that the application of game-based learning in classical guidance services is effective in increasing students' awareness of the consequences of delinquency and encouraging more positive behavior. This study underlines the importance of engaging and collaborative learning approaches in efforts to prevent juvenile delinquency in schools.

Keyword: Academic Self-Efficacy; Academic Procrastination; Problem Solving Techniques

Corresponding Author:

Khoirunnisa,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
Jl. Kapten Muchtar Basri No.3, Sumatera Utara 20238, Indonesia
Email: nisakumbang07@gmail.com



1. INTRODUCTION

Masa remaja merupakan periode transisi yang krusial dalam perkembangan individu, ditandai oleh perubahan biologis, kognitif, sosial, dan emosional yang berlangsung secara simultan. Pada tahap ini, remaja

dituntut untuk menyesuaikan diri dengan berbagai tantangan, seperti perkembangan fisik dan perubahan peran sosial, yang tidak jarang menimbulkan tekanan dan konflik internal (Diananda, 2018). Jika tidak ditangani dengan tepat, kondisi ini dapat memunculkan perilaku menyimpang yang sering kali disebut sebagai kenakalan remaja. Kenakalan remaja adalah bentuk perilaku menyimpang yang dilakukan oleh individu berusia remaja, melanggar norma sosial, hukum, atau moral yang berlaku di masyarakat (Sarwono, 2016). Perilaku ini mencakup berbagai tindakan seperti perkelahian, bolos sekolah, merokok, perundungan, hingga penyalahgunaan zat adiktif (Rofiqah & Sitepu, 2019).

Fenomena ini tidak hanya menghambat perkembangan kepribadian remaja, tetapi juga mengganggu tatanan sosial, terutama di lingkungan sekolah yang seharusnya menjadi tempat pembentukan karakter dan nilai-nilai positif. Data dari Badan Pusat Statistik (2024) menunjukkan adanya peningkatan kasus perkelahian massal yang melibatkan remaja, dengan persentase mencapai 2,41%. Tren ini memperlihatkan bahwa kenakalan remaja tetap menjadi persoalan yang memerlukan perhatian serius, khususnya dalam konteks pendidikan. Kenakalan remaja yang terjadi di sekolah tidak hanya merugikan pelaku dan korban, tetapi juga menciptakan iklim belajar yang tidak kondusif.

Penelitian terdahulu oleh Jasmisari dan Herdiansah (2022) mengungkapkan bahwa faktor sosial ekonomi keluarga memiliki kontribusi signifikan terhadap perilaku kenakalan remaja. Siswa dari keluarga berpendapatan rendah lebih rentan terhadap tekanan psikologis dan kurangnya pengawasan orang tua, sehingga lebih mudah terjerumus dalam perilaku menyimpang. Sebaliknya, siswa dari keluarga dengan kondisi ekonomi stabil cenderung memperoleh dukungan emosional dan sosial yang lebih memadai. Kondisi tersebut juga tercermin dalam realitas di SMK Negeri 4 Medan, di mana ditemukan berbagai bentuk kenakalan remaja seperti bolos sekolah, merokok, hingga perundungan. Berdasarkan hasil asesmen Internal Kesejahteraan Mahasiswa Sekolah (IKMS), ditemukan bahwa 70% siswa telah memiliki pengetahuan tentang bahaya zat adiktif, namun sekitar 50% dari mereka masih menganggap tawuran sebagai masalah umum di kalangan pelajar.

Kesenjangan ini menunjukkan bahwa pengetahuan belum sepenuhnya mendorong perubahan perilaku, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih partisipatif dan menyentuh aspek afektif siswa. Salah satu bentuk intervensi yang dinilai efektif dalam dunia pendidikan adalah layanan bimbingan klasikal. Bimbingan klasikal merupakan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada sejumlah besar peserta didik dalam satu kelas, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan tertentu guna mendukung perkembangan pribadi, sosial, belajar, dan karier siswa (Prayitno & Amti, 2013). Layanan ini dilaksanakan secara terjadwal dan sistematis, dan merupakan bagian dari layanan dasar yang bersifat preventif serta responsif terhadap berbagai permasalahan yang umum dihadapi peserta didik.

Namun dalam praktiknya, layanan bimbingan klasikal sering kali masih dilakukan secara monoton, bersifat ceramah, dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi, sehingga tujuan dari layanan bimbingan tersebut tidak tercapai secara optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, pendekatan *game based learning* (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan menjadi alternatif inovatif yang mampu meningkatkan efektivitas layanan. *Game based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai bagian dari proses belajar. Wibawa dkk (2020) menjelaskan bahwa dalam pendekatan ini, materi pembelajaran disesuaikan dengan konten yang diajarkan, lalu diperkenalkan melalui permainan yang dibantu oleh teknologi.

Tujuannya adalah agar siswa bisa mencapai pencapaian tertentu setelah menyelesaikan kuis atau tugas yang ada dalam permainan tersebut. Hal ini membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam permainan yang mendukung tujuan pembelajaran. Anggraini dkk (2021) menambahkan bahwa *game based learning* menggabungkan permainan dengan pendidikan untuk menarik perhatian dan minat siswa. Dengan menggunakan permainan sebagai sarana untuk belajar, siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Ini berbeda dari pembelajaran tradisional karena lebih memfokuskan pada pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan.

Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang tidak membosankan dan lebih sesuai dengan minat mereka. Eka Wijaya dkk (2021) juga menjelaskan bahwa *game based learning* mengintegrasikan materi pendidikan dalam permainan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Permainan dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, memungkinkan siswa belajar tidak hanya secara teori tetapi juga praktik langsung. Hal ini meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, serta keterampilan berpikir kritis, kerja kelompok, dan pengambilan keputusan. Permainan pun mampu memengaruhi aspek kognitif dan emosional siswa secara bersamaan karena mengandung elemen fantasi, rasa ingin tahu, tantangan, dan kontrol yang mendorong fokus dan analisis penyebab-akibat dalam situasi belajar.

Penelitian Amalia, Setiyowati, dan Nuswantari (2023) menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam bimbingan klasikal dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Fakhri, Awaliya, dan Handayani (2024) menemukan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, Amalina, Apriliana, dan

Amin (2024) membuktikan bahwa pendekatan ini secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses bimbingan konseling. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan di jenjang sekolah menengah atas (SMA), dan belum banyak yang membahas secara spesifik implementasi teknik GBL dalam layanan bimbingan klasikal di SMK, khususnya dalam konteks pencegahan kenakalan remaja. Padahal, karakteristik siswa SMK yang cenderung lebih heterogen serta tantangan lingkungan sosial yang lebih kompleks memerlukan pendekatan yang lebih adaptif dan aplikatif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut sekaligus memberikan kontribusi praktis terhadap pengembangan model layanan bimbingan klasikal yang lebih efektif dan menarik. Melalui penerapan teknik *game based learning* dalam layanan bimbingan klasikal, diharapkan dapat tercipta media intervensi yang menyenangkan, membangun kesadaran siswa akan konsekuensi dari kenakalan remaja, serta mendorong terbentuknya perilaku yang lebih positif dan konstruktif.

Dengan demikian, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menerapkan layanan bimbingan klasikal berbasis *game based learning* sebagai strategi pencegahan kenakalan remaja di SMK Negeri 4 Medan. Melalui pendekatan ini, diharapkan terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam proses bimbingan, peningkatan pemahaman tentang bahaya kenakalan remaja, serta tumbuhnya perilaku adaptif yang mendukung keberhasilan mereka di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

2. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dengan model siklus dari Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri atas empat tahapan yang dilakukan secara berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Farhana et al., 2019). Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk memperbaiki kualitas layanan bimbingan klasikal melalui tindakan langsung di lapangan yang berorientasi pada perbaikan praktik. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 4 Medan selama dua bulan, yaitu pada bulan April hingga Mei 2025, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas XI yang dipilih secara purposive dari total 22 siswa berdasarkan hasil pengukuran pra-siklus. Siswa terpilih menunjukkan kategori sedang dalam perilaku kenakalan remaja berdasarkan hasil angket. Adapun objek dalam penelitian ini adalah perilaku kenakalan remaja yang diukur melalui empat aspek menurut Sarwono (2016), yakni pelanggaran hukum, tindakan yang membahayakan orang lain, kerugian secara materi, dan kekerasan fisik. Keempat aspek tersebut diukur menggunakan angket yang terdiri dari 44 item pernyataan yang telah di uji validitas dan reliabilitas dengan skala Likert empat tingkat.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat layanan seperti Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL), lembar observasi, dan angket. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan layanan bimbingan klasikal berbasis *game based learning* selama 1×40 menit. Observasi dilakukan selama pelaksanaan layanan untuk menilai keterlaksanaan dan keefektifan layanan. Selanjutnya, pada tahap refleksi, data hasil observasi dan angket dianalisis untuk melihat dampak layanan terhadap perubahan perilaku kenakalan remaja siswa, sekaligus menjadi dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan jika sebanyak $\geq 75\%$ siswa menunjukkan perubahan perilaku ke arah yang lebih positif, yaitu berada pada kategori kenakalan remaja rendah berdasarkan hasil angket. Tingkat keberhasilan dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Jumlah perubahan peningkatan siswa

f = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

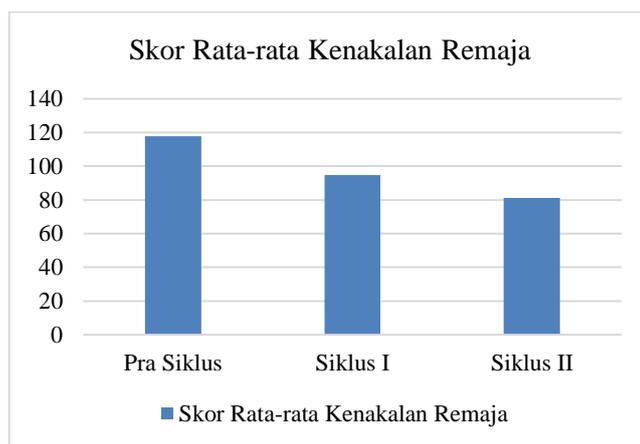
n = Jumlah total siswa

3. RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini bertujuan untuk mencegah kenakalan remaja pada siswa SMK Negeri 4 Medan melalui penerapan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *game-based learning* berbasis *mystery box*. Pada tahap pra-siklus, hasil pengukuran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (100%) berada dalam kategori kenakalan sedang dengan rata-rata skor 117,82, menandakan bahwa kenakalan remaja masih menjadi isu yang cukup signifikan di kalangan siswa tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian Jasmisari dan Herdiansah (2022) yang mengungkapkan bahwa faktor sosial ekonomi keluarga dapat meningkatkan risiko kenakalan remaja. Oleh karena itu, intervensi yang mempertimbangkan konteks sosial dan emosional siswa sangat dibutuhkan. Berdasarkan kondisi awal tersebut, layanan bimbingan klasikal difokuskan pada siswa dengan kategori kenakalan sedang sebagai sasaran utama, dengan harapan dapat menurunkan kecenderungan perilaku menyimpang melalui pendekatan yang lebih inovatif dan menarik.

Pada siklus I, layanan bimbingan klasikal dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan game-based learning melalui media mystery box digital yang dirancang di Canva. Dalam dua pertemuan dengan tema percaya diri dan menghadapi tantangan secara rasional, siswa diberi stimulasi berupa video pemantik, permainan interaktif, studi kasus, serta diskusi reflektif. Hasil evaluasi menunjukkan adanya penurunan skor rata-rata kenakalan dari 117,82 menjadi 94,73 dan peningkatan jumlah siswa yang masuk dalam kategori rendah menjadi 27,27%. Meskipun demikian, target keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 76% siswa dalam kategori rendah belum tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan mulai efektif dalam menurunkan kenakalan remaja, namun masih perlu peningkatan dari segi variasi kegiatan dan pengelolaan waktu agar hasilnya lebih optimal. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Amalia, Setiyowati, dan Nuswantari (2023) yang menyatakan bahwa game-based learning dalam layanan bimbingan klasikal dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa yang berkontribusi pada pengurangan potensi perilaku menyimpang.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan dari sisi perencanaan dan pelaksanaan, antara lain dengan menambahkan variasi ice breaking yang lebih menarik, revisi materi mystery box agar lebih relevan dengan konteks siswa, serta penambahan lembar refleksi sebagai sarana penguatan kesadaran diri. Topik layanan lebih difokuskan pada pemahaman dampak kenakalan remaja dan pengambilan keputusan yang tepat. Implementasi siklus ini menunjukkan hasil yang sangat menggembirakan, dengan 77,27% siswa masuk dalam kategori kenakalan rendah dan rata-rata skor menurun menjadi 81,05. Penurunan ini menunjukkan efektivitas game-based learning dalam membangun kesadaran dan keterlibatan aktif siswa selama proses bimbingan. Hasil ini konsisten dengan temuan Fakhri, Awaliya, dan Handayani (2024) yang menunjukkan bahwa metode game-based learning dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi intrinsik siswa, serta dengan penelitian Amalina, Apriliana, dan Amin (2024) yang menekankan kemampuan metode ini dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam layanan klasikal. Dengan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, siswa lebih mampu memahami konsekuensi perilaku kenakalan dan terdorong untuk membuat pilihan hidup yang positif.



Gambar 1. Perbandingan Skor Rata-rata Kenakalan Remaja

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik game-based learning merupakan strategi yang efektif dalam mencegah kenakalan remaja di lingkungan sekolah. Pendekatan yang menggabungkan elemen permainan interaktif dan refleksi personal ini tidak hanya menurunkan skor kenakalan secara signifikan, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri, kesadaran diri, serta keterampilan sosial siswa.

4. CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal dengan teknik game-based learning menggunakan media mystery box dapat mencegah kenakalan remaja pada siswa SMK Negeri 4 Medan. Pada pra-siklus, sebanyak 100% siswa (22 dari 22 siswa) tergolong dalam kategori kenakalan sedang, dengan rata-rata skor 117,82. Setelah dilakukan layanan bimbingan klasikal pada Siklus I, terjadi penurunan rata-rata skor menjadi 94,73, dan jumlah siswa dalam kategori rendah meningkat menjadi 27,27% (6 siswa). Pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata skor turun menjadi 81,05, serta 77,27% siswa (17 siswa) masuk dalam kategori kenakalan rendah, mencapai target keberhasilan $\geq 76\%$. Data ini mengindikasikan bahwa metode game-based learning dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membangun kesadaran akan konsekuensi kenakalan, sehingga mampu mendorong siswa untuk membuat pilihan yang lebih baik. Oleh karena itu, layanan bimbingan klasikal berbasis game-based learning dapat dijadikan alternatif strategi yang efektif dalam pencegahan kenakalan remaja di lingkungan sekolah.

REFERENCES

- Amalia, N. R., Setiyowati, A. J., & Nuswantari, M. (2023). Layanan bimbingan klasikal menggunakan permainan simulasi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X di SMA Brawijaya Smart School. *Jurnal Pendidikan Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 15–25.
- Amalina, S. N. A., Apriliana, D. R., & Amin, Z. N. (2024). Meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah pada layanan klasikal bimbingan konseling dengan metode game-based learning. *Jurnal Tindakan Bimbingan Konseling*, 3(3), 45–55.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game-based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885–1896.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Statistik kriminal 2024*. Badan Pusat Statistik.
- Diananda, A. (2018). Psikologi remaja dan permasalahannya. *Istighna*, 1(1), 116–133.
- Fakih, M. R., Awaliya, A., & Handayani, S. (2024). Efektivitas bimbingan klasikal menggunakan metode simulasi game untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI-MIPA SMA Negeri 9 Semarang tahun ajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Bimbingan dan Konseling*, 2(2), 30–40.
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2019). *Penelitian tindakan kelas* (1st ed.). Harapan Cerdas.
- Jasmisari, M., & Herdiansah, A. G. (2022). Kenakalan remaja di kalangan siswa sekolah menengah atas di Bandung: Studi pendahuluan. *Aliansi: Jurnal Politik, Keamanan dan Hubungan Internasional*, 3(3), 137–145.
- Prayitno, & Amti, E. (2013). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling* (1st ed.). Rineka Cipta.
- Rofiqah, T., & Sitepu, H. (2019). Bentuk kenakalan remaja sebagai akibat broken home dan implikasinya dalam pelayanan bimbingan konseling. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 6(2), 99–107.
- Sarwono, S. W. (2016). *Psikologi remaja* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Game-Based Learning sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal*, 2(1), 17–22.
- Wijaya, D. E., Auliasari, K., & Zahro', H. Z. (2021). The method combination between finite state machine and game-based learning on "Escape From Cov-Madness" game. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 86–93.