



Vol. 13, No. 1, Januari-Juni 2023  
Doi: [10.30829/alirsyad.v13i1.16973](https://doi.org/10.30829/alirsyad.v13i1.16973)

## JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad>  
ISSN 2686-2859 (online)  
ISSN 2088-8341 (cetak)

### PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DAMPAK PERNIKAHAN USIA DINI BAGI SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 7 KOTA JAMBI

Rezika Pratiwi<sup>\*</sup>, Rasimin<sup>2</sup>, Muhammad Zulfikar<sup>3</sup>

*Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Jambi*

*email: [rezikapratiwi2@gmail.com](mailto:rezikapratiwi2@gmail.com)*

#### Info Artikel

##### Kata Kunci:

*Pengembangan,  
Media Permainan  
Ular Tangga,  
Dampak Pernikahan  
Usia Dini.*

#### Abstrak

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini dan mengetahui kelayakan media permainan ular tangga. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *research and development* (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan oleh Akmal Sutja yang terdiri dari lima tahap yakni studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi dan revisi, uji coba terbatas dan revisi, dan pembakuan dan publikasi. Dalam penelitian ini dibatasi pada tahap uji coba terbatas dan revisi produk. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 7 Kota Jambi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 10 orang siswa perempuan. Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar penilaian validasi (ahli materi, ahli media, praktisi) dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian berdasarkan validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan 77% (layak), 83% (layak) oleh ahli media, 93% (sangat layak) oleh praktisi/Guru BK dan hasil respon siswa memperoleh persentase 100% (sangat layak). Dengan demikian, artinya pengembangan media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini layak untuk diimplementasikan kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian disarankan kepada guru Bimbingan dan Konseling agar media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini dapat diimplementasikan guna menunjang proses pemberian informasi kepada siswa.

#### PENDAHULUAN

Sesuai ketentuan Pasal 28B Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dicantumkan bahwa setiap orang berhak membentuk keluarga dan melanjutkan keturunan melalui perkawinan yang sah serta Negara

menjamin hak – hak anak atau kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Dalam Undang Undang Perkawinan Nomor 1 Tahun 1974 Pasal 1 pernikahan adalah sebuah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga . Ditahun 2019 terjadi perubahan batasan usia pernikahan yang tercantum dalam Undang – Undang Nomor 16 Tahun 2019 yaitu batasan usia pernikahan laki – laki dan perempuan adalah 19 tahun. Akan tetapi, bila kedua belah pihak atau salah satu pihak telah mencapai batasan umur yang telah ditentukan, jika belum mencapai usia 21 tahun mereka tetap belum bisa melaksanakan pernikahan jika belum mendapatkan izin dari kedua orang tua. Menurut *United Nations Children's Fund (UNICEF)* mengatakan bahwa pernikahan dini adalah pernikahan yang dilaksanakan secara resmi maupun tidak resmi yang dilakukan pasangan sebelum berusia 18 tahun.

Pernikahan usia dini tidak asing lagi ditelinga masyarakat dan menjadi hal yang terus terjadi di Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2018 mencatat 1,220.900 juta angka pernikahan dini. Kementerian Pemberdayaan Perlindungan Perempuan dan Anak (PPPA) tahun 2021 mencatat terdapat 63.000 anak dibawah umur yang mengajukan dispensasi menikah selama pandemi Covid-19. Di Provinsi Jambi sendiri sesuai dengan data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia pada tahun 2020 sebanyak 14,03% perempuan berusia 20 sampai 24 tahun yang menikah sebelum berusia 18 tahun. Sejalan dengan data dari Kepala Dinas Pemberdayaan Masyarakat, Perempuan dan Perlindungan Anak (DPMPPA), masyarakat di Kota Jambi yang mengalami pernikahan usia dini pada tahun 2021 yaitu mencapai angka 3000 pasangan . Meskipun angka pernikahan usia dini di Indonesia mengalami penurunan, pernikahan usia dini masih terus dilakukan.

Pernikahan yang dilakukan pada usia dini menyebabkan timbulnya dampak pada kehidupan remaja. Berdasarkan hasil penelitian dilihat dari bidang kesehatan pernikahan muda memiliki resiko komplikasi kehamilan, persalinan dan nifas, meningkatnya angka kematian bayi dan ibu, meningkatnya resiko kanker serviks, psikologis yang belum matang sehingga kesulitan mewujudkan keluarga berkualitas. Tidak sedikit kita mendengar berita mengenai kasus kekerasan dalam

rumah tangga, kemudian kehilangan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan. Selain yang disebutkan di atas, pernikahan usia anak memiliki dampak bagi bayi yaitu bayi lahir secara prematur, stunting, gizi yang buruk, kematian sebelum usia 1 tahun dan mendapatkan pola asuh yang salah (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak).

Peran dari layanan Bimbingan dan Konseling yang mempunyai kedudukan yang sangat vital dalam proses bimbingan bagi siswa. Salah satu metode layanan yang efektif untuk menarik minat siswa yaitu mengaplikasikan media permainan. Dengan memberikan media permainan di dalam pelaksanaan layanan BK diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan dan menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan pikiran positif untuk menerima materi yang disampaikan. Hamidjojo dalam Miftah (2013) berpendapat bahwa media ialah segala bentuk penghubung yang digunakan orang untuk menyebarkan ide sehingga gagasan tersebut sampai ke penerima. Kemudian Nugraheni (2017) mengatakan media pembelajaran dalam bentuk permainan harus menarik perhatian siswa dan meningkatkan kegiatan belajar.

Begitu banyak jenis permainan yang dapat diimplementasikan dalam pemberian layanan salah satu yang dapat diterapkan dalam layanan informasi yakni permainan ular tangga. Permainan ular tangga ialah permainan yang dimainkan dua orang atau lebih yang berbentuk papan permainan dibagi dalam kotak – kotak berukuran kecil yang mana di dalam papan tersebut terdapat gambar berupa “ular” dan “tangga” yang menghubungkan dengan kotak yang lain. Kustandi dan Sujipto berpendapat permainan ular tangga tergolong permainan yang tidak luput dari gambar yang ada pada papan permainan. Pesan melalui gambar dapat menstimulasi dan menarik perhatian, memvisualkan fakta atau informasi (Haqiqi,2017).

Hasil dari penelusuran yang terjadi dilapangan masih ditemukan guru – guru yang jarang menggunakan media permainan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi. Saat melaksanakan Pra – Penelitian di SMA Negeri 7 Kota Jambi dengan mewawancarai guru BK menyampaikan bahawasannya dalam pemberian layanan informasi dengan metode ceramah di depan kelas tidak menimbulkan antusiasme siswa untuk mendengarkan informasi yang saya

sampaikan dan saya belum pernah memberikan layanan informasi menggunakan media permainan

Hasil wawancara bersama siswa yang berinisial ZT, RRA, RD, QF, A bahwasannya mereka tidak mendapatkan informasi mengenai dampak pernikahan usia dini dari guru BK dikarenakan keterbatasan guru BK yang ada di sekolah, mereka hanya sedikit mengetahui dampak pernikahan usia dini yaitu perceraian dan faktor yang menyebabkan pernikahan usia dini mereka hanya tau faktor hamil diluar menikah kemudian siswa tersebut mengeluhkan jika saat pemberian layanan informasi biasanya hanya menggunakan metode ceramah yang cenderung membosankan apalagi disaat jam siang. Dilihat dari wawancara dan dari data kasus pernikahan usia dini di Kota Jambi sendiri, hal ini menunjukkan masih minimnya informasi yang diterima oleh siswa mengenai dampak yang ditimbulkan dari pernikahan usia dini.

Menanggapi masalah tersebut pentingnya pemberian informasi menggunakan media. Hal ini dipertegas dalam Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling di SMA (2016) menjelaskan bahwa layanan bimbingan dan konseling dapat dilakukan melalui media, baik media informasi, media cetak, maupun media digital. Media membantu guru bimbingan dan konseling atau konselor menyajikan informasi lebih menarik, menerima informasi/keluhan/kebutuhan bantuan lebih cepat serta menjangkau siswa/konseli lebih banyak. Guru Bimbingan dan Konseling atau Konselor dapat mengembangkan berbagai media layanan bimbingan dan konseling secara kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa serta perkembangan teknologi dan informasi. Tedjasaputro dalam Haqiqi (2017) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Dalam permainan bukan hanya kesenangan yang akan didapat, tetapi konsep-konsep dari keterampilan dan pengetahuan dapat diperoleh di dalamnya. Selain itu, keuntungan dari media permainan adalah bersifat luwes dapat dimainkan oleh siapa, kapan, dan dimana saja dan mudah dibuat dan diperbanyak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini untuk dikaji lebih lanjut dalam bentuk

proposal skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dampak Pernikahan Usia Dini Bagi Kelas X di SMA Negeri 7 Kota Jambi”**

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang artinya penelitian riset dan pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2017). Sedangkan menurut Sutja. dkk., (2017) R&D merupakan metode penelitian yang bersifat pengembangan produk baru atau penyempurna produk yang sudah ada melalui prosedur pembakuan yang sistematis, revisi yang terjadi berulang kali, serta terukur guna menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya.

Pelaksanaan penelitian R&D dengan mengembangkan media permainan ular tangga, memiliki beberapa tahap – tahapan yang akan dilakukan. Tahapan – tahapan dalam penelitian R&D ini dilakukan berdasarkan tahapan menurut Borg & Gall yang telah disederhanakan dalam Sutja. dkk., (2017) yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi produk dan revisi, uji coba terbatas dan revisi, publikasi produk.

Populasi adalah tempat atau wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan ciri tertentu yang dipilih peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2017). Populasi dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 7 Kota Jambi. Menurut Arikunto (2013) sampel merupakan bagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Sependapat dengan Sutja (2017) sampel ialah wakil representatif yang ditetapkan dari populasi untuk dijadikan sumber data. Sampel yang digunakan sebanyak 10 siswa perempuan kelas X untuk dijadikan subjek dalam proses uji coba produk.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Lembar Penilaian Validator

Lembar penilaian akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, praktisi Guru Bk dan siswa yang akan menggunakan produk. Lembar penilaian ini untuk memperoleh penilaian dan saran atau masukan sebagai dasar untuk merevisi

produk sehingga dari penilaian tersebut dapat digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang menggunakan *Rating Scale* (1 samapi 5) .

**Tabel 1**  
**Kriteria Penilaian Item Lembar Penilaian**

<b>Persentase Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>
Sangat layak	4
Layak	3
Kurang layak	2
Sangat tidak layak	1

(sugiyono,2017)

## 2. Wawancara

Interview atau wawancara merupakan teknik pengambilan data dimana data tersebut diambil melalui kegiatan tanya jawab melalui komunikasi lisan dalam bentuk terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur (Suyitno,2018). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada saat melakukan pengumpulan data awal yang menjadi narasumbernya yakni guru BK dan siswa kelas X.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk memperoleh hasil validasi berupa kritikan, masukan dan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, praktisi yaitu guru BK dan siswa sebagai responden. analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga yang dikembangkan. Analisis deskriptif kuantitatif ialah teknik untuk menganalisis data yang hasilnya berupa angka – angka diperoleh melalui lembar penilaian validator dalam bentuk skor.

Data yang diperoleh diolah menggunakan rumus persentase. Menurut Arikunto (2013) persentase dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase yang dihitung

**Tabel 2.**  
**Kriteria Tafsir Persentase**

<b>Presentase</b>	<b>Kualifikasi</b>
89 – 100	Sangat layak
60 – 88	Layak
41 – 59	Cukup layak
12 – 40	Tidak layak
< 12	Sangat tidak layak

## **HASIL**

Bagian Hasil wawancara saat pelaksanaan pra penelitian untuk mengetahui pemahaman siswa akan dampak pernikahan usia dini bagi kelas X SMA Negeri 7 Kota Jambi menunjukkan hasil bahwasannya siswa masih belum mengetahui dampak yang diakibatkan dari pernikahan usia dini, siswa hanya mengetahui dampak yang ditimbulkan ialah perceraian dan faktor penyebab pernikahan usia dini adalah hamil dililuar menikah.

Kemudian peneliti melakukan wawancara bersama Guru Bimbingan dan Konseling di SMA Negeri 7 Kota Jambi memperoleh hasil bahwa siswa membutuhkan informasi mengenai dampak pernikahan usia dini tetapi dikarenakan keterbatasan Guru BK yang ada informasi mengenai dampak pernikahan usia dini belum diberikan kepada siswa. Guru BK juga mengatkan dalam pemberian layanan informasi dengan metode ceramah di depan kelas tidak menimbulkan antusiasme siswa untuk mendengarkan informasi yang saya sampaikan dan saya belum pernah memberikan layanan informasi menggunakan media permainan.

Hal inilah yang menjadikan peneliti tertarik untuk mengembangkan media permaian untuk menunjang pemberian layanan informasi kepada siswa. Media yang dikembangkan ialah media permainan ular tangga yang dimodifikasi peneliti lebih menarik dan berisikan informasi mengenai dampak pernikahan usia dini.

Dalam penyampaian informasi kepada siswa harus memiliki cara atau metode yang menarik yang bisa membuat siswa bersemangat, Zaini. dkk., (2020) Guru BK sebaiknya selalu menggunakan media ketika memberikan layanan informasi, sehingga siswa tetap berminat mengikuti layanan informasi yang

diberikan guru BK dengan menggunakan media lebih dirasa manfaatnya oleh siswa, sehingga siswa selalu menunggu-nunggu guru BK untuk memberikan layanan informasi lagi. Permainan salah satu dari teknik yang efektif untuk menarik minat siswa dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling (Haqiqi, 2017).

Pengembangan media permainan ular tangga ini menggunakan model Borg and Gall yang disederhakan Akmal Sutja memiliki lima tahapan yakni, Studi Pendahuluan, Pengembangan Produk, Validasi dan Revisi Produk, Uji Coba Terbatas dan Revisi Produk, serta yang terakhir adalah Pembakuan dan Publikasi. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap uji coba terbatas dan revisi.

**Tabel 3**  
**Tahapan Penelitian dan Pengembangan**

No	Tahapan	Keterangan
1.	Studi Pendahuluan	Tahap studi pendahuluan ialah langkah awal dalam penelitian R&D guna untuk mencari ide, dengan mengumpulkan informasi, mengidentifikasi, menganalisis kebutuhan lapangan sampai menetapkan produk. Pada studi pendahuluan ini peneliti akan melakukan studi awal melalui survey lapangan dan studi kepustakaan. Dalam penelitian ini survey lapangan atau studi kepustakaan dilakukan di SMA N 7 Kota Jambi dengan melakukan wawancara bersama Guru BK dan siswa kelas X.
2.	Pengembangan Produk	Dalam penelitian ini produk yang akan dikembangkan adalah media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga tersebut berisikan informasi berkenaan dengan dampak pernikahan usia dini
3.	Validasi produk dan Revisi	Tujuan validasi produk yaitu untuk memastikan bahwa produk yang disiapkan diterima secara konseptual dan sejalan dengan nilai – nilai akademis. Validasi produk dilakukan oleh ahli atau praktisi yang dalam hal ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta validasi empiris dari Guru BK. Dalam proses validasi ini dilakukan dalam bentuk tertulis. Kemudian



		setelah proses validasi dilakukan maka nantinya akan dilakukan revisi produk sesuai dengan penilaian dari validator.
4.	Uji Coba Terbatas dan Revisi	Untuk memastikan produk yang dikembangkan sesuai dengan harapan, langkah selanjutnya yaitu menguji coba produk dalam skala terbatas guna menentukan efektivitas produk guna mencapai tujuan atau harapan dan menemukan kelemahannya. Menurut Sutja (2017: 184) dalam tahap uji coba terbatas siswa sasaran dalam jumlah kecil sekitar 10-15 orang. Proses uji coba akan dilakukan kepada calon pengguna yaitu siswa dalam jumlah terbatas yang dilakukan hanya satu kali untuk mengetahui dan melihat respon siswa terhadap produk yang akan dikembangkan. Langkah selanjutnya setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan produk berdasarkan hasil uji coba terbatas maka peneliti melakukan revisi kembali.

Penelitian ini akan menghasilkan media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi/Guru Bk serta siswa. Hasil kelayakan media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini oleh ahli materi, ahli media, praktisi, dan siswa disajikan dalam tabel di bawah ini :

**Tabel 4**  
**Hasil Validasi Kelayakan Media Permainan Ular Tangga Dampak Pernikahan Usia Dini**

Ahli	Persentase	Kriteria
Materi	77%	Layak
Media	80%	Layak
Praktisi/Guru Bk	93%	Sangat Layak
Siswa	98%	Sangat Layak

Produk tidak hanya dibuat tetapi harus diuji kelayakan oleh pra ahli yang berkompeten dalam bidangnya. Peneliti melakukan uji validasi kepada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi/Guru BK. Uji validasi ahli materi dilakukan

oleh Ibu Yuniarti, S.E., M.Ec selaku Ketua Pokja Remaja Perwakilan BKKBN Provinsi Jambi. Ahli Media dilakukan Ibu Hera Wahyuni, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Bimbingan dan Konseling Universitas Jambi dan Praktisi/Guru BK dilakukan Oleh Bapak Rahmat Firdaus, S.Pd selaku Guru BK di SMA Negeri 7 Kota Jambi. Untuk Penilaian menggunakan Skala Rating dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media dan kekurangan media permainan sebelum diuji cobakan.

Media permainan ini dibuat dengan *full color*, terdiri dari beberapa ilustrasi yang menarik disetiap kotak pada papan permainan, berukuran 3X3 Meter dicetak dengan bahan spanduk, daduk berukuran 20X20 Cm berbahan kain Flanel dan dilengkapi buku panduan permainan yang akan digunakan Guru BK. Uji coba produk media permainan ular tangga ini diimplementasikan kepada siswa dalam uji coba terbatas yaitu sebanyak 10 orang siswa perempuan dengan memperoleh hasil 98% yang artinya media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini layak untuk diimplementasikan kepada siswa.

## **PEMBAHASAN**

Selesainya produk dikembangkan akan dilanjutkan menggunakan validasi oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten pada bidangnya untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, dan kelayakan produk media yang dikembangkan. Produk media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi guru BK sebelum diuji cobakan kepada responden. Hasil validasi oleh para ahli dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif berupa masukan, saran, dan komentar yang berikan mengenai produk sedangkan analisis deskriptif kuantitatif berupa skor yang diperoleh melalui lembar penilaian yang diberikan.

Hasil analisis dari validasi ahli materi diketahui bahwa materi yang disampaikan sudah baik hanya saja perlu ditambahkan beberapa materi mengenai dampak pernikahan usia dini dan diperoleh hasil persentase sebesar 77% (layak). Kemudian hasil analisis validasi ahli media diketahui bahwa media sudah baik tetapi masih diperlukan beberapa revisi dan memperoleh hasil persentase sebesar 80% (layak). Sama halnya dengan hasil analisis validasi praktisi terdapat beberapa

revisi kecil mengenai produk dan memperoleh hasil persentase sebesar 93% (sangat layak). Dari temuan analisis tersebut ditafsirkan bahwa media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini layak untuk diuji cobakan dengan catatan perbaikan sesuai saran yang diberikan.

Setelah perbaikan produk media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini berhasil dilakukan, maka dilanjutkan dengan menguji coba terbatas kepada kelompok kecil dengan mempraktekan permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini kepada siswa setelah itu peneliti meminta siswa untuk mengisi lembar penilaian media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini. Dari hasil uji coba terbatas diperoleh hasil persentase sebesar 98% (sangat Layak). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini mendapatkan respon yang sangat baik dalam menunjang siswa memperoleh informasi mengenai dampak pernikahan usia dini. Sejalan pendapat Arifin dalam Haqiqi (2017) kelayakan mdia diukur dari baiknya tampilan media dan isi kegunaan media. Adapun kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Khuluqo (2017: 156) mengemukakan yaitu: 1) kesesuaian dengan tujuan, 2) kesesuaian dengan materi pembelajaran, 3) kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa, 4) kesesuaian dengan teori, 5) kesesuaian dengan gaya belajar siswa, 6) kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Dari uraian di atas, hasil pelaksanaan tahapan validasi mulai dari validasi ahli materi, ahli media, praktisi guru BK serta hasil respon siswa maka diperoleh hasil bahwa produk media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini memberikan manfaat yang sangat baik dalam hal pemberian informasi kepada siswa kelas X SMA.

## **PENUTUP**

Hasil penelitian dan pengembangan mengenai media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini bagi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Kota Jambi menggunakan model Borg and Gall yang disederhanakan Akmal Sutja yang terdiri dari lima tahapan. Kelayakan produk media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini berdasarkan validasi ahli materi memperoleh hasil 77% dalam

kategori layak, ahli media memperoleh hasil 80% dalam kategori layak, praktisi/Guru BK memperoleh hasil 93% dalam kategori sangat layak. Uji coba terbatas dilakukan kepada 10 siswa dengan memperoleh hasil persentase 98% dengan kategori sangat layak. Sehingga media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini dinyatakan sangat berkontribusi sebagai media pembelajaran..Hal ini menunjukkan bahwa produk layak digunakan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan, media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini masih memiliki beberapa kelemahan, sebab itu peneliti menyarankan agar kedepannya penelitian dan pengembangan serupa dapat dilaksanakan jauh lebih baik.

Bagi Guru BK, agar produk pengembangan media permainan ular tangga dampak pernikahan usia dini dapat diimplementasikan guna menunjang proses pemberian informasi. Bagi Peneliti Selanjutnya, produk yang dikembangkan ini masih sebatas media cetak, diharapkan kedepannya dapat mengembangkan produk lebih modern seperti mengembangkan permainan ular tangga dalam bentuk game online. Dan juga diharapkan melakukan uji efektifitas sehingga kualitas media lebih teruji.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Pencegahan Perkawinan Anak*. Jakarta: Badan Pusat Statistik
- Haqiqi, A. (2017). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Kelas Vii* Developing of Snakes and Ladders Game As Media for Guidance and Counseling Services for Grade Vii Students. 3(6), 214–231.
- Kementerian Pemberdaya Perempuan dan Perlindungan Anak.(2021). *Profil Anak Indonesia 2021*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan*

**Rezika Pratiwi, Rasimin, Muhammad Zulfikar: Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dampak Pernikahan Usia Dini Bagi Siswa Kelas X Di Sma Negeri 7 Kota Jambi**

---

*dan Konseling Sekolah Menengah Atas.* Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Miftah, M. (2013). *Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.* *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>.

Nugraheni, N. (2017). *Implementasi Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.* *Cendekiawan*, 3(1), 59–64. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v3i1.218>.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan.* Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sutja, A., & dkk. (2017). *Penulisan Skripsi untuk Prodi Bimbingan dan Konseling.* Yogyakarta:Penerbit Wahana Resolusi.

Suyitno. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif:Konsep,Prinsip dan Operasionalnya.* Tulungagung: Akademia Pustaka

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1974 Pasal 1 *Tentang Perkawinan.*

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1974 Pasal 6 *Tentang Perkawinan.*

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2019 Pasal 7 *Tentang Perubahan Atas Undang - Undang Nomor 1 Tahun 1974 Tentang perkawinan.*

Undang - Undang Republik Indonesia Pasal 28B Tahun 1945 *Tentang Hak Warga Negara Indonesia.*

Zaini, A., Dianto, M., Mulyani, Rila Rahma. (2020). *Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi.* <http://conference.um.ac.id/index.php/bk/article/download/68/69>