



LAPORAN AKHIR PKM-M

**“POLYPERA” (MONOPOLY PETUALANGAN REMAJA): PERMAINAN
EDUMORAL ANTIKENAKALAN REMAJA YANG APLIKATIF DAN
MENYENANGKAN DI SMP YAPIS, BOGOR**

Diusulkan oleh:

Iman	A44120001	2012
Angga Dwi Indrianto	G54120040	2012
Muhammad Dzulfikri	F34130071	2013
Asmiril Aziz Ghofur	F34120021	2012
Kukuh Pratama	F24110051	2011

**INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2014**

PENGESAHAN PKM-PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul Kegiatan : “POLYPERA” (Monopoly Petualangan Remaja): Permainan Edumoral Antikenakalan Remaja yang Aplikatif dan Menyenangkan di SMP Yapis, Bogor
2. Bidang Kegiatan : PKM-M
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Iman
 - b. NIM : A44120001
 - c. Departemen : ArsitekturLanskap
 - d. Institut : Institut Pertanian Bogor
 - e. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Babakan Raya 4 No. 95 RT 3/ RW 7 Dramaga-Bogor, 085714962100
 - f. Alamat email : imandebrogie@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 4 (empat) orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan gelar : Dr. Ir. Nizar Nasrullah, M.Agr
 - b. NIDN : 0018016206
 - c. AlamatRumah dan No Tel./HP : Jl. Terapi II BN 15 Bumi Meteng Asri, Bogor 16111, 08129553697
6. Biaya Kegiatan Total
 - a. Dikti : Rp7.500.000
 - b. Sumber lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 5 (lima) bulan

Bogor, 15 Juli 2014

Menyetujui
Ketua Departemen
Arsitektur Lanskap

Ketua Pelaksana Kegiatan

(Dr. Ir. Bambang Sulistyantara, M.Agr)
NIP. 19601022 198601 1 001

(Iman)
NIM. A44120001

Wakil Rektor Bidang Akademik
dan Kemahasiswaan

Dosen Pendamping

(Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS)
NIP. 19581228 198503 1 003

(Dr. Ir. Nizar Nasrullah, M.Agr)
NIP. 19620118 198601 1 001

DAFTAR ISI

PENGESAHAN PKM	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	2
1.6 Luaran yang Diharapkan	2
1.7 Kegunaan	2
BAB 2. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN	2
BAB 3. METODE PELAKSANAAN PROGRAM	2
BAB 4. PELAKSANAAN PROGRAM	3
BAB 5. HASIL PELASKANAAN DAN PEMBAHASAN	4
5.1 Koordinasi dengan Pihak Sekolah	4
5.2 Pembuatan Alat Permainan Polypera.....	4
5.3 Sosialisasi Program	5
5.4 Pelaksanaan Permainan.....	5
5.5 <i>Launching</i> Program sebagai Bahan Ajar Konseling di SMP Yapis.....	6
5.6 Konsultasi Pengajuan Hak Cipta.....	6
5.7 Uji Coba Produksi dan Pengemasan Polypera Mini	6
BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN	7
6.1 Kesimpulan	7
6.2 Saran	7
LAMPIRAN	8

RINGKASAN

Remaja merupakan populasi terbesar di Indonesia. Dengan jumlah yang besar ini, remaja dapat menjadi bagian dari tantangan negara. Maraknya kenakalan remaja di Indonesia sangat meresahkan masyarakat. Berbagai upaya pencegahan telah dilakukan, namun belum ada perubahan signifikan terhadap angka kenakalan remaja. Perlu adanya metode yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

POLYPERA (Monopoly Petualangan Remaja) merupakan permainan pencegahan kenakalan remaja berbentuk permainan edukasi yang aplikatif dan menyenangkan. POLYPERA dimainkan oleh remaja SMP seperti permainan monopoli pada umumnya, namun terdapat perbedaan dalam setiap pos yang ada. Program ini bertujuan untuk mencegah perilaku remaja yang mengindikasikan menyimpang, memberikan edukasi tentang pentingnya kesadaran hukum dan melatih sikap kepedulian sosial.

Sasaran dalam program ini adalah **siswa SMP Yapis Bogor** yang dinaungi oleh Yayasan Pendidikan Islam (Yapis) Kota Bogor yang terdiri atas SD, SMP, dan SMK. SMP Yapis berada di Jalan Ahmad Yani I No. 4 Bogor. SMP Yapis Bogor dipilih karena **satu yayasan dengan SMK Yapis Bogor, dimana SMK Yapis Bogor beberapa kali terlibat tawuran dan melakukan praktik premanisme**. Sehingga siswa SMP Yapis rawan tertular oleh perilaku negatif tersebut. Beberapa dari siswa SMP ini **memiliki latar belakang *broken home*** dan masih terbentuknya diferensiasi sosial yang **membentuk geng-geng**. Selain itu masa-masa SMP merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju remaja dengan berbagai perubahan yang dipengaruhi oleh berbagai aspek termasuk pergaulan. Oleh sebab itu, perlu adanya **tindakan pencegahan** hal tersebut.

Metode yang digunakan dalam menjalankan program ini adalah **DEMO AHA! (Demonstrasi, Amati, Hayati, dan Amalkan !)**. Metode ini digunakan agar siswa SMP Yapis sebagai sasaran program tidak hanya **mengerti** dan **memahami**, namun juga berperan aktif dengan cara **mengamalkan** apa yang sudah diketahui pada permainan ini. Selain itu, metode **sosialisasi** dan **survey** pun dilakukan dalam rangkaian sebelum permainan. Metode sosialisasi dilakukan dengan cara persuasif agar sasaran antusias terhadap program. Sedangkan metode survey dilakukan dengan pengisian kuesioner mengenai tindakan kenakalan remaja.

Hasil yang diperoleh setelah menjalankan program adalah adanya **perubahan secara kualitatif** pada sasaran. Hal ini diperoleh melalui wawancara kepada Pembina OSIS SMP Yapis. Selain itu, adanya keberlanjutan program dengan dijadikannya Polypera sebagai salah satu **bahan ajar konseling** di SMP Yapis Bogor. Tidak hanya berguna bagi sasaran program, sekolah lain pun dapat merasakan kegunaan program ini, yaitu dengan akan dilakukannya **produksi dan distribusi Polypera Mini** ke beberapa sekolah di Bogor.

Kata-kata Kunci: Kenakalan Remaja, Permainan Edumoral, POLYPERA

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja merupakan populasi terbesar di Indonesia. Pada tahun 2012, jumlah remaja di Indonesia tercatat sudah mencapai lebih dari 70 juta jiwa (BKKBN 2012). Dengan jumlah yang besar ini, remaja dapat menjadi potensi sekaligus menjadi tantangan bagi negara.

Kenakalan remaja merupakan gejala patologis sosial pada remaja yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial, sehingga mengakibatkan perilaku menyimpang (Kartono 2008). Dalam kurun waktu terakhir ini, kenakalan remaja semakin menunjukkan *trend* yang amat memprihatinkan dan dianggap semakin membahayakan. Berbagai macam bentuk kenakalan remaja yang ditunjukkan akhir-akhir ini seperti penyalahgunaan narkoba, seks bebas, balapan liar, vandalisme, tawuran, premanisme, kriminalitas, dan sebagainya. Hal ini tentu sangat meresahkan masyarakat, karena baik secara langsung atau pun tidak, perilaku tersebut akan berdampak negatif pada masyarakat.

Pemerintah sebenarnya tidak diam dalam menanggapi hal tersebut. Berbagai upaya telah dilaksanakan, diantaranya secara koersif berupa razia dan secara preventif berupa sosialisasi antikenakalan remaja. Namun, cara tersebut terbukti belum efektif dalam mengurangi angka kenakalan remaja. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode pencegahan yang efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Dalam hal ini, penulis membuat program guna mensosialisasikan antikenakalan remaja.

Program yang diusulkan penulis berbentuk permainan monopoli. Prinsip permainan monopoli adalah memperoleh wilayah sebanyak-banyaknya dan menjatuhkan kekayaan lawan yang dimainkan oleh banyak orang. Beberapa tahun terakhir, permainan monopoli dimanfaatkan sebagai media sosialisasi, diantaranya adalah Ecomonopoly sebagai sosialisasi bahaya emisi karbon. Oleh karena itu, penulis memanfaatkan permainan monopoli sebagai metode pencegahan kenakalan remaja. Sasaran dalam program ini adalah remaja. Target mitra pada PKM-M ini adalah SMP Yapis Bogor yang dinaungi oleh Yayasan Pendidikan Islam (Yapis) Kota Bogor. Masa-masa SMP merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju remaja dengan berbagai perubahan yang dipengaruhi oleh berbagai aspek termasuk pergaulan. Oleh sebab itu, perlu adanya tindakan pencegahan hal tersebut.

POLYPERA (Monopoli Petualangan Remaja) merupakan metode pencegahan kenakalan remaja berbentuk permainan monopoli. Namun, pos-pos yang terdapat pada POLYPERA lebih menekankan pada aksi nyata dalam kehidupan remaja saat ini. Selain pos edukasi tentang kenakalan remaja, juga terdapat pos kepedulian sosial seperti jujur, empati, dan berbagi yang akan mendukung tercapainya kesadaran sasaran untuk tidak melakukan kenakalan remaja.

1.2 Perumusan Masalah

- a. Maraknya penyaluran energi remaja kepada hal-hal negatif.
- b. Angka kenakalan remaja yang terus meningkat.
- c. Belum adanya solusi tepat yang dapat mencegah kenakalan remaja dengan metode yang aplikatif dan menyenangkan.
- d. Masih terbatasnya permainan yang mengedukasi dan membangun karakter remaja.

1.3 Tujuan

Tujuan program ini antara lain mencegah perilaku remaja yang mengindikasikan menyimpang dan memberikan edukasi tentang bahaya kenakalan remaja melalui permainan yang aplikatif dan menyenangkan.

1.4 Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari program ini adalah:

- a. Remaja SMP Yapis yang berkarakter dan tidak menyimpang dari norma yang berlaku serta tidak mudah tertular oleh perilaku negatif.
- b. Terciptanya permainan edukasi yang menarik sebagai metode sosialisasi pencegahan kenakalan remaja.

1.5 Kegunaan

Penerapan permainan POLYPERA ini mempunyai manfaat baik bagi remaja, sekolah, dan mahasiswa. Setelah mengikuti kegiatan ini diharapkan dapat berguna untuk:

- a. Remaja : Mengalihkan remaja dari kegiatan tidak mendidik dan mencegah dari kegiatan negatif.
- b. Sekolah : Sebagai program tambahan kurikulum bimbingan konseling yang aplikatif dan menyenangkan.

BAB 2. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

Sekolah Menengah Pertama Yapis Kota Bogor dinaungi oleh Yayasan Pendidikan Islam (Yapis) Kota Bogor yang terdiri dari SD, SMP, dan SMK. Sekolah ini berada di Jalan Ahmad Yani I No. 4 Bogor. Jumlah siswa yang terdata oleh Tata Usaha Sekolah sekitar 237 orang dengan proporsi putri lebih banyak daripada putra yang memiliki rentang usia 13-15 tahun atau masih tergolong dalam usia remaja. Kegiatan ekstrakurikuler yang tersedia seperti sekolah menengah pada umumnya, yakni OSIS, Pramuka, PMR, Olahraga, Beladiri, Kesenian, dan Keagamaan.

Beberapa siswa sekolah ini memiliki latar belakang *broken home* yang cukup rawan dengan ajakan ke arah pergaulan bebas. Selain itu, keberadaan siswa SMK Yapis yang sering diberitakan terlibat tawuran akan memicu terjadinya penularan perilaku menyimpang tersebut kepada siswa di SMP Yapis. Oleh sebab itu perlu adanya solusi untuk mencegah hal tersebut.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN PROGRAM

DEMO AHA! (Demonstrasi, Amati, Hayati, dan Amalkan !) merupakan sebuah metode pola pembinaan edukasi melalui permainan POLYPERA yang bertujuan untuk melatih kepekaan remaja terhadap perilaku remaja pada era modern ini. Metode ini digunakan agar siswa SMP Yapis sebagai sasaran program tidak hanya **mengerti** dan **memahami**, namun juga berperan aktif dengan cara **mengamalkan** apa yang sudah diketahui pada permainan ini.

Selain itu, rangkaian sebelum permainan seperti pengenalan program dan pre-test dilakukan dengan metode **sosialisasi** dan **survey**. Metode sosialisasi dilakukan dengan cara persuasif agar sasaran antusias terhadap program. Sedangkan metode survey dilakukan dengan pengisian kuesioner mengenai tindakan kenakalan remaja. Sehingga memperoleh jawaban yang informatif dan memudahkan untuk menyaring sasaran yang akan diikutsertakan dalam pelaksanaan program.

BAB 4. PELAKSANAAN PROGRAM

Kegiatan	Waktu/Tempat	Instrumen
4.1 Persiapan Program		
- Fiksasi program dengan kesepakatan Pembina OSIS SMP Yapis	8, 15 Februari 2014/ SMP Yapis	
- Pengumpulan bahan, alat, dan materi dilakukan dengan cara rapat tim dan konsultasi dengan dosen pendamping	7-21 Februari 2014/ Kampus IPB Dramaga	ATK, kamera
4.2 Who Am I ?		
- Pengisian kuesioner mengenai tindakan kenakalan remaja	23 Feb dan 9-10 Mei 2014/ SMP Yapis	ATK, kamera, lembar kuesioner, laptop,
- Penyampaian materi “Kehidupan Remaja Masa Kini”	23 Februari 2014/ SMP Yapis	infokus, bahan materi, konsumsi
4.3 Introduce Me !		
Pengenalan permainan POLYPERA dan beberapa perlengkapan pendukung serta simulasi teknis permainan dengan menggunakan polypera mini	23 Februari 2014/ SMP Yapis	Poster Polypera Mini
4.4 PDF (Play and Do Fun)		
PDF merupakan inti pelaksanaan program, yaitu bermain Polypera		
- PDF I Jumlah pos yang telah dimainkan 9 pos dan sisanya akan dimainkan pada pertemuan selanjutnya	2 Maret 2014/ SMP Yapis	
- PDF Lanjutan Memainkan sisa pos permainan yang belum dimainkan	9 Maret 2014/ SMP Yapis	Karpet polypera, dadu,
- PDF and Touring Pos permainan yang dimainkan hanya pos aplikatif seperti pos “Yuk Berwirausaha”, dan pos yang belum dimainkan pada pertemuan sebelumnya. Setelah permainan, peserta melakukan <i>tour</i> mengelilingi kampus IPB Dramaga dengan tujuan untuk menambah wawasan peserta mengenai pertanian dan lingkungan	23 Maret 2014/ Kampus IPB Dramaga	poin, amunisi permainan, kamera, laptop, speaker, konsumsi
4.5 Final Fun and Outbond		
Akhir permainan yang dikemas melalui permainan outbond dengan menekankan pada kerja sama, pengaturan strategi, dan kecerdasan yang diakitkan dengan kenakalan remaja.	4 Mei 2014/ Lapangan GOR Jalan SMP Yapis	Amunisi permainan outbond, kamera, konsumsi
4.6 PDF Season II		
Bermain polypera dengan konten pos yang berbeda dan lebih fokus terhadap kenakalan remaja.	18 Mei 2014/ SMP Yapis	Karpet polypera, dadu, poin, amunisi peramianan, kamera, laptop, speaker, konsumsi

Kegiatan	Waktu/Tempat	Instrumen
4.7 Launching Polypera	21 Juni 2014/ SMP Yapis	Satu set polypera, buku panduan, Kamera,
4.8 Monitoring dan Evaluasi Dilakukan dengan wawancara terhadap sasaran dan Pembina OSIS sebagai penanggung jawab kegiatan ini mengenai program dan dampak yang dirasakan siswa maupun sekolah	21 Juni 2014/ SMP Yapis	Kamera
4.9 Konsultasi Pengajuan Hak Cipta	26 Juni 2014/ Direktorat Riset dan Inovasi IPB Dramaga	ATK, kamera, buku panduan hak paten IPB
4.10 Uji Coba Produksi	6 Juli 2014/ Percetakan Sekitar Kampus IPB Dramaga	-

BAB 5. HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Koordinasi dengan Pihak Sekolah

Realisasi pelaksanaan program dimulai dengan penyampaian deskripsi program kepada pihak sekolah (Pembina OSIS SMP Yapis) pada tanggal 8 Februari 2014. Pihak sekolah menanggapi dengan baik, sekaligus diperoleh kesepakatan mengenai peserta yang diikutsertakan dan waktu pelaksanaan program. Peserta merupakan siswa-siswi kelas VII dan VIII dengan latar belakang sifat yang berbeda (pendiam, aktif, nakal, dan lain-lain). Jumlah peserta 25 orang. Waktu pelaksanaan akan dilakukan rutin setiap hari minggu, dimulai pukul 09.00 WIB, dengan tempat yang berbeda setiap minggunya (halaman sekolah, kampus IPB, lapangan).

Setelah dilakukan monitoring evaluasi, sasaran program ini hanya difokuskan pada siswa kelas VIII. Hal yang menjadi pertimbangannya adalah siswa kelas VIII lebih mengenal lingkungan sekolah dan sudah lebih akrab dengan siswa SMK Yapis. Sehingga berpotensi mudah tertular oleh perilaku negatif.

5.2 Pembuatan Alat Permainan Polypera

Pembuatan alat permainan polypera (karpas, dadu, dan alat peraga pos) tersebut telah dilaksanakan pada tanggal 8-12 Februari 2014. Karpas dibuat menggunakan banner dengan ukuran 4x4 m. Terdapat beberapa perbaikan dan perbaruan konten pada beberapa kotak pos permainan. Beberapa pos baru yang ditambahkan yaitu pos “STOP Kekerasan Remaja”, pos “No Drugs”, pos “Kebangsaan”, dan pos “Ketuhanan”. Dadu dibuat menggunakan kardus, karton dan *styrofoam*, berbentuk kotak ukuran 40x40 cm. Alat peraga masing-masing pos juga telah dipersiapkan, yaitu poin, kartu, kertas kotak mimpi, film edukasi, buku UUD 1945, Atlas, poster Narkoba, dan Poster Kenakalan Remaja.

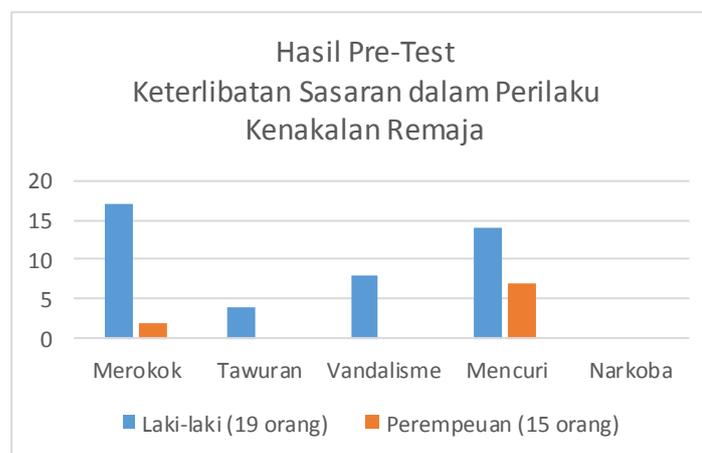
Setelah dilakukan monitoring evaluasi, lebih dari 60% konten pos dihapus dan diganti dengan konten baru. Hal yang menjadi pertimbangannya adalah konten pos semula terlalu umum dan tidak fokus pada pendidikan kenakalan remaja. Sehingga pos-pos seperti *Hidup Bersih*, *Mari Berkreasi*, *Yuk Berwirausaha !*, *Ayo Kerjasama*, *Kenali*

Sahabat, Berpikir Logika, Kelola Waktu, Sehat itu Nikmat, Siap Juara Kelas, dan Nonton Bareng diganti dengan pos-pos *Stop Tawuran, Merokok Membunuhmu, Akibat Kenakalan Remaja, Mari Berbagi, Anti Geng, Vandalisme, Yuk Saling Memaafkan, Anti AIDS, Ayo Disiplin, Ayo Berempati, Jujur itu Indah, dan Stop Bullying.*

5.3 Sosialisasi Program

Sosialisasi program kepada peserta dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2014 di ruang kelas SMP Yapis, dengan jumlah peserta hadir 19 orang. Hal yang disampaikan pada sosialisasi ini adalah penjelasan mengenai polypera yang diawali dengan pengisian kuesioner dan penyampaian materi “Kehidupan Remaja Masa Kini”

Sosialisasi program dilakukan kembali saat pengisian kuesioner pada tanggal 9-10 Mei 2014. Peserta yang akan ikut bermain polypera berjumlah 34 dari 47 siswa yang mengisi kuesioner. Penyeleksian peserta tersebut dilihat dari kebiasaan sehari-harinya yang masih tergolong ‘nakal’ karena pernah melakukan salah satu dari perilaku kenakalan remaja.



Gambar 1. Hasil Pre-Test

5.4 Pelaksanaan Permainan

POLYPERA telah dimainkan sejak tanggal 2 Maret 2014. Peserta yang hadir saat permainan polypera meningkat menjadi 25 orang. Program ini memang tidak seperti program lainnya yang setiap pertemuan dilaksanakan dengan kegiatan berbeda. Selama tiga pertemuan, peserta bermain polypera *outdoor*, yakni dua pertemuan di halaman sekolah dan satu pertemuan di kampus IPB Dramaga. Permainan yang aplikatif dan menyenangkan ini membuat peserta aktif dan sangat antusias untuk mengikuti instruksi masing-masing pos permainan. Hasil yang dicapai dari permainan ini dilihat dari konten masing-masing pos tersebut. Perubahan yang terlihat dari peserta memang hanya sebatas wawasan saja. Namun, hal ini butuh proses untuk melihat perubahannya secara umum. Oleh sebab itu, akan diadakan monitoring peserta melalui koordinasi dengan guru BK di sekolah.

Inti dari program ini adalah bermain polypera. Sehingga jika dilihat dari keberhasilan pos yang dimainkan, program ini hampir 100% selesai. Oleh sebab itu, pada 4 Mei 2014 dilakukan *outbond* di lapangan luar sekolah sekaligus perpisahan dengan peserta. Konsep *games* yang dimainkan menekankan pada kerja sama, pengaturan strategi, dan kecerdasan yang diaitkan dengan kenakalan remaja. Jumlah peserta yang hadir adalah 20 orang.

Setelah dilakukan perbaikan, permainan polypera diulang kembali dengan sasaran dan konten pos yang baru. Pelaksanaan permainan *season 2* ini dilakukan kembali pada tanggal 18 Mei 2014 dengan jumlah peserta yang hadir tidak mencapai 50% yaitu 12 dari 34 orang. Sehingga pada hari itu, hanya dilakukan *sharing* serta penyampaian motivasi dan pengetahuan tentang kehidupan remaja.

5.5 Launching Program sebagai Bahan Ajar Konseling di SMP Yapis, Bogor

Permainan Polypera memiliki potensi yang bagus untuk dijadikan salah satu alternatif pencegahan kenakalan remaja di sekolah. Oleh sebab itu, pada 21 Juni 2014 telah dilaksanakan *launching* keberlanjutan program ini sebagai salah satu bahan ajar konseling di sekolah. Usulan ini diterima oleh Pembina OSIS yang juga sebagai salah satu guru mata pelajaran bimbingan konseling. Hal ini dibuktikan dengan penyerahan karpet dan buku panduan Polypera secara simbolis.

5.6 Konsultasi Pengajuan Hak Cipta

Permainan Polypera berbentuk mini memiliki potensi khusus untuk diperbanyak, didistribusikan, bahkan dikomersialisasikan ke beberapa sekolah dan komunitas anak lainnya. Oleh sebab itu perlu adanya hak cipta atas inovasi permainan ini. Pada 26 Juni 2014, telah dilakukan konsultasi dengan pihak Hak Kekayaan Intelektual Institut Pertanian Bogor (HKI IPB) mengenai prosedur pengajuan hak cipta tersebut.

5.7 Uji Coba Produksi dan Pengemasan Polypera Mini

Uji coba ini dilakukan pada 6 Juli 2014 untuk satu set permainan Polypera Mini. Satu set permainan tersebut terdiri atas arena POLYPERA, dadu, 1 set instruksi pos polypera, 1 set kartu polypera, pion, pion, kartu hitam dan putih, pita merah, serta kartu bebas rokok dan kartu maaf. Satu set permainan dikemas dalam sebuah box.

BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Program edukasi kenakalan remaja berbentuk permainan Polypera telah dilaksanakan selama 5 bulan dengan sasaran siswa/i SMP Yapis, Bogor. Setelah dijalankan program ini, ada perubahan pada sasaran dari segi sikap kedekatan dengan guru dan keaktifan di kelas. Hal ini telah diungkapkan oleh Pembina OSIS sewaktu *launching* program. Selain itu, akan adanya keberlanjutan program dengan diimplementasikannya program ini sebagai bahan ajar konseling di SMP Yapis. Sehingga siswa/i SMP Yapis akan terhindar dari tindakan kenakalan remaja dan dapat memberikan solusi mandiri mengenai hal tersebut.

6.2 Saran

Program edukasi kenakalan remaja yang berbentuk permainan polypera sangat berpotensi untuk dijadikan bahan ajar konseling di sekolah. Oleh sebab itu, perlu adanya keberlanjutan yang tidak hanya dirasakan oleh SMP Yapis. Sehingga, perlu adanya produksi Polypera Mini yang disebar ke beberapa sekolah di Bogor untuk dijadikan salah satu bahan ajar konseling.

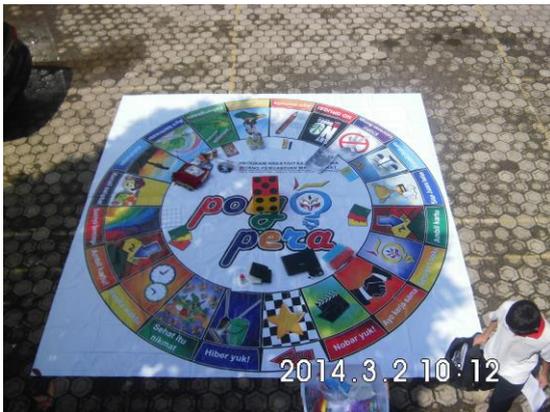
LAMPIRAN

Lampiran 1. Penggunaan Dana

Tanggal	Pemasukan (Rp)	Pengeluaran (Rp)	Keterangan Pengeluaran	Saldo (Rp)
16/02/2014	7.500.000	10.000	Logbook	7.490.000
		16.000	Poster polypera mini	7.474.000
		45.000	Transportasi	7.429.000
23/02/2014		152.000	Konsumsi	7.277.000
		10.000	Fotocopy brosur	7.267.000
		80.000	Transportasi	7.187.000
27/02/2014		360.000	Cetak karpet polypera	6.827.000
		50.000	Transportasi	6.777.000
		122.000	Konsumsi	6.655.000
		20.000	Pembuatan dadu	6.635.000
		205.500	Amunisi permainan	6.429.500
		47.000	ATK	6.382.500
		19.500	Pembuatan poin	6.363.000
		145.000	Box permainan	6.218.000
		28.500	Buku konsultasi	6.189.500
02/03/2014		60.000	Transportasi	6.129.500
		3.500	Administrasi	6.126.000
09/03/2014		262.500	Konsumsi	5.863.500
		80.000	Transportasi	5.783.500
		4.000	Administrasi	5.779.500
23/03/2014		392.000	Konsumsi	5.387.500
		300.000	Transportasi	5.087.500
		420.000	Baju tim pelaksana	4.667.500
		30.500	Administrasi	4.637.000
26/03/2014		170.000	Fasilitas outbond	4.467.000
		50.000	Trasnportasi	4.417.000
18/05/2014		360.000	Cetak karpet polypera II	4.057.000
		50.000	Transportasi	4.007.000
		140.000	Konsumsi	3.867.000
		50.000	Administrasi	3.817.000
21/06/2014		50.000	Transportasi	3.767.000
		20.000	Administrasi	3.747.000
		55.500	Buku panduan	3.691.500
10/07/2014		55.000	Karakter pion	3.636.500
		102.000	Buku panduan, arena polypera, dan box	3.534.500
		58.500	Administrasi	3.476.000
13/07/2014		170.000	Transportasi	3.306.000
		10.000	Proposal pengajuan hak cipta	3.296.000

Tanggal	Pemasukan (Rp)	Pengeluaran (Rp)	Keterangan Pengeluaran	Saldo (Rp)
Agustus 2014		800.000	Produksi polypera mini (80.000 x 10 set)	2.496.000
		100.000	Transportasi kunjungan ke Dinas Pendidikan Kab. Bogor (20.000 x 5 orang)	2.396.000
		100.000	Transportasi kunjungan ke beberapa SD dan/ SMP di Bogor (20.000 x 5 orang)	2.296.000
		50.000	Print proposal dan surat undangan	2.246.000
		2.246.000	Sosialisasi dan launching polypera mini sebagai bahan ajar konseling di sekolah (acara seminar dengan undangan para guru BK SD dan/ SMP di Bogor)	0
Saldo				0

Lampiran 2. Bukti-bukti Pendukung Kegiatan



Perlengkapan Polypera



Sosialisasi Polypera



Pengisian Pre-Test



Pengisian Kotak Mimpi



Aplikasi Pos "Ayo Berkreasi"



A
Aplikasi Pos "Ketuhanan"



Out Bond



Launching Program sebagai Bahan Ajar Konseling



Kebersamaan Tim



Polypera Mini