SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan
Volume 10, Nomor 5, Oktober 2026, hal. 5138 – 5147
ISSN : 2614-5251 (*print*) | ISSN : 2614-526X (elektronik)

Safety Awareness Fun Education (SAFE): Pengembangan permainan ular tangga sebagai media edukasi perlindungan diri untuk pencegahan kekerasan seksual pada anak

Fitri Nur Indah[1], Annisa Nur Azizah[2], Lutfia Zuliza Safitri[3]

[1]Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[2]Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[3]Program Studi Hukum Keluarga Islam, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Penulis korespondensi : Annisa Nur Azizah
E-mail : nurazizahannisa421@gmail.com

Diterima: 16 Agustus 2026| Direvisi: 09 Oktober 2026| Disetujui: 11 Oktober 2026| Online: 31 Oktober 2026
© Penulis 2026

Abstrak
Kekerasan seksual pada anak merupakan permasalahan yang terus meningkat sehingga diperlukan upaya pencegahan melalui pendidikan seksual yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa mengenai pencegahan kekerasan seksual melalui program *Safety Awareness Fun Education* (SAFE) berbasis permainan ular tangga. Program dilaksanakan pada 35 siswa kelas III SD Negeri 2 Jimbung melalui tahapan pengembangan materi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Materi disusun berdasarkan lima domain *An Illustrated Scale for Measuring Sexual-Abuse Prevention Knowledge* versi Indonesia. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan wawancara singkat sebelum serta sesudah kegiatan. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai bagian tubuh privat, batasan personal, sentuhan aman dan tidak aman, langkah perlindungan diri, serta pihak yang dapat dimintai bantuan. Program SAFE berpotensi menjadi alternatif media psikoedukasi yang efektif untuk mendukung upaya preventif pencegahan kekerasan seksual pada anak usia sekolah dasar.

Kata kunci: kekerasan seksual pada anak; pendidikan seksual; psikoedukasi; permainan ular tangga; sekolah dasar.

Abstract
Sexual violence against children is a growing problem, necessitating prevention efforts through sex education tailored to children's developmental stages. This activity aims to enhance students' understanding of sexual violence prevention through the Safety Awareness Fun Education (SAFE) program, which is based on the Snakes and Ladders game. The program was implemented with 35 third-grade students at SD Negeri 2 Jimbung through the stages of material development, preparation, implementation, and evaluation. The material was developed based on the five domains of the Indonesian version of An Illustrated Scale for Measuring Sexual-Abuse Prevention Knowledge. Evaluation was conducted through observation and brief interviews before and after the activity. The results showed an increase in students' understanding of private body parts, personal boundaries, safe and unsafe touch, self-protection measures, and whom to turn to for help. The SAFE program has the potential to serve as an effective alternative psychoeducational tool to support preventive efforts against sexual violence among elementary school-aged children.

Keywords: child sexual abuse; sex education; psychoeducation; snakes and ladders game; elementary school.

PENDAHULUAN

Kekerasan seksual yang melibatkan anak masih menjadi persoalan serius yang semakin meningkat baik di tingkat global maupun nasional. UNICEF (2024) melaporkan lebih dari 370 juta anak perempuan dan perempuan mengalami kekerasan seksual sebelum usia 18 tahun, dan jumlah tersebut meningkat hingga 650 juta apabila mencakup kekerasan seksual nonkontak. Falk (2024) menyebutkan satu dari sebelas anak laki-laki mengalami kekerasan seksual semasa kanak-kanak. *Together for Girls* bersama (Together for Girls, 2024) menambahkan bahwa sekitar tiga anak perempuan dan dua anak laki-laki di dunia menjadi korban kekerasan seksual per detik. Sementara itu, data nasional menunjukkan sebanyak 2.057 kasus kekerasan terjadi pada anak dengan 265 kasus merupakan kekerasan seksual (KPAI, 2025). Pada tingkat regional, khususnya di Jawa Tengah, tercatat sebanyak 97 kasus pada 2023, 101 kasus pada 2024, dan melonjak hingga mencapai 648 kasus pada 2025 (DP3AKB Provinsi Jawa Tengah, 2025). Hal ini sejalan dengan data pemerintah provinsi Jawa Tengah yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan, kasus kekerasan terhadap anak meningkat dari 2.110 kasus pada 2020 menjadi 2.420 kasus pada 2024, dengan hampir setengahnya adalah kasus kekerasan seksual (UNICEF Indonesia, 2025).

Kekerasan seksual pada anak dapat menimbulkan dampak yang luas terhadap perkembangan fisik, psikologis, sosial, maupun kognitif (Ulfah et al., 2024). Selain menyebabkan trauma dan gangguan kesehatan, pengalaman tersebut juga dapat menurunkan konsentrasi belajar, menghambat perkembangan sosial, serta memengaruhi kualitas hidup korban dalam jangka panjang (Dewi & Nurmadiah, 2025). Oleh karenanya, upaya pencegahan menjadi penting dilakukan sejak dini, Salah satunya yaitu melalui pemberian pendidikan seksual yang disesuaikan dengan tahapan berkembangnya anak. Pemberian pendidikan seksual sejak dini berperan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan perlindungan diri anak, sehingga anak lebih mampu mengenali situasi yang berisiko terhadap kekerasan seksual (Kristanti et al., 2026). Seperti yang dipaparkan oleh Pereira et al. (2020), bahwasanya satu diantara beberapa yang mengakibatkan adanya kekerasan seksual pada remaja dan anak ialah tidak terdapat ruang edukasi yang memadai.

Sejalan dengan pentingnya upaya preventif tersebut, temuan awal di lapangan menunjukkan bahwa salah satu guru di SDN 2 Jimbung menunjukkan bahwa pemahaman mengenai pendidikan seksual telah mulai diperkenalkan kepada guru melalui kegiatan sosial. Materi yang diperoleh mencakup pemahaman mengenai batasan perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan serta pengenalan bagian tubuh privat. Guru juga memandang bahwa pendidikan seksual perlu diberikan sejak dini sebagai salah satu upaya untuk membekali anak dengan pengetahuan dan keterampilan perlindungan diri dari kekerasan seksual. Pandangan tersebut didukung oleh orang tua siswa yang menilai bahwa pemberian pendidikan seksual bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak mengenai batasan tubuh dan cara melindungi diri. Namun demikian, hasil wawancara awal pada siswa kelas III SDN 2 Jimbung menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai konsep bagian tubuh privat dan upaya perlindungan diri ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman atau mengancam. Temuan ini mengindikasikan masih rendahnya pemahaman dasar anak terkait pendidikan seksual, sehingga diperlukan intervensi edukatif yang terarah dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Satu diantara beberapa sarana yang dapat digunakan guna penyampaian pendidikan seksual pada anak adalah melalui media permainan edukatif. Penggunaan media ini sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan partisipasi secara langsung (Sungkono et al., 2024). Pernyataan ini juga didukung dari adanya beberapa penelitian yang memperlihatkan bahwasanya penggunaan permainan edukatif bisa menambah pemahaman yang juga keikutsertaan anak pada aktivitas belajar mengajar (Ningtyas, 2023; Rahmawati et al., 2026; Susilawati et al., 2026). Satu diantara beberapa jenis permainan edukatif yang bisa dimanfaatkan ialah bermain ular tangga karena memiliki karakteristik sederhana, menarik, serta memungkinkan penyampaian pesan edukatif secara lebih interaktif. Efektivitas media ini didukung oleh beberapa penelitian, di antaranya Patalatu et al. (2025) yang menjumpai bahwasanya edukasi perilaku asertif dengan bermain ular tangga bisa menambah

pemahaman serta pengetahuan anak dalam pencegahan kekerasan seksual. Penemuan yang sejenis juga ditunjukkan oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh Sumiyarini et al. (2022) yang menjelaskan bahwasanya bermain ular tangga efektif untuk menambah pengetahuan anak terkait pencegahan dan dampak kekerasan seksual. Selain itu, Rosandi & Rahmi (2026) juga mengungkapkan bahwasanya pemanfaatan media jenis bermain ular tangga lebih efektif guna menambah pengetahuan tentang mencegah kekerasan seksual yang terjadi pada anak-anak di usia 7 hingga 9 tahun.

Berdasarkan uraian tersebut, meningkatnya angka kekerasan seksual pada anak, disertai dengan rendahnya pemahaman siswa kelas III SDN 2 Jimbung mengenai bagian tubuh privat dan cara melindungi diri, menunjukkan urgensi pelaksanaan edukasi pencegahan kekerasan seksual yang sesuai dengan tahap perkembangan. Kondisi ini penting untuk segera diatasi, sebab tanpa adanya intervensi yang tepat, anak akan tetap berada pada posisi rentan menjadi korban kekerasan seksual akibat kurangnya kemampuan mereka dalam mengenali situasi berbahaya maupun mencari pertolongan.

Menyikapi hal tersebut, beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa permainan ular tangga efektif digunakan sebagai media edukasi pencegahan kekerasan seksual pada anak, namun sebagian besar di antaranya belum menyusun materi permainan secara terstruktur berdasarkan domain pengetahuan pencegahan kekerasan seksual yang baku dan tervalidasi. Penelitian Patalatu et al. (2025), masih berfokus pada penguatan perilaku asertif secara umum, sementara Sumiyarini et al. (2022) mengombinasikan berbagai media pembelajaran sehingga kontribusi tunggal permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan anak belum dapat diidentifikasi secara jelas. Di samping itu, evaluasi keberhasilan program pada penelitian-penelitian tersebut umumnya masih mengandalkan pendekatan pretest-posttest kuantitatif, sedangkan pemahaman mendalam mengenai proses penerimaan materi oleh anak melalui pendekatan kualitatif sederhana, seperti wawancara, masih jarang dilakukan.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, jenis kebaharuan pada kegiatan pengabdian ini terdapat pada proses mengembangkan program SAFE yang memanfaatkan permainan ular tangga untuk dijadikan media utama edukasi guna mencegah kekerasan seksual, dengan materi yang mengacu pada domain *An Illustrated Scale for Measuring Sexual-Abuse Prevention Knowledge* versi terjemahan Indonesia oleh (Dhestiana, 2021), mencakup pengenalan bagian tubuh privat, batasan personal, sentuhan tidak aman, serta respons perlindungan diri dan pencarian bantuan. Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman anak mengenai pencegahan kekerasan seksual melalui media permainan edukatif ular tangga sebagai upaya preventif terhadap risiko kekerasan seksual pada anak usia sekolah dasar.

METODE

Program *Safety Awareness Fun Education* (SAFE) dilaksanakan sebagai kegiatan psikoedukasi berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadran anak mengenai pencegahan kekerasan sesksual sejakk usia dini. Pelaksanaan program diuraiakan ke dalam empat bagian, yaitu lokasi dan mitra, tahap kegiatan, indikator keberhasilan, serta teknik analisis data.

Lokasi Dan Mitra

Program SAFE dilaksanakan di SD Negeri 2 Jimbung yang berperan sebagai mitra pelaksana kegiatan. Kemitraan dengan pihak sekolah mencakup pemberian izin pelaksanaan, penentuan sasaran peserta yaitu 35 siswa kelas III, penyediaan waktu dan ruang kegiatan, serta pendampingan oleh guru kelas selama program berlangsung.

Tahap kegiatan

Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan penyusunan psikoedukasi berdasarkan domain An Illustrated Scale for Measuring Sexual-Abuse Prevention Knowledge versi terjemahan Indonesia oleh (Dhestiana, 2021). Domain tersebut dipilih agar materi sesuai dengan aspek pengetahuan dasar yang perlu dimiliki anak dalam upaya pencegahan kekerasan seksual. Lima domain yang digunakan meliputi: (1)

pengenalan bagian tubuh privat (private body), (2) pemahaman batasan personal (personal boundaries), (3) identfikasi sentuhan yang aman dan tidak aman, (4) respons perlindungan diri ketika menghadapi situasi yang beresiko, dan (5) mencari bantuan kepada orang dewasa yang dipercaya.

Kelima domain tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam seluruh perangkat pembelajaran yang digunakan dalam program SAFE. Tim menyusun materi presentasi, memilih video edukasi sebagai pengantar pembelajaran, serta mengembangkan media permainan ular tangga edukatif yang dilengkapi dengan kartu permainan. Kartu permainan terdiri atas kartu pernyataan positif, kartu pernyataan negatif, dan kartu pertanyaan. Seluruh isi kartu dirancang untuk merepresentasikan kelima domain materi sehingga peserta memperoleh penguatan konsep melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Selain menyusun materi dan media, tahap persiapan juga meliputi koordnasi internal tim untuk menyusun konsep kegiatan, pembagian tugas, jadwal pelaksanaan, serta kebutuhan sarana prasarana. Selanjutnya dilakukan koordinasi dengan pihak SD Negeri 2 Jimbung terkait perizinan, penentuan sasaran peserta, waktu pelaksanaan, dan kesiapan fasilitas pendukung. Tim juga menyusun pedoman pelaksanaan permainan, instrumen observasi, pedoman wawancara singkat sebelum dan sesudah kegiatan, seta hadiah yang digunakan sebagai bentuk penguatan positf bagi peserta yang aktif selama mengikuti program.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan wawancara singkat kepada beberapa peserta yang dipilih secara acak untuk memperoleh gambaran awal mengenai pengetahuan mereka terkait pendidikan seks dan pelindungan diri. Aktivitas menyampaikan materi dilaksanakan dengan interaktif yakni melalui metode tanya jawab, ceramah, serta memutar video edukasi mengenai bagian tubuh privat. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan area tubuh pribadi, pentingnya menjaga batasan personal, cara mengenali sentuhan-sentuhan yang aman maupun yang tidak aman, aktivitas yang harus dilaksanakan saat berhadapan dengan situasi-situasi yang tidak nyaman, dan juga pentingnya mencari bantuan pada orang-orang dewasa yang bisa dipercaya.

Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti permainan edukatif Safety Awareness Fun Education (SAFE) sebagai bentuk penguatan materi. Peserta dibagi ke dalam tiga kelompok yang masing-masing terdiri atas sekitar sepuluh hingga dua belas anak. Setiap kelompok menentukan urutan bermain melalui hompimpa, kemudian peserta secara bergantian melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh. Apabila pion berhenti pada kotak tangga, ular, bom, atau hadiah, peserta mengambil kartu sesuai kategori kotak tersebut.

Pada kartu pernyataan positif dan negatif, peserta diminta membacakan isi kartu kemudian menyampaikan pendapat mengenai perilaku yang tepat, sedangkan pada kartu pertanyaan peserta diminta menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Fasilitator memberikan umpan balik dan penguatan terhadap setiap jawaban sehingga terjadi proses diskusi yang melibatkan seluruh peserta. Pergantian pemain dilakukan secara bergantian sehingga setiap anggota kelompok memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam permainan.

Tahap Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi dilakukan secara formatif melalui observasi selama kegiatan berlangsung, wawancara singkat setelah kegiatan, serta refleksi bersama pada akhir sesi. Wawancara akhir dilakukan kepada beberapa peserta yang dipilih secara acak menggunakan pertanyaan yang sejenis dengan wawancara awal untuk memperoleh gambaran perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti program.

Selain itu, beberapa peserta diminta maju ke depan kelas untuk menyampaikan kembali materi yang telah dipelajari sebagai bentuk refleksi pembelajaran sekaligus sarana monitoring pemahaman peserta secara langsung selama kegiatan berlangsung.

Ketercapaian Kegiatan

Ketercapaian program SAFE dilihat berdasarkan keterlibatan dan respons peserta selama kegiatan berlangsung. Ketercapaian kegiatan ditinjau dari beberapa aspek, yaitu: (1) keaktifan peserta dalam mengikuti permainan ular tangga, (2) kemampuan peserta dalam mengidentifikasi bagian tubuh privat, (3) kemampuan peserta dalam membedakan sentuhan aman dan tidak aman, (4) kemampuan peserta dalam menentukan respons perlindungan diri ketika diberikan situasi berisiko, dan (5) kemampuan peserta dalam menyebutkan pihak yang dapat dimintai bantuan. Aspek-aspek tersebut diamati selama pelaksanaan permainan melalui respons peserta ketika menjawab pernyataan dan pertanyaan pada setiap pos permainan. Program dikatakan terlaksana dengan baik apabila peserta menunjukkan keterlibatan aktif selama permainan dan mampu memberikan respons yang sesuai terhadap materi perlindungan diri yang disampaikan.

Tenkik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil wawancara sebelum dan sudah kegiatan serta observasi selama pelaksanaan program dianalisis secara deskriptif. Jawaban peserta pada wawancara awal dan akhir dikelompokkan berdasarkan lima domain dalam *An Ilustrated Scale for Measuring Sexual-Abuse Prevention Knowledge*, kemudian dibandingkan untuk melihat perubahan pemahaman yang terjadi. Hasil observasi selama permainan berlangsung digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat gambaran mengenai partisipan dan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program *Safety Awareness Fun Education* (SAFE) berbasis permainan ular tangga dilaksanakan untuk memberikan edukasi mengenai pencegahan kekerasan seksual kepada siswa kelas III SD Negeri 2 Jimbung. Materi yang diberikan mencakup pengenalan bagian tubuh privat, pemahaman batasan personal, identifikasi sentuhan aman dan tidak aman, respons perlindungan diri, serta kemampuan mencari bantuan kepada orang dewasa yang dipercaya. Untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan setelah kegiatan, dilakukan evaluasi melalui wawancara singkat yang mengacu pada *An Illustrated Scale for Measuring Sexual-Abuse Prevention* versi terjemahan Indonesia yang dikembangkan (Dhestiana, 2021).

Kegiatan diawali dengan pembukaan dan pengenalan materi kepada peserta secara interaktif. Peserta diperkenalkan terlebih dahulu dengan bagian tubuh privat serta diberikan pemahaman mengenai pentingnya menjaga batasan tubuh sebagai bagian dari perlindungan diri. Selanjutnya, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mulai memainkan ular tangga secara bergantian. Setiap kelompok didampingi oleh fasilitator yang membantu mengarahkan jalannya permainan, memberikan penjelasan apabila peserta mengalami kesulitan, serta memberikan penguatan terhadap jawaban yang disampaikan.

Pada tahap pelaksanaan permainan edukatif, peserta bermain secara bergantian dan memperoleh kartu berisi pernyataan atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi pencegahan kekerasan seksual. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk membaca, menjawab, dan menyampaikan pendapatnya, sementara fasilitator memberikan arahan serta penguatan terhadap jawaban yang diberikan. Kegiatan ini menjadi sarana bagi peserta untuk menguatkan kembali pemahaman mengenai perlindungan diri melalui aktivitas bermain, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Dengan demikian, kegiatan berlangsung secara interaktif melalui perpaduan antara penyampaian materi, permainan, tanya jawab, dan pendampingan kelompok.

Gambar 1. Pengenalan materi perlindungan diri kepada siswa kelas III SD Negeri 2 Jimbung.

Gambar 2. Permainan ular tangga sebagai media psikoedukasi.

Gambar 3. Pendampingan siswa dalam kelompok selama pelaksanaan permainan edukatif SAFE.

Setelah pelaksanaan kegiatan, dilakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai pencegahan kekerasan seksual masih terbatas. Pada aspek bagian tubuh privat, sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi bagian tubuh yang harus dijaga. Hanya dua siswa yang mampu menyebutkan sebagian anggota tubuh privat serta memahami bahwa bagian tersebut tidak boleh dilihat atau disentuh orang lain. Pada aspek batasan personal, siswa juga belum memahami pentingnya menjaga bagian tubuh privat. Sementara pada aspek sentuhan aman dan tidak aman, siswa belum mampu membedakan jenis sentuhan yang boleh diterima dan yang harus dihindari. Pada aspek respons perlindungan diri, sebagian besar siswa belum mengetahui tindakan yang tepat ketika menghadapi situasi tidak nyaman atau berisiko pada kekerasan seksual. Hal serupa juga terlihat pada aspek pihak yang dapat dimintai bantuan, karena sebagian besar siswa belum mengetahui kepada siapa mereka bisa menceritakan kejadian tersebut dan meminta pertolongan. Dua siswa dengan pemahaman awal terkait bagian tubuh privat menyatakan akan melaporkan situasi tidak nyaman yang dialami kepada orang tua.

Setelah diberikan edukasi kekerasan seksual melalui media permainan ular tangga SAFE yang dilengkapi lagu "Ini Area Privasiku" sebagai *ice breaking* sekaligus media pengenalan bagian tubuh privat, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik pada kelima aspek tersebut. Berdasarkan hasil wawancara singkat dan observasi selama kegiatan berlangsung, anak-anak mampu mengidentifikasi bagian tubuh privat secara lengkap, meliputi mulut, dada, kemaluan, dan pantat. Siswa juga memahami batasan personal dengan mengetahui bahwa bagian-bagian tersebut harus dijaga dan tidak boleh

disentuh siapa pun. Pada aspek sentuhan aman dan tidak aman, siswa mampu mengidentifikasi jenis sentuhan berdasarkan contoh situasi yang diberikan selama kegiatan. Selanjutnya pada aspek respons perlindungan diri, siswa mampu menyebutkan tindakan yang dilakukan ketika menghadapi situasi tidak nyaman atau berisiko, yaitu mengatakan "tidak", segera pergi, dan mencari bantuan. Selain itu, siswa telah mampu menyebutkan pihak-pihak yang dapat dimintai pertolongan, yaitu orang tua, guru, dan orang dewasa terpercaya lainnya.

Perubahan tersebut menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan SAFE. Program ini, tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai pencegahan kekerasan seksual, tetapi juga membantu siswa memahami cara menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi yang mungkin mereka hadapi sehari-hari. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam memberikan respons terhadap berbagai situasi yang disajikan melalui kartu pertanyaan dan kartu pernyataan selama permainan berlangsung. Peserta tidak hanya menghafal materi yang disampaikan, tetapi juga berdiskusi, memberikan alasan atas jawaban yang dipilih, serta mengaitkan materi dengan pengalaman yang mereka ketahui. Proses tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara aktif sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.

Namun, hasil tersebut bukan merupakan perubahan perilaku perlindungan diri dalam situasi nyata. Kemampuan siswa dalam menyebutkan tindakan seperti mengatakan ”tidak”, pergi, dan cari bantuan menunjukkan bahwa mereka telah mengetahui strategi perlindungan diri yang bisa dilakukan. Program ini tidak mengevaluasi apakah strategi tersebut benar-benar diterapkan oleh siswa untuk menghadapi situasi kekerasan seksual nyata dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil kegiatan tidak digunakan untuk menyimpulkan ada atau tidaknya perubahan perilaku aktual siswa.

Ketercapaian program dalam meningkatkan pemahaman siswa turut didukung oleh karakteristik media permainan SAFE yang mengintegrasikan berbagai bentuk pembelajaran dalam satu rangkaian kegiatan. Penyampaian materi melalui video edukasi memberikan gambaran awal mengenai konsep bagian tubuh privat, sedangkan lagu "Ini Area Privasiku" membantu peserta mengingat bagian tubuh yang harus dijaga melalui lirik yang sederhana dan mudah dihafalkan. Selanjutnya, permainan ular tangga yang dipadukan dengan kartu pertanyaan positif, kartu pernyataan negatif, dan kartu pertanyaan mendorong peserta untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan juga memberi respon yang sesuai atas macam-macam situasi yang berkaitan dengan perlindungan diri. Pendekatan belajar sambil melakukan permainan tersebut akan menghadirkan suasana kegiatan belajar mengajar yang lebih menggembirakan yang akhirnya peserta tetap aktif dan fokus selama kegiatan berlangsung.

Apabila ditinjau berdasarkan lima domain materi yang digunakan, perubahan pemahaman terjadi pada seluruh aspek yang menjadi fokus program. Peserta mampu mengenali bagian tubuh privat yang harus dijaga, memahami pentingnya batasan personal dalam berinteraksi dengan orang lain, membedakan sentuhan yang aman dan tidak aman, menentukan langkah perlindungan diri ketika menghadapi situasi yang berpotensi mengarah pada kekerasan seksual, serta mengetahui kepada siapa mereka dapat meminta bantuan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan domain *An Illustrated Scale for Measuring Sexual-Abuse Prevention Knowledge* sebagai dasar penyusunan materi dan media pembelajaran mampu membantu peserta memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pencegahan kekerasan seksual.

Keberhasilan itu tidak lepas dari kesesuaian penyampaian materi dan juga karakteristik berkembangnya kognitif pada anak usia sekolah dasar. Didasarkan dari teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa kelas III SD yang secara umum ada pada usia 8 sampai 9 tahun yakni berada pada tahapan operasional konkret (Yanti et al., 2024). Pada tahap ini, anak telah mampu memahami hubungan sebab-akibat, menerapkan konsep yang telah dipelajari, memecahkan masalah sederhana, serta mengikuti diskusi kelompok meskipun masih memerlukan arahan guru (Masriani et al., 2026). Sesuai dengan tahap perkembangan tersebut, Piaget menambahkan bahwa pelaksanaan pembelajaran akan lebih efektif apabila memanfaatkan media konkret, demonstrasi, permainan edukatif, simulasi, diskusi kelompok, serta aktivitas kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Yanti et al., 2024)..

Prinsip tersebut diimplementasikan dalam program *Safety Awareness Fun Education* (SAFE) melalui permainan ular tangga yang dipadukan dengan ilustrasi, kartu pernyataan dan pertanyaan, serta diskusi mengenai situasi yang berkaitan dengan perlindungan diri dari kekerasan seksual. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan interaktif, sehingga materi dapat dipahami melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran (Mardhiyah, 2025). Melalui rangkaian kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh informasi mengenai bagian-bagian tubuhnya yang privat, batasan-batasan diri, sentuhan aman dan juga tidak aman, serta langkah-langkah untuk melindungi diri, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman dan situasi yang dekat pada hidup siswa sehari-hari. Temuan ini juga selaras dengan berbagai penelitian-penelitian sebelumnya, bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu media edukasi yang bisa dibilang efektif dalam menambah pemahaman serta pengetahuan para siswa tentang pencegahan terjadinya kekerasan seksual (Patalatu *et al.*, 2025; Rosandi & Rahmi, 2026; Sumiyarini *et al*., 2022).

Penggunaan media permainan dalam program SAFE memperkuat pentingnya pengembangan strategi edukasi mengenai proses mencegah adanya kekerasan seksual yang diselaraskan dengan kebutuhan serta tahap perkembangan dari anak-anak. Pendekatan yang bersifat partisipatif dan kontekstual dapat mendukung proses pemahaman anak terhadap perlindungan diri secara lebih bermakna. Sehingga dengan demikian, edukasi dengan basis permainan seperti SAFE bisa dijadikan salah satu opsi atau alternatif pendekatan preventif untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang situasi yang mempunyai resiko dan juga meresponnya secara tepat.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan program *Safety Awareness Fun Education* (SAFE) berbasis permainan ular tangga menunjukkan bahwa program ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa kelas III SD Negeri 2 Jimbung mengenai pencegahan kekerasan seksual. Setelah mengikuti kegiatan, siswa mampu mengenali bagian tubuh privat, memahami batasan personal, membedakan sentuhan aman dan tidak aman, serta mengetahui langkah perlindungan diri dan pihak yang dapat dimintai bantuan ketika menghadapi situasi yang mengarah pada kekerasan seksual. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi melalui permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan membantu anak untuk memahami konsep perlindungan diri sesuai dengan tahap perkembangannya. Temuan ini memperlihatkan bahwa program SAFE berbasis permainan ular tangga berpotensi menjadi salah satu alternatif media psikoedukasi dalam upaya pencegahan kekerasan seksual pada anak usia sekolah dasar. Selain membantu meningkatkan pengetahuan, program ini juga mendorong anak untuk lebih memahami pentingnya menjaga batasan diri dan berani mencari bantuan kepada orang dewasa yang dipercaya ketika menghadapi situasi yang tidak aman.

Program SAFE selanjutnya dapat dikembangkan dengan memperluas sasaran peserta serta menambahkan variasi media maupun simulasi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan usia anak. Pelaksanaan program secara berkelanjutan bersama pihak sekolah juga sangat diperlukan agar pemahaman siswa mengenai perlindungan diri dapat terus diperkuat secara konsisten. Di sisi lain, terdapat beberapa hambatan yang perlu diperhatikan dan dievaluasi dalam pengabdian ini, meliputi keterbatasan alokasi waktu kegiatan, besarnya jumlah peserta dalam kelompok, perbedaan tingkat pemahaman dasar siswa, serta keterbatasan sarana pendukung yang sempat memengaruhi optimalisasi keterlibatan peserta selama proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan baik dalam bentuk pendanaan, fasilitas, maupun kontribusi selama proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak administrasi sekolah, para guru, dan seluruh siswa SD Negeri 2 Jimbung yang secara aktif berpartisipasi dan mendukung kelancaran pelaksanaan program *Safety Awareness Fun Education* (SAFE), sehingga kegiatan-kegiatan tersebut dapat dilaksanakan dengan sukses dan mencapai tujuan yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

Dewi, G., & Nurmadiah. (2025). Anak sebagai Korban Kekerasan Seksual (Dampak dan Faktor Penyebabnya). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(3), 2393–2397. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3930a

Dhestiana, M. (2021). *Validitas isi dan instrumen An Illustrated Scale Measuring The Sexual-abuse Prevention Knowledge versi Indonesia* [Universitas Indonesia]. https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920521991&lokasi=lokal

Falk, P. S. (2024). UNICEF: Sexual violence against girls and boys "alarming." *U.S. News & World Report*. https://www.usnews.com/news/world-report/articles/2024-10-10/unicef-sexual-violence-against-girls-and-boys-alarming

Girls, T. for. (2024). *Every second this past year 3 girls and 2 boys experienced child sexual violence*. Together for Girls. https://www.togetherforgirls.org/en/press/every-second-this-past-year-3-girls-and-2-boys-experienced-child-sexual-violence

Indonesia, U. (2025). *Mengembalikan harapan dan kehidupan anak-anak melalui pekerjaan sosial di Klaten*. Unicef Indonesia. https://www.unicef.org/indonesia/id/stories/mengembalikan-harapan-dan-kehidupan-anak-anak-melalui-pekerjaan-sosial-di-klaten

KPAI. (2025). *Laporan tahunan KPAI, jalan terjal perlindungan anak: Ancaman serius generasi emas Indonesia*. KPAI. https://www.kpai.go.id/publikasi/laporan-tahunan-kpai-jalan-terjal-perlindungan-anak-ancaman-serius-generasi-emas-indonesia

Kristanti, E., Wisrance, M. W., & Bone, D. (2026). Psikoedukasi Seks Sejak Dini sebagai Upaya Preventif Kekerasan Seksual pada Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 1568–1577. https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2148

Mardhiyah, I. (2025). *Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar*. *3*, 470–474.

Masriani, D., Aurora, K., Sanniyah, S., Razza, A. M., & Mukhti, N. N. (2026). Analisis Perkembangan Belajar Siswa Berdasarkan Teori Freud, Erikson, dan Piaget di Kelas V SDN 12 Padang Besi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(2).

Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education (RDJE)*, *9*(2), 871–880.

Patalatu, J. S., Seipattiseun, M. G. Y., Budiman, V., Laratmasse, A. F., & Tuny, M. T. (2025). Edukasi Perilaku Asertif melalui Permainan Ular Tangga sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, *10*(11), 2460–2467. https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i11.10361

Pereira, C., Pimentel, R., Leitão, F., Moraes, S., Maia, P., Santos, É., Freitas, M., Trigueiro, G., Filho, P., & Abreu, L. (2020). Sexual Violence against Children and Adolescents Taking Place in Schools: An Integrative Review. *Children*, *7*, 1–9. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/?term=Moraes+SDTA&cauthor_id=33256055

Rahmawati, D., Ibrahim, M., Lutfauziah, A., & Wahyudi, A. (2026). Keefektifan Penggunaan Media Game Edukatif Rogaplay terhadap Minat dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(1), 494–507. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43331

Rosandi, A. S., & Rahmi, T. (2026). Permainan Edukatif sebagai Media Perlindungan Anak dari Kekerasan Seksual. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *10*(1), 196–205. https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7730

Sumiyarini, R., Riyadi, S., Dwiyati, & Susilowati, L. (2022). Edukasi Kekerasan Seksual dengan Media Video dan Permainan Ular Tangga sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak yang Bersekolah dengan Basis Asrama. *Journal of Innovation in Community Empowerment (JICE)*, *4*(1), 32–36.

Sungkono, Hakim, M. L., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). Pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan dengan media pembelajaran bagi guru sekolah dasar di wilayah koordinator pendidikan bulu Sukoharjo. *Jurnal ABDI*, *9*(2), 195–199.

Susilawati, R., Rolina, N., & Prayitno. (2026). Board Game Edukatif Berbasis Berpikir Logis untuk Anak

Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *10*(3), 2156–2167. https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i3.8457

Tengah, D. P. J. (2025). *Data kekerasan perempuan & anak Provinsi Jawa Tengah tahun 2020-2025*. https://ppid.dp3akb.jatengprov.go.id/uploads/media/Media20251017547DATA KEKERASAN PEREMPUAN %26 ANAK PROVINSI JAWA TENGAH TAHUN 2020-2025 September %281%29.pdf

Ulfah, M., Maghvirani, R. C., & Nuqul, F. L. (2024). Analisis Dampak Korban Kekerasan Seksual pada Anak: Systemati Literature Review. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, *2*(1), 46–56. https://journal.pipuswina.com/index.php/jippsi/about

UNICEF. (2024). *Over 370 million girls and women globally subjected to rape or sexual assault as children*. UNICEF. https://www.unicef.org/press-releases/over-370-million-girls-and-women-globally-subjected-rape-or-sexual-assault-children

Yanti, Y., Hidayah, N., Kalifah, D. R. N., Fiah, R. E., Mardiyah, Zulaiha, & Uminar, A. N. (2024). Analysis of Learning Implementation Acording to Jean Piaget's Theory in the Context of Elementary School Children's Cognitive Development. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 90–105. http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal