



Edukasi Bahaya Pergaulan Bebas Melalui Media Permainan Ular Tangga di MA Mathla'ul Anwar Pandeglang

Education on the Dangers of Promiscuity Through Snake and Ladder Game Media at MA Mathla'ul Anwar Pandeglang

Ucu Wandu Somantri¹, Mutiara², Chaerunisa Agustina³, Kokom Komalasari⁴,
Puspita Sari⁵, Nani Desiawati⁶, Siti Nur Ramdaniati⁷,
Erma Noor Wahyuningsih⁸, Heny Sasmita⁹

¹⁻⁹ Prodi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Sains, Farmasi dan Kesehatan,
Universitas Mathla'ul Anwar, Indonesia

Korespondensi penulis: ucuancaur@gmail.com

Article History:

Received: May 30, 2025;

Revised: June 30, 2025;

Accepted: July 28, 2025;

Published : July 30, 2025

Keywords: Education, Free
Association, Snakes Ladders Game,
Student Character, Teenagers.

Abstract: Free association among adolescents is a social problem that is increasingly worrying, especially in the current era of globalization. Adolescents' lack of understanding regarding behavioral boundaries in social interactions can have various negative impacts, both physically, psychologically, and socially. To address this, this community service activity was conducted with the aim of providing education about the dangers of free association to students of MA Mathla'ul Anwar Pandeglang. A total of 25 students participated in this activity. The media used was a snakes and ladders game that had been educationally modified to suit the material presented. The implementation method included interactive lectures, educational games, group discussions, and learning evaluations through pre- and post-tests. The results of the activity showed a 34% increase in students' understanding of the dangers of free association after participating in the entire series of activities. In addition, the snakes and ladders game media proved effective as a fun learning tool and was able to increase active student participation. This game also helped students more easily understand and remember the material presented. With this creative and participatory approach, it is hoped that education about healthy associations and adolescent character can be better accepted and implemented in everyday life. This activity is expected to become an alternative model for character education in schools and can be implemented sustainably in various educational institutions.

Abstrak

Pergaulan bebas di kalangan remaja merupakan salah satu permasalahan sosial yang semakin mengkhawatirkan, terutama di era globalisasi saat ini. Kurangnya pemahaman remaja mengenai batasan perilaku dalam pergaulan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, baik dari segi fisik, psikologis, maupun sosial. Untuk mengatasi hal tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan memberikan edukasi mengenai bahaya pergaulan bebas kepada siswa MA Mathla'ul Anwar Pandeglang. Sebanyak 25 siswa terlibat dalam kegiatan ini. Media yang digunakan adalah permainan ular tangga yang telah dimodifikasi secara edukatif agar sesuai dengan materi yang disampaikan. Metode pelaksanaan meliputi ceramah interaktif, permainan edukatif, diskusi kelompok, serta evaluasi pembelajaran melalui pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap bahaya pergaulan bebas sebesar 34% setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Selain itu, media permainan ular tangga terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Permainan ini juga membantu siswa untuk lebih mudah memahami serta mengingat materi yang disampaikan. Dengan pendekatan yang kreatif dan partisipatif ini, diharapkan edukasi mengenai pergaulan sehat dan karakter remaja dapat lebih diterima dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini diharapkan menjadi salah satu model alternatif edukasi karakter di sekolah dan dapat diterapkan secara berkelanjutan di berbagai institusi pendidikan.

Kata Kunci: Edukasi, Karakter Siswa, Pergaulan Bebas, Permainan Ular Tangga, Remaja.

1. PENDAHULUAN

Pergaulan bebas di kalangan remaja menjadi isu sosial yang semakin mengkhawatirkan di era globalisasi ini (Dwi Yati & Andriyani, 2025). Perkembangan teknologi dan akses informasi yang tanpa batas sering kali membawa pengaruh negatif jika tidak diimbangi dengan pendidikan karakter yang kuat (M. Mbayang, 2024). Banyak remaja yang terjebak dalam perilaku menyimpang akibat kurangnya pengetahuan dan kontrol diri, sehingga menimbulkan berbagai permasalahan seperti penyalahgunaan narkoba, seks bebas, hingga kekerasan remaja (Masyudi et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan pentingnya intervensi edukatif yang tepat sasaran dalam membekali remaja dengan pengetahuan dan keterampilan untuk memilih pergaulan yang sehat (Somantri, 2024).

Di lingkungan pendidikan, khususnya di MA Mathla'ul Anwar Pandeglang, fenomena pergaulan bebas juga menjadi tantangan yang perlu diatasi. Sebagai institusi yang berperan membentuk karakter siswa, madrasah ini membutuhkan strategi edukasi yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Jubaedah et al., 2023). Pendekatan yang hanya bersifat ceramah satu arah sering kali kurang diminati oleh remaja, sehingga diperlukan metode inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman mereka terhadap bahaya pergaulan bebas (Latara et al., 2025).

Salah satu metode kreatif yang dapat digunakan adalah media permainan edukatif, seperti permainan ular tangga (Nurhayati, 2023). Permainan ini dapat diadaptasi dengan menambahkan pesan-pesan moral dan edukatif pada setiap kotaknya (Muslihah et al., 2025). Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan ini, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi, mengingat pesan-pesan penting, serta membangun kesadaran diri dalam menjaga perilaku mereka di lingkungan sosial (Irwandi, 2024).

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat berjudul *Edukasi Bahaya Pergaulan Bebas melalui Media Permainan Ular Tangga di MA Mathla'ul Anwar Pandeglang*, tim pelaksana berupaya memberikan pemahaman kepada siswa mengenai definisi, faktor penyebab, dampak negatif, dan upaya pencegahan terhadap pergaulan bebas (Sri Wahyuni et al., n.d.). Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan yang komunikatif dan menyenangkan agar siswa lebih antusias dalam mengikuti edukasi (Noerdjanah & Sugiono, 2020). Tujuan utama dari kegiatan ini meliputi peningkatan pengetahuan siswa tentang bahaya pergaulan bebas, penumbuhan kesadaran akan pentingnya menjaga pergaulan yang sehat, serta pengembangan keterampilan pengambilan keputusan yang positif dalam kehidupan sehari-hari (Risna & Dwi Putri Rusman Program Studi Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Parepare, n.d.). Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan meningkatkan efektivitas penyampaian

materi melalui metode kreatif berbasis permainan. Manfaat yang diharapkan antara lain adalah peningkatan pemahaman siswa, terbentuknya sikap kritis dan tanggung jawab dalam memilih pergaulan, terciptanya lingkungan sekolah yang positif dan aman, serta lahirnya model edukasi inovatif yang aplikatif dalam pendidikan karakter remaja (Fajar et al., 2024).

Dengan demikian, kegiatan edukasi ini diharapkan tidak hanya menjadi sebuah intervensi sesaat, tetapi juga memberikan dampak berkelanjutan bagi pembentukan karakter siswa di MA Mathla'ul Anwar Pandeglang. Media permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran inovatif diharapkan mampu menjadi contoh metode edukasi kreatif yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan penting kepada generasi muda (Wulan Sari et al., 2022).

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang secara sistematis untuk memastikan efektivitas dalam mencapai tujuan edukasi bahaya pergaulan bebas. Adapun tahapan metode meliputi:

- Identifikasi Masalah dan Analisis Situasi

Kegiatan diawali dengan pengumpulan data awal melalui *Focus Group Discussion* (FGD) bersama siswa, wawancara dengan guru Bimbingan Konseling (BK), dan penyebaran kuesioner sederhana. Data ini digunakan untuk memahami persepsi siswa terhadap pergaulan bebas dan menentukan kebutuhan intervensi edukatif.

- Pengembangan Media Edukasi

Tim merancang media permainan ular tangga edukatif yang dimodifikasi. Setiap kotak permainan berisi pertanyaan atau pernyataan reflektif terkait pengertian, dampak, dan cara mencegah pergaulan bebas. Selain itu, disusun juga media pendukung seperti *flyer* dan materi presentasi (Putri et al., 2019).

- Pelaksanaan Edukasi

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa sesi:

- Ceramah Interaktif: Pemaparan materi dasar dengan melibatkan siswa melalui tanya jawab, studi kasus, dan contoh konkret.
- Permainan Edukatif: Siswa dibagi dalam kelompok dan memainkan media ular tangga. Setiap langkah disertai dengan pertanyaan yang harus dijawab untuk bisa melanjutkan permainan.
- Diskusi Kelompok: Setelah permainan, siswa melakukan diskusi untuk merefleksikan isi permainan dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi atau lingkungan sekitar.

- Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen kuantitatif dan kualitatif, yaitu:

- Pre-test dan Post-test: Kuesioner berisi 10 pertanyaan pilihan ganda diberikan sebelum dan sesudah edukasi untuk mengukur perubahan pengetahuan. Skor dikumpulkan dan dianalisis secara deskriptif untuk menghitung peningkatan pemahaman.
- Validitas dan Reliabilitas Instrumen: Butir-butir soal pre-post test disusun berdasarkan indikator materi dan telah direview oleh dosen ahli promosi kesehatan sebelum digunakan.
- Angket Evaluasi Kepuasan: Untuk mendapatkan umpan balik siswa terkait metode, materi, dan media yang digunakan.

- Analisis Data

Data dari *pre-post test* dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus peningkatan skor rata-rata

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat dalam kegiatan ini dapat dijelaskan melalui konsep berikut, yang terlihat pada Gambar 1.



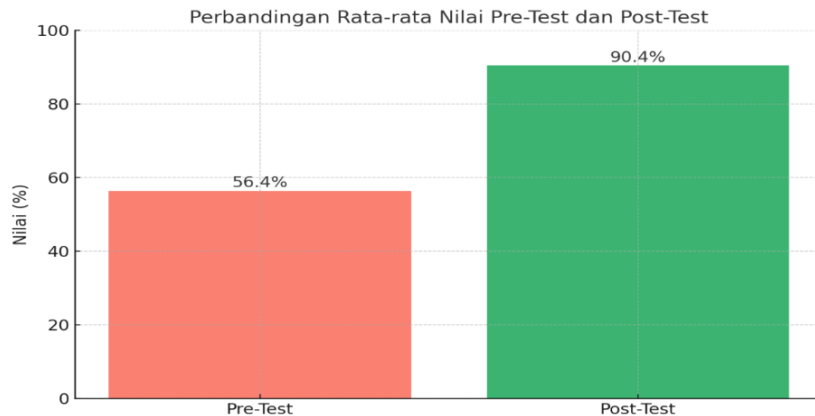
Gambar 1. Konsep Edukasi Bahaya Pergaulan Bebas melalui Media Permainan
Ular Tangga di MA Mathla'ul Anwar Pandeglang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan edukasi bahaya pergaulan bebas melalui media permainan ular tangga di MA Mathla'ul Anwar Pandeglang melibatkan 25 siswa. Evaluasi dilakukan melalui instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan pemahaman peserta terhadap bahaya pergaulan bebas. Selain itu, dilakukan juga survei kepuasan peserta untuk mengukur efektivitas metode yang digunakan.

- Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Instrumen evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda dengan cakupan materi: definisi pergaulan bebas, faktor penyebab, dampak negatif, dan strategi pencegahan. Hasil pengukuran ditampilkan pada Tabel 1.



Gambar 2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Terjadi peningkatan sebesar 34% dalam pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan edukasi, yang menunjukkan bahwa metode edukatif berbasis permainan sangat efektif dibanding pendekatan konvensional satu arah.

- **Partisipasi dan Antusiasme Peserta**

Dalam sesi permainan ular tangga, seluruh siswa menunjukkan antusiasme tinggi. Permainan dikemas dalam dua kelompok yang saling bersaing dengan menyelesaikan tantangan pertanyaan di setiap kotak permainan. Pendekatan ini berhasil:

- Meningkatkan *engagement* siswa.
- Membantu mereka mengingat konsep penting melalui konteks yang menyenangkan.
- Mendorong kerjasama tim dan diskusi aktif.

Salah satu siswa mengungkapkan dalam evaluasi lisan :
"Biasanya materi kayak gini bikin ngantuk, tapi dengan permainan ular tangga, jadi seru dan bikin mikir juga."



Gambar 3. Permainan media ular tangga

- Refleksi Melalui Diskusi Kelompok

Setelah permainan, dilakukan sesi diskusi reflektif. Siswa:

- Mengidentifikasi bentuk pergaulan bebas yang sering terjadi di sekitar mereka (misalnya pacaran bebas, nongkrong hingga larut malam, dan penggunaan media sosial tanpa kontrol).
- Menyebutkan strategi pencegahan seperti meningkatkan kesadaran diri, memilih teman yang baik, dan mendekatkan diri pada kegiatan positif. Diskusi ini memperkuat transfer nilai dari kognitif ke afektif.



Gambar 4. Edukasi tentang pergaulan bebas

- Evaluasi Kepuasan Peserta

Angket evaluasi diberikan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap metode, materi, dan media yang digunakan. Hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kepuasan Peserta (N = 25)

Aspek yang Dinilai	Sangat Setuju	Setuju	Cukup	Tidak Setuju
Materi mudah dipahami	68%	32%	0%	0%
Permainan membuat belajar jadi seru	80%	20%	0%	0%
Media permainan menarik dan edukatif	72%	28%	0%	0%
Ingin metode ini diterapkan lagi	84%	16%	0%	0%

Interpretasi Tidak ada responden yang menjawab "Cukup" atau "Tidak Setuju", artinya seluruh peserta puas terhadap pendekatan yang digunakan.

- Implikasi Edukatif

Keberhasilan program ini memperkuat premis bahwa pendekatan interaktif, terutama dengan media permainan edukatif:

- Meningkatkan pemahaman kognitif melalui cara yang menyenangkan.
- Menumbuhkan kesadaran kritis dan nilai-nilai karakter.
- Dapat direplikasi di sekolah lain dengan modifikasi sesuai konteks lokal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga sebagai metode edukasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya pergaulan bebas. Pendekatan yang interaktif dan menyenangkan ini mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperdalam pemahaman materi, serta membentuk sikap kritis dalam memilih pergaulan yang sehat. Selain itu, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan edukasi yang kreatif dapat menjadi alternatif yang menarik untuk penyuluhan-penyuluhan di lingkungan pendidikan, khususnya dalam upaya pencegahan perilaku menyimpang di kalangan remaja. Diharapkan ke depan, metode serupa dapat terus dikembangkan dan diterapkan dalam berbagai tema pembinaan karakter siswa untuk menciptakan generasi muda yang cerdas, berakhlak, dan berintegritas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Yati, & Andriyani, F. (2025). Pengaruh media edukasi ular tangga terhadap pengetahuan menstrual hygiene pada remaja intellectual disability di SLB Kabupaten Bantul. *Healthy Behavior Journal*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.30989/hbj.v3i1.1287>
- Fajar, N. A., Flora, R., Sulaningsi, K., Rachmayanti, R. D., Ananingsih, E. S., & Wulanda, A. F. (2024). Peningkatan pengetahuan remaja putri menggunakan media edukasi ular tangga dalam pencegahan anemia defisiensi besi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 68–75.
- Irwandi, A. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SD Inpres Pa'Baeng-Baeng Kota Makassar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 5796–5801.
- Jubaedah, D., Somantri, U. W., Handayani, E. E., Ramdaniati, S. N., Himmawan, L. S., Nastiti, D., & Sasmita, H. (2023). Efektivitas permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan tentang bahaya rokok pada siswa SMKS Mathla'un Nawakartika Pandeglang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 12–20. <https://doi.org/10.55606/jpkm.v2i2.125>
- Latara, F., Haryani, M., Toa, M. A. M., Pratama, M. A., Prasetya, D., Kusuma, K., Manorek, V., Lukuta, A., Dalaem, H., Tongkat, R., Adjana, R., & Irawan, S. (2025). Kesehatan remaja pergaulan bebas kalangan remaja di SMK Negeri 4 Kota Gorontalo. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(2), 234–238. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i2.29384>
- Masyudi, A. R., Damayanti, W., & Lushinta, I. P. (2023). Peran guru dalam mengurangi pergaulan bebas di kalangan remaja melalui pendidikan karakter moral, spiritual, dan sosial. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(3), 192–197.
- Mbayang, C. M. (2024). Pergaulan bebas di kalangan remaja. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 2(1), 366–372. <https://doi.org/10.57235/jleb.v2i1.1669>
- Muslihah, L., Tu'sadiyah, H., Rostiaty, T., & Adista, N. F. (2025). Peningkatan pengetahuan siswa tentang pencegahan pergaulan bebas melalui penguatan karakter Islam dan

- edukasi reproduksi di SMPN 1 Kramatwatu. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 8(2), 1015–1027. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v8i2.17703>
- Noerdjanah, N., & Sugiono, S. (2020). Peningkatan hasil belajar speaking menggunakan teknik Know, What to Know, Learned and Monologue Text. *Jurnal Terpadu Ilmu Kesehatan*, 9(1), 1–116. <https://doi.org/10.37341/interest.v9i1.193>
- Nurhayati, E. (2023). Pengaruh edukasi terhadap pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi. *Indonesian Journal of Nursing Health Science*, 8(1), 91–98. <https://doi.org/10.47007/ijnhs.v8i1.6234>
- Putri, F. L., Yudianti, I., & Mansur, H. (2019). Efektivitas penggunaan media video dan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan kesehatan reproduksi siswa kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 8(1), 23–35.
- Risna, R., & Dwi Putri Rusman, A. (n.d.). Mei 2020. *MAKES*, 3(2). <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/makes>
- Somantri, U. W. (2024). Edukasi bahaya perilaku seks bebas generasi Gen Z di SMK Mathla'ul Anwar Sukalangu Pandeglang. *Aspirasi: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 2(1), 222–228. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v2i1.324>
- Sri Wahyuni, I., Nur Fitriani, W., Karya Husada, P., & Raya Tanjung Barat Rukan Tanjung Mas Raya, J. B. (n.d.). Pemberdayaan remaja putri dengan peningkatan pengetahuan tentang kesehatan reproduksi. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/jpm>
- Wulan Sari, N., Yuniliza, Y., & Rovendra, E. (2022). Pengaruh edukasi dengan media ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap remaja tentang kesehatan reproduksi. *Journal of Health Educational Science and Technology*, 5(2), 115–126. <https://doi.org/10.25139/htc.v5i2.4559>