

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tahun 2020 kekerasan seksual merupakan jenis kekerasan pada anak yang mendapat persentase tertinggi di Indonesia. Sebaran persentase ini diperoleh dari data sistem informasi *online* perlindungan perempuan dan anak (SIMFONI PPA) yang menyebutkan bahwa eksploitasi sebesar 0,89%, TPPO (Tindak Pidana Perdagangan Orang) 1,42%, penelantaran 5,78%, psikis 18,31%, fisik 19,40%, disusul oleh seksual sebesar 46,70%, dan kekerasan lainnya sebesar 7,50%. Data tersebut menunjuknya tingginya kasus kekerasan seksual terjadi bukan hanya mengancam orang dewasa saja tetapi juga mengancam anak yang usianya rentang terhadap informasi mengenai perlindungan diri (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2021).

Kasus kekerasan seksual pada anak dapat meninggalkan dampak trauma yang mendalam baik secara fisik maupun psikologis yang serius. Dampak secara fisik yaitu anak kesulitan ketika berjalan dan duduk serta merasakan sakit pada organ genitalnya. Lalu dampak secara psikologis meliputi anak mengalami *post traumatic stress disorder* (PTSD) berupa ketakutan yang intens, kecemasan yang tinggi serta emosi kaskus pasca peristiwa hal ini menurut Kurniawati dalam (Septiani, 2021:53).

Beberapa kasus kekerasan yang dijumpai antara lain laporan penelitian yang dikeluarkan oleh lembaga advokasi anak korban kekerasan dari Australia *Child Wise* mencatat terdapat 80 anak laki-laki di daerah

Karangasem telah menjadi korban dari pedofil, mereka diculik, dianiaya secara seksual kemudian dibunuh lalu mayat mereka disembunyikan di gua (Haryono, dkk. 2018:25). Kasus lain yang ditemukan dalam penelitian Rohmam Adria (Haryono, dkk. 2018:25) ditemukan sebagian anak jalanan di Kuta dan Bali telah menjadi objek seksual para pedofil dari luar negeri, Alasan terjadinya kasus ini karena anak-anak yang rentan secara ekonomi akan mudah menjadi korban oleh pedofil dengan rayuan dan iming-iming uang dan kemewahan. Bahkan dengan hal ini jika suatu ketika ia tersadar telah menjadi korban pedofilia, tidak sedikit dari mereka berujung pasrah karena adanya ketergantungan yang tidak sengaja.

Terjadinya kekerasan seksual pada anak dapat disebabkan oleh faktor pendukung seperti (Oktavianingsih dan Fazriatin, 2019: 4-5): 1) pelaku memiliki ketertarikan yang terfokus pada anak-anak, menunjukkan bahwa pelaku memiliki seksualitas yang tidak normal dan ini disebut pedofilia. Pedofil mengalami dorongan seksual yang kuat dan sering dalam waktu 6 bulan terhadap anak. 2) efek media porno, efek stimulasi yang berasal dari konten, dapat membuat ketagihan bagi yang membaca atau menontonnya. Konten yang ini seperti, bahan-bacaan berbau pornografi, gambar, film dan VCD porno. 3) kurangnya pemahaman tentang seksualitas, anak adalah karakter yang lemah dan bergantung pada orang dewasa di sekitarnya. Hal ini membuat anak tidak berdaya ketika diancam untuk tidak menceritakan apa yang telah dialami anak tersebut. Kesimpulannya terlihat bahwa beberapa peristiwa tersebut dapat dikatakan bahwa anak belum memiliki

kemampuan dalam melindungi dirinya dari berbagai ancaman dari bentuk kekerasan termasuk kekerasan seksual pada anak.

Uraian diatas dapat dihentikan dengan bentuk intervensi yang bisa dilakukan orang tua, guru serta keluarga dalam lingkungan anak agar anak dapat melindungi dirinya sendiri adalah melalui pembelajaran perlindungan diri. Bentuk pembelajaran tersebut ialah pemberian pendidikan seks. Pendidikan seks sendiri didefinisikan sebagai pendidikan mengenai anatomi organ tubuh yang dapat dilanjutkan pada reproduksinya dan akibat-akibatnya bila dilakukan tanpa mematuhi aturan hukum, agama, adat istiadat, serta kesiapan mental dan material seseorang (Ratnasari dan Alias, 2016:56).

Penyampaian informasi mengenai pembelajaran pendidikan seks di sekolah bagi anak PAUD merupakan suatu hal yang tidak mudah bagi sebagian guru. Piaget berpendapat bahwa pada usia dini perkembangan kognitif anak masuk pada tahap pra-operasional kongkret (2-7 tahun) dimana jika anak diberi penjelasan maka akan disambut dengan imajinasi anak yang beragam dan multitafsir (Hardiyantari dan Fatmawati 2021:205). Oleh sebab dalam kegiatan belajar PAUD diperlukan sebuah media. Media merupakan sebuah alat yang digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar dengan tujuan menyalurkan pesan berupa materi agar dapat merangsang pikiran, perasaan dan daya tarik siswa (Salmin,dkk. 2015:70).

Pembelajaran di era digital saat ini, memberikan akses luas dalam kegiatan pembelajaran secara menarik antara lain memberikan bentuk pembelajaran melalui media pembelajaran permainan edukasi. Ma'ruf (2021:144) menyebutkan pada tahap pendidikan anak usia dini, siswa akan

cenderung tertarik dengan permainan yang menyajikan cara bermain dengan mudah, terdapat angka, huruf, warna-warna cerah serta dilengkapi dengan gambar animasi yang menarik. Tahap ini siswa akan lebih mudah dalam mengingat suatu bentuk atau informasi yang telah diberikan. Menurut Nurcholis (2017:58) menyebutkan bahwa penggunaan permainan edukasi dapat menunjang proses pendidikan dengan beberapa keunggulan yang dimilikinya dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, salah satunya adalah animasi yang ditayangkan dapat meningkatkan daya ingat anak dalam penyimpanan memori yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Perlunya dilakukan penelitian awal di daerah sekitar guna mengetahui seberapa terpenuhinya pemberian pendidikan seks pada anak. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan di tanggal 28 Desember 2022- 2 Januari 2023 kepada guru di TK yang ada di Bangkalan dengan responden sebanyak 30 orang secara acak yakni hasil dari survei menyatakan 100% pendidik sadar bahwa pendidikan seks anak sejak dini merupakan hal penting, secara pelaksanaannya pendidik merasa telah memberikan pengajaran pendidikan seks di kelas sebanyak 90%, sedangkan yang tidak memberikan sebanyak 10%. Namun efektivitas pembelajaran seks yang diberikan di kelas masih 66,7% yang mengatakan efektif dan 33,3% mengatakan tidak efektif. Selain itu persentase pendidik yang mengalami kesulitan dalam memberikan pendidikan seks untuk anak sebesar 50%. Berbagai hal yang bisa mempengaruhi kegiatan belajar, 76,7% guru telah dibantu media pembelajaran dan 23,3% terkendala pada kurangnya media pembelajaran.

Hasil survei tersebut dapat disimpulkan jika pendidikan seks yang ada di daerah Bangkalan belum terlaksana secara keseluruhan.

Penelitian awal selanjutnya yaitu melakukan wawancara di TK Muslimat NU Siti Khodijah Bangkalan pada 19 Oktober 2022 kepada 3 orang wali kelas B dan 1 orang kepala sekolah. 3 orang informan tersebut menjelaskan bahwa pernah memberikan pendidikan seks ke dalam bentuk pembelajaran dan tema di kelas, dengan metode belajar yang sederhana yaitu bernyanyi, bercerita melalui boneka dan tanya jawab. Berbeda dengan hasil wawancara Ibu Siti Hotijah (guru kelompok B1) ia menyatakan bahwa belum pernah mengajarkan pendidikan seks pada anak dalam kegiatan belajar dengan alasan pendidikan seks merupakan hal tabu di lingkungan masyarakat sehingga dikhawatirkan ada kesalahan yang berakibat kurang baik. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan pendidikan seks anak masih belum sepenuhnya dilakukan oleh pendidik di kelas B TK NU Siti Khodijah Bangkalan dalam kegiatan belajar, maka hal tersebut dapat menjadi salah satu peluang sasaran untuk melakukan penerapan dari pengembangan media yang akan dilakukan.

Disamping hal tersebut mengingat pemanfaatan media di era digital ini menjadi suatu terobosan yang bisa diberikan jika dengan tepat. Oleh sebab itu dilakukan survey pada 30 TK di Bangkalan mengenai penggunaan gadget dalam pembelajaran di sekolah dengan hasil sebesar 36,7% telah melakukan pembelajaran dengan berbantuan digital, 63,3% lainnya belum pernah melibatkan gadget pada kegiatan pembelajaran. Kemudian terlihat bahwa dari hasil wawancara yang dilakukan di TKM NU Siti Khodijah Bangkalan,

terdapat 4 informan yang menyetujui jika akan dilakukan penggunaan gadget dalam pemberian pendidikan seks berupa permainan edukasi. Sejalan dengan hal itu, dari hasil survei terlihat 30 pendidik di Kab. Bangkalan bersedia jika melibatkan gadget dengan hasil sebesar 76,7% untuk dilakukan pembelajaran pendidikan seks melalui media berbasis digital berupa permainan edukasi. Hasil wawancara dan survei tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidik tertarik dalam memberikan pembelajaran dengan permainan edukasi berbasis android untuk pengenalan pendidikan seks anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengkaji dan mengembangkan tentang “Pengembangan Aplikasi “Jaga Diriku” Berbasis Android Upaya Edukasi Seks Untuk Anak”. Aplikasi ini dikembangkan untuk mengenalkan pada anak mengenai pendidikan seks sesuai dengan kebutuhan atau usianya sehingga dapat memudahkan pendidik dan orangtua dalam mengenalkan pendidikan seks kepada anak. Pemanfaatan fitur Android diharapkan bisa menjadi alternatif pengenalan teknologi pada anak.

Permainan edukasi berbasis android ini merupakan wujud dari *game* dengan memiliki unsur multimedia. Multimedia menurut Satrianawati (2018: 10) merupakan jenis media dengan empat unsur di dalamnya yaitu media visual, audio, audio-visual dan multimedia/animasi. Hal ini dapat memunculkan rasa ingin tahu anak dalam bermain sambil belajar, selain itu memanfaatkan fitur Android pada media ini ialah pemanfaatan sistem yang bersifat terbuka (*open source*) sehingga memudahkan setiap orang dalam mengakses permainan ini pada gadget.

Penggunaan permainan edukasi berbasis Android jika digunakan dengan baik akan memunculkan beberapa kebermanfaatannya antara lain: meningkatkan konsentrasi anak, meningkatkan kognisi anak, meningkatkan kemampuan mendengar dan mencerna perintah, sebagai sarana mengenal teknologi baru dan sebagai media relaksasi anak ketika melakukan kegiatan menyenangkan atau berwujud bermain. Kesimpulannya yaitu permainan edukasi merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan dengan tujuan memperoleh kesenangan dari media dalam bentuk bermain, kemudian sadar atau tidak hal tersebut memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik.

Penelitian yang selaras mengenai pengenalan pendidikan seks pada anak yang telah dilakukan, salah satunya yaitu oleh Dewi Fitriani, Heliati Fajriah, dan Arnis Wardani dengan Judul “Mengenalkan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Buku *Lift The Flap Auratku*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan dari media buku *Lift The Flap “Auratku”* sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan pendidikan seks pada anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development* dan melakukan tahapan penelitian yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk awal, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk awal. Proses penelitian serta pengembangan ini, media dinilai dengan menggunakan dua (2) kategori, yaitu materi dan media. Hasil pengembangan memperlihatkan kelayakan materi berdasarkan aspek yang dinilai sebesar 95%, 91%, dan 95%. Uji kelayakan media mendapatkan persentase sebesar 100%, 100%, 93% dan

100% berdasarkan empat aspek yang dinilai. Pada uji kepraktisan, media mendapatkan persentase sebesar 86%.

Adapun kebaharuan dalam penelitian yang akan dilakukan ini diantara, wujud media sebagai pengenalan pendidikan seks anak berupa permainan edukasi berbasis android atau berwujud *game*. Kemudian muatan materi pendidikan seks anak yaitu konsep perlindungan diri dengan sasaran penggunaan yaitu kelompok TK B (usia 5-6 tahun). Pada penelitian ini akan melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan desain penelitian dan pengembangan Borg and Gall dengan melakukan 10 tahap penelitian.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan permainan edukasi “Jaga Diriku” pada anak usia 5-6 tahun untuk mengenalkan pendidikan seks?
2. Bagaimana kelayakan permainan edukasi “Jaga Diriku” untuk mengenalkan pendidikan seks pada anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana efektivitas permainan edukasi “Jaga Diriku” sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan pendidikan seks anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian pengembangan yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut:

1. Menguraikan tahapan pengembangan permainan edukasi “Jaga Diriku” sebagai media untuk mengenalkan pendidikan seks pada anak usia 5-6 tahun.

2. Mengetahui kelayakan permainan edukasi “Jaga Diriku” sebagai media untuk mengenalkan pendidikan seks pada anak usia 5-6 tahun.
3. Mengetahui efektifitas permainan edukasi “Jaga Diriku” sebagai media untuk mengenalkan pendidikan seks pada anak usia 5-6 tahun.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk dari media “Jaga Diriku” yakni sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis permainan edukasi “Jaga Diriku” merupakan inovasi media pembelajaran dengan menggabungkan pengenalan teknologi pada anak usia dini sehingga menjadi satu kesatuan dengan proses adaptasi teknologi pada PAUD.
2. Sasaran penggunaan permainan edukasi “Jaga Diriku” adalah anak usia 5-6 tahun.
3. Media ini menggunakan jenis media multimedia dengan memuat antara lain terdapat gambar, suara, dan tulisan. Wujud dari media ini yakni permainan edukasi.
4. Edukasi yang diberikan di dalam permainan edukasi ini yakni memuat pengenalan pendidikan seks untuk Anak Usia Dini berupa konsep pembelajaran perlindungan diri.
5. Nama permainan edukasi “Jaga Diriku” berasal dari pengambilan kata dengan makna sederhana dan mudah diingat baik bagi seluruh kalangan atau *stakeholder*, berasal dari muatan materi di dalamnya yakni konsep perlindungan diri dimana memiliki makna bahwa dengan mengenal konsep tersebut merupakan usaha dalam menjaga diri sebagai wujud implementasi pendidikan seks pada anak.

6. Tampilan awal permainan edukasi Jaga Diriku yakni memuat pengenalan dari permainan serta ajakan untuk memulai permainan.
7. Tampilan selanjutnya jika telah di klik *play* maka selanjutnya ada tampilan menu, disini ada 5 pilihan permainan yang terdiri dari, 1) menu tubuhku, disini anak bisa berkenalan dengan 2 karakter yang ada di *game* yakni Lala (perempuan), Lucky (laki-laki) selanjutnya kedua karakter ini akan menjelaskan mengenai tubuh privat dengan menunjukkan masing-masing bagiannya. Implementasi pemahaman permainan yang pertama anak bisa mencocokkan pakaian sesuai dengan jenis kelamin yang ada. 2) menu emosiku, disini anak belajar mengenal bagaimana raut muka dari emosi dasar beserta mendengarkan bagaimana ekspresinya. Wujud bermainnya dengan mencocokkan bayangan dengan emosi yang tepat. 3) menu sentuhanku, menu ini anak akan menebak dengan cara menjawab apakah dari gambar tersebut sentuhan diperbolehkan atau tidak diperbolehkan dengan memilih dari 2 jawaban yng tersedia dengan wujud simbol boleh disentuh dan tidak. 4) menu bernyanyi, disini anak diajarkan bahwa sentuhan mana yang diperbolehkan dan sentuhan yang tidak diperbolehkan melalui sebuah lagu untuk melakukan gerak dan lagu bersama. 5) menu keberanianku, menu ini anak akan melihat gambar tentang sentuhan. Lalu tugas anak adalah menyampaikan perilaku asertifnya melalui ucapan yang harus dilakukan ketika melihat atau merasakan kejadian tersebut.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan ini digunakan dengan tujuan menghindari dari pelebaran dari pokok masalah serta guna memperjelas penelitian agar terarah dan mudah dalam membahas sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik. Adapun Batasan penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran berupa permainan edukasi berbasis Android
2. Pembelajaran pendidikan seks anak meliputi konsep perlindungan diri antara lain konsep kesadaran akan tubuh, memahami aturan berbagai macam sentuhan, memahami perasaan muncul dalam diri, perilaku asertif.
3. Sasaran penggunaan media pembelajaran ini adalah anak usia 5-6 tahun atau kelompok B.
4. Pelaksanaan uji coba permainan edukasi “Jaga Diriku” berbasis Android dilakukan di TKM NU Siti Khodijah Bangkalan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media permainan edukasi “Jaga Diriku” sebagai pengenalan pendidikan seks Anak Usia Dini dapat dilihat secara teoritis dan praktis khususnya di bidang pendidikan yaitu antara lain:

1. Manfaat Teoritis dan Pengembangan

Manfaat penelitian ini yaitu untuk memberikan data atau informasi serta sebagai acuan teoritis kepada berbagai pihak yang berkompeten dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berupa permainan edukasi untuk anak usia dini, selain itu dapat menjadi pendukung teori penelitian

yang berkaitan dengan mata kuliah media pembelajaran, hak dan perlindungan anak.

2. Manfaat Praktis Penelitian dan Pengembangan

a. Peserta Didik

1. Peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang menarik dalam kegiatan mengenal pendidikan seks sebagai pengenalan cara menjaga diri.
2. Melakukan adaptasi teknologi melalui kegiatan bermain dan belajar yang dilakukan melalui penggunaan permainan edukasi “Jaga Diriku”.
3. Menumbuhkan motivasi dan semangat belajar anak.

b. Guru

1. Guru diharapkan akan mendapat pengalaman saat melakukan pengajaran kepada peserta didik.
2. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik.

c. Peneliti

1. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai tambahan bahan atau kajian dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Hasil penelitian dapat menjadi acuan bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

G. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi suatu penafsiran yang berbeda mengenai istilah yang digunakan, maka diperlukan suatu makna dengan definisi terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan adapun hal tersebut antara lain:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian Pengembangan merupakan suatu penelitian dengan tujuan mengembangkan suatu produk yang diawali dengan riset dan penelitian.

2. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

3. Media Pembelajaran

Alat atau seperangkat kebutuhan yang digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi yang disampaikan dari guru.

4. Pendidikan seks

Pendidikan seks merupakan pendidikan yang mengajarkan, membimbing, memberi pengertian serta penerangan tentang seksual, naluri, hasrat, dan seksual reproduksi.

5. Permainan edukasi “Jaga Diriku”

Permainan edukasi “Jaga Diriku” merupakan aplikasi berbasis Android yang dapat digunakan untuk pengenalan pendidikan seks anak dengan pengajaran bagaimana cara mengenal bagian tubuh privat, mengenal emosi, mengenal sentuhan, serta perilaku asertif.