

Smart Game for Sex Education: Pengembangan Media untuk Meningkatkan Pendidikan Seksual Anak

Ade Tursina¹, Veryawan², Vira Adelia³

¹Institut Agama Islam Negeri Langsa ; adetursina@iainlangsa.ac.id

²Institut Agama Islam Negeri Langsa ; veryawan@iainlangsa.ac.id

³Institut Agama Islam Negeri Langsa ; viraadelia27@gmail.com

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.28701](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.28701)

Received 27 Juli 2025, Accepted 1 Oktober 2025, Published 10 Oktober 2025

Abstract

The purpose of the SGSE (Smart Game for Sex Education) media in improving sexual education for children includes the introduction of the boundaries of genitals between men and women, the introduction of body parts that may be touched and may not be touched, and the introduction of normal emotional reactions. The subjects in this study were validators of material experts, media experts, language experts, and 9 children at TAUD Luqmanul Hakim Kindergarten. The results of the material expert validity test obtained a percentage of 92% with the category of "very feasible". The results of the media expert validity test obtained a percentage of 94% with the category of "very feasible", and the results of the language expert validity test obtained a percentage of 92% with the category of "very feasible" then strengthened by the results of media trials in early childhood through individual trials with a percentage obtained of 83.33% and small group trials with a percentage obtained of 93%, the results of both trials are included in the criteria of "developing very well". So it is concluded that the SGSE (Smart Game for Sex Education) media is feasible and effective for improving sexual education for children aged 5-6 years.

Keywords: learning media; sex education; early childhood.

Abstrak:

Tujuan dari media SGSE (Smart Game for sex Education) dalam meningkatkan pendidikan seksual pada anak meliputi pengenalan batasan aurat antara laki-laki dan perempuan, pengenalan anggota tubuh yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh, dan pengenalan reaksi emosi diri secara wajar. Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan 9 anak di TK TAUD Luqmanul Hakim. Hasil dari uji validitas ahli materi diperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori "sangat layak". Hasil dari uji validitas ahli media diperoleh

persentase sebesar 94% dengan kategori “sangat layak”, dan hasil dari uji validitas ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori “sangat layak” kemudian diperkuat dengan hasil uji coba media pada anak usia dini melalui uji coba perorangan dengan persentase yang diperoleh sebesar 83,33% dan uji coba kelompok kecil dengan persentase yang diperoleh sebesar 93%, hasil kedua uji coba tersebut termasuk dalam kriteria “berkembang sangat baik”. Sehingga dalam disimpulkan bahwa media SGSE (Smart Game for Sex Education) layak dan efektif untuk meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: media pembelajaran, pendidikan seksual, anak usia dini

PENDAHULUAN

Anak merupakan anugerah dari Allah SWT yang harus dijaga dan dilindungi. Usia keemasan (*golden age*) merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan seorang anak yang memerlukan keterlibatan dari orang dewasa yang ada di sekitar anak (Veryawan et al., 2021). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 32 tahun 2002 Tentang Perlindungan Terhadap Anak pada Bab 1 pasal 1 dinyatakan bahwa Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan. Setiap anak mempunyai hak-hak yang harus dijamin dan dipenuhi, bukan hanya orang tua yang mempunyai kewajiban untuk menjamin dan memenuhi hak-hak anak melainkan keluarga, masyarakat, pemerintah dan negara mempunyai kewajiban tersebut.

Berdasarkan dari data terbaru yang dilaporkan oleh WHO sebanyak 120 juta anak dan remaja perempuan yang berusia di bawah 20 tahun mengalami kekerasan seksual (Newswire, n.d.). Dari data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tercatat bahwa sebanyak 21 kasus kekerasan seksual pada anak selama tahun 2019, dengan jumlah korban mencapai 123 anak yang terjadi di lingkungan institusi pendidikan. Sedangkan pada tahun 2022 menurut data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenP3A) tercatat sebanyak 9.588 kasus kekerasan seksual pada anak (W. Moerti 2019)

Maraknya kasus kekerasan seksual yang terjadi saat ini membuat banyak khalayak khawatir, mulai dari orang tua, pendidik, dan seluruh masyarakat, dikarenakan kasus kekerasan seksual akan berdampak besar bagi masa depan anak (Jannah, 2023). Meningkatnya kasus kekerasan seksual memperlihatkan bahwa

rendahnya pengetahuan dan pemahaman tentang pendidikan seksual, sehingga mengingatkan betapa pentingnya pemberian pendidikan seksual sejak dini pada anak. Pemberian pendidikan seksual sebagai upaya penyajadaran, pengajaran dan pemberian informasi terkait berbagai masalah seksual.

Pendidikan seksual anak usia dini menurut Nirmala, et al (2019) lebih menekankan tentang bagaimana cara memberikan pemahaman pada anak tentang kondisi tubuhnya, lawan jenisnya, dan pemahaman tentang bagaimana anak harus menghindari diri dari kekerasan seksual (Oktarina & Liyanovitasari, 2019). Pengenalan pendidikan seksual sejak dini diharapkan dapat memberikan informasi pada anak tentang begitu berharganya dirinya sehingga harus dijaga dan dilindungi, melalui pendidikan seksual sejak dini dapat menjadi upaya dari pencegahan anak sebagai pelaku atau korban kekerasan seksual.

Pendidikan seksual untuk anak usia dini perlu dirancang dengan materi yang tepat dan efektif. Pendidikan seksual yang tepat dapat menjadi langkah antisipatif untuk mencegah kekerasan seksual. Orang tua dan pendidik dapat bekerja sama memberikan edukasi ini dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Materi pendidikan seksual untuk anak usia dini sebaiknya disesuaikan dengan tingkat usia mereka. Beberapa topik yang dapat diperkenalkan antara lain pengenalan bagian tubuh, identitas gender, keterampilan toilet, perlindungan diri dari kekerasan seksual, serta pemahaman tentang batasan aurat dan situasi yang berpotensi eksploitasi seksual (Suhasmi, 2021).

Menurut Wibisono (2016) bahwa pendidikan seksual juga dapat dikenalkan pada anak sejak anak lahir melalui pembiasaan untuk meminta izin ketika ingin membuka baju anak dan menggantikan popoknya, biasakan juga untuk mengganti baju anak di tempat yang tertutup, ketika meranjak balita ajarkan edukasi anak tentang cara menjaga kebersihan pribadi, terutama setelah buang air, serta pengenalan perbedaan anatomis antara laki-laki dan perempuan (Anggraini, 2017). Urgensi pendidikan seksual untuk anak usia dini di Indonesia memang perlu diperkuat dengan data kontekstual. Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), kasus kekerasan seksual terhadap anak setiap tahunnya menunjukkan tren yang memprihatinkan, bahkan pada masa pandemi angkanya semakin meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini menjadi kelompok yang sangat rentan.

Meningkatnya kasus kekerasan seksual pada anak usia dini menunjukkan masih rendahnya pemahaman anak mengenai pendidikan seksual, terutama terkait mengenali bagian tubuh pribadi, batasan diri, dan keterampilan menolak perilaku yang tidak pantas. Saat ini, pendidikan seksual belum banyak diintegrasikan secara sistematis dalam kurikulum PAUD maupun dipahami dengan benar oleh orang tua dan pendidik. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan model pendidikan seksual yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, sehingga anak memiliki bekal pengetahuan dasar untuk melindungi dirinya sejak dini.

Oleh karena itu, pendidikan seksual sejak dini penting diberikan agar anak memiliki pemahaman dasar mengenai tubuhnya, batasan diri (*body boundaries*), serta kemampuan untuk mengatakan “tidak” terhadap tindakan yang berpotensi berbahaya. Penambahan data statistik nasional maupun hasil penelitian sebelumnya dapat mempertegas urgensi penelitian ini, sehingga relevansi dan kontribusinya bagi dunia pendidikan dan perlindungan anak semakin kuat. Media pembelajaran mencakup semua alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian, minat, dan pemikiran anak untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kusniawan, 2016). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar

Saat ini penggunaan teknologi sangat berkembang pesat sehingga membuat para pendidik harus kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat mengenalkan pendidikan seksual pada anak usia dini. Menurut beberapa ahli dalam penelitian Saprudin et al., (2020) bahwa multimedia merupakan kombinasi dari dua unsur media atau lebih yang dapat berupa audio (suara atau musik), video, teks, animasi, gambar, dan grafik (Manurung, 2021). Dengan menggunakan multimedia interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak bosan karena di dalamnya terdapat beberapa unsur media seperti audio, video, gambar, animasi dan lain-lain.

Dari observasi awal yang peneliti lakukan di TK TAUD Luqmanul Hakim ditemukan bahwa di sekolah tersebut belum ada materi khusus yang membahas terkait pendidikan seksual pada anak, akan tetapi pengenalkan aurat pada laki-laki dan perempuan dalam konteks adab sudah diterapkan dan mengenalkan anggota tubuh yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh juga sudah diterapkan melalui nyanyian “*sentuhan boleh sentuhan tidak boleh*”. Namun, metode yang digunakan oleh

pendidik masih menggunakan metode ceramah yang terbilang monoton. Proses penerapannya pun pendidik masih belum rutin dan konsisten dalam pengenalan pendidikan seksual pada anak, kemudian didapati juga tidak adanya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pendidikan seksual, sehingga anak mudah merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan analisis kebutuhan di TK TAUD Luqmanul Hakim yaitu karena minimnya media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan pendidikan seksual pada anak. Maka, salah satu upaya yang dilakukan peneliti adalah dengan mengembangkan sebuah media interaktif berbasis powerpoint yang diberi nama dengan SGSE (*Smart Game for Sex Education*). Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pendidikan seksual pada anak karena didalamnya akan membahas mengenai pendidikan seksual sesuai dengan anak usia 5-6 tahun.

Media ini diberi nama SGSE (*Smart Game for Sex Education*) yang mengintegrasikan desain visual kreatif menggunakan aplikasi Canva dan interaktivitas dari PowerPoint. Keunikan penelitian ini terletak pada kombinasi dua aplikasi populer tersebut untuk menciptakan media edukatif yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga interaktif, mudah digunakan, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini dalam memahami pendidikan seksual secara sederhana, aman, dan menyenangkan. Canva memiliki keunggulan dari segi desain yang lebih kreatif, mudah digunakan, dan menyediakan berbagai template visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan daya tarik media pembelajaran bagi anak usia dini. Sementara itu, PowerPoint lebih unggul dalam hal fleksibilitas penyajian, interaktivitas melalui animasi/transisi, serta kemudahan integrasi dengan berbagai format media (gambar, audio, dan video).

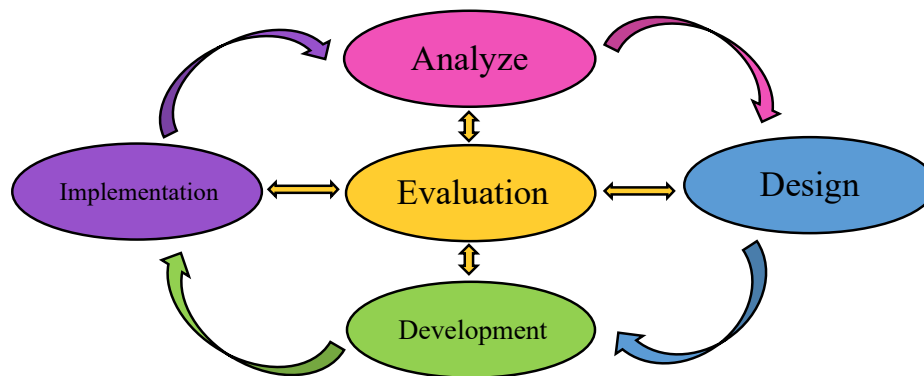
Namun, tentu ada tantangan dalam penggunaannya. Canva memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengakses fitur-fiturnya, sementara PowerPoint terkadang terbatas pada tampilan yang cenderung linear jika tidak dirancang secara interaktif. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kedua aplikasi ini perlu diadaptasi dengan prinsip pembelajaran bermain sambil belajar, sehingga materi tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan anak.

Fitur interaktif dalam media pembelajaran, seperti tombol navigasi, animasi, kuis sederhana, maupun permainan edukatif, berperan penting dalam

meningkatkan partisipasi aktif anak. Melalui aktivitas seperti memilih gambar, menyeret objek (*drag and drop*), atau menekan ikon untuk memunculkan suara/animasi, anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses belajar. Bagi anak usia dini, interaktivitas ini sesuai dengan karakteristik mereka yang lebih efektif belajar melalui pengalaman konkret, eksplorasi, dan permainan. Selain itu, fitur interaktif dapat merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan fokus, serta melatih keterampilan motorik halus dan kognitif. Oleh karena itu, interaktivitas dalam media pembelajaran bukan sekadar alat penyaji informasi, tetapi juga sarana untuk mendorong partisipasi aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation* (Branch, 2010). Pada tahap *Implementation*, media diuji coba terbatas dengan observasi anak, angket guru, dan catatan lapangan. Pada tahap *Evaluation*, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif melalui tes sederhana, wawancara guru, serta analisis hasil belajar. Dengan demikian, data yang diperoleh bersifat kuantitatif dan kualitatif sehingga hasil penelitian lebih komprehensif.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Tempat penelitian dilakukan di TAUD Luqmanul Hakim Kota Langsa. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu terhitung sejak 16 September 2024 sampai dengan 13 Januari 2025. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan yang digunakan adalah teknik observasi dan angket. Subjek pada penelitian ini yaitu validator ahli media,

ahli materi dan ahli bahasa serta 9 orang anak usia 5-6 tahun TK B kelas Umar bin Khatab TK TAUD Luqmanul Hakim. Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk kata-kata atau verbal. Pemerolehan data tersebut dari angket yang digunakan sebagai bahan acuan dalam validasi ahli yang berisikan masukan-masukan dari beberapa ahli dan data kuantitatif adalah data yang dijadikan dalam bentuk bilangan atau angka yang dapat diukur dan dihitung secara langsung. Adapun data kuantitatif yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dari hasil observasi kemampuan anak, dan hasil validasi ahli media, ahli meteri dan ahli bahasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan berupa media interaktif SGSE (*Smart Game for Sex Education*) yang berbasis teknologi untuk meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini. Penelitian melakukan beberapa tahapan yang mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Beberapa animasi yang dibutuhkan dirancang menggunakan aplikasi Canva yang kemudian perancangan produk awal media didesain menggunakan aplikasi Powerpoint dan untuk penggunaanya dapat langsung digunakan dengan bantuan laptop dan LCD Proyektor. Materi yang disajikan dalam media SGSE ini adalah materimateri yang telah disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Menyajian materinya disusun sesuai dengan tahapan mengenalan pendidikan seksual pada anaka usia 5-6 tahun. Adapun materi yang disajikan yaitu pengenalan aurat laki-laki dan aurat perempuan, nama-nama anggota tubuh, anggota tubuh yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh, serta reaksi emosi diri secara wajar. Adapun desain media SGSE yang peneliti susun adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Desain media SGSE

Setelah media selesai diproduksi. Kemudian selanjutnya adalah validasi produk untuk melihat kelayakan dari media SGSE sebelum dilakukan uji coba lapangan. Validasi ini dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali dengan pengujian pertama mendapatkan beberapa catatan dan saran pendukung kesempurnaan media. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Tahap I dan II oleh Ahli Materi

Tahap	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
I	14	24	58,33%	Kurang Baik
II	22	24	92	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi ahli materi memperlihatkan peningkatan persentase kelayakan media setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dan catatan dari ahli materi. Sehingga kategori yang diperoleh sangat baik dari ahli materi. Kemudian validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak satu kali. Adapun hasil validasi dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media

Tahap	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
I	30	32	94	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 hasil validasi ahli media memperlihatkan persentase kelayakan diperoleh adalah 94 dengan jumlah skor maksimum 30 dari jumlah skor maksimum yaitu 32. Sehingga memperoleh kategori sangat baik. Selanjutnya yang terakhir yaitu uji validasi oleh ahli bahasa yang dilakukan sebanyak satu kali. Adapun hasil validasi dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Bahasa

Tahap	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
I	22	24	92	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 hasil dari validasi ahli bahasa memperlihatkan persentase kelayakan yang diperoleh adalah 92 dengan jumlah skor yang diperoleh sebanyak 22 dari jumlah skor maksimum yaitu 24. Sehingga memperoleh kategori sangat baik.

Setelah ketiga ahli melakukan validasi pada media SGSE dengan ketiga kategori sangat baik barulah dilakukan uji coba lapangan untuk melihat keberhasilan pengenalan pendidikan seksual pada anak usia dini melalui media SGSE, uji coba lapangan dilakukan sebanyak dua kali yang terdiri dari uji perorangan dan uji kelompok kecil. Uji perorangan melibatkan 3 orang anak menjadi sampel, sedangkan uji kelompok kecil melibatkan 9 orang anak yang menjadi sampel. Adapun hasil uji peporangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji perorangan

No	Indikator	Responden			Skor
		AN 1	AN 2	AN 3	
1	Mengetahui dan menyebutkan batasan aurat laki-laki dan perempuan	3	2	3	8
2	Mengetahui dan menyebutkan anggota tubuh yang boleh disentuh	4	3	3	10
3	Mengetahui dan menyebutkan nama-nama anggota tubuh	4	4	3	11
4	Mengetahui dan menyebutkan anggota tubuh yang tidak boleh disentuh	4	3	3	10
5	Mengetahui reaksi emosi diri secara wajar	4	3	4	11
Jumlah Seluruh Penilaian					50
Persentase					83,33%
Kriteria Keberhasilan					BSB

Berdasarkan tabel diatas hasil uji coba perorangan menyajikan bahwa jumlah nilai yang diperoleh adalah 50 dengan jumlah maksimum nilai yang diperoleh adalah 60, maka persentase keberhasilan anak yang dicapai adalah 83,33% dengan kriteria keberhasilan “Berkembang Sangat Baik (BSB)”. Selanjutnya adapun hasil uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji perorangan

No	Responden	Indikator yang dinilai					Skor
		1	2	3	4	5	
1	AN 1	4	4	4	4	4	20
2	AN 2	3	4	4	4	3	18
3	AN 3	4	3	3	3	4	17
4	AN 4	4	4	4	4	4	20
5	AN 5	3	4	4	4	4	19
6	AN 6	4	3	4	4	3	18
7	AN 7	4	4	4	4	4	20
8	AN 8	3	4	4	3	4	18
9	AN 9	4	3	4	3	3	17
Jumlah Seluruh Penilaian							167
Persentase							93%
Kriteria Keberhasilan							BSB

Berdasarkan tabel diatas hasil uji coba kelompok kecil menyajikan bahwa jumlah nilai yang diperoleh adalah 167 dengan jumlah maksimum nilai yang diperoleh adalah 180, maka persentase keberhasilan anak yang dicapai adalah 93% dengan kriteria keberhasilan "Berkembang Sangat Baik (BSB)".

Pembahasan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media interaktif SGSE (Smart Game for Sex Education) dirancang dengan beragam permainan menarik yang dapat meningkatkan pengetahuan anak terkait pendidikan seksual pada anak.

Pada tahap pertama yaitu tahap analisis, peneliti melakukan analisis melalui observasi. Dari hasil observasi ditemukan bahwa sekolah tersebut mengenalkan pendidikan seksual melalui pendidikan adab dengan metode ceramah, yang mana metode ceramah masih terbilang monoton yang membuat anak merasa bosan dan jenuh karena kurang bervariasi. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yaitu media SGSE yang tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang bervariasi dan lebih menyenangkan dalam meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini.

Tahap desain dilakukan dengan merancang media SGSE di PowerPoint, setelah terlebih dahulu membuat dan memilih animasi di Canva. Peneliti menyusun isi media sesuai indikator, menambahkan video dari YouTube, mengatur warna, gambar, serta background, dan merekam audio pendukung. Selanjutnya disusun indikator penilaian serta kisi-kisi uji kelayakan untuk ahli materi, media, dan bahasa. Pada tahap pengembangan, rancangan media kemudian diuji validitas oleh ketiga ahli tersebut. Uji validitas ahli materi dilakukan dua kali menggunakan 6 indikator, dengan hasil tahap pertama 58,33% (kurang layak) dan tahap kedua 92% (sangat layak). Uji validitas ahli media dilakukan sekali dengan 8 indikator, memperoleh skor 94% (sangat layak). Sementara itu, uji validitas ahli bahasa juga dilakukan sekali dengan 6 indikator, menghasilkan skor 92% (sangat layak).

Tahap keempat yaitu tahap implementasi, tahap ini melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Uji coba perorangan peneliti melibatkan 3 anak sebagai sampel dengan jumlah skor yang diperoleh adalah 50 dan maksimum skor adalah 60 sehingga persentase yang diperoleh yaitu 83,33% dan termasuk dalam kriteria "berkembang sangat baik (BSB)". Dan untuk uji coba kelompok kecil peneliti melibatkan 9 anak kelompok B sebagai sampel dengan jumlah skor yang diperoleh

yaitu 167 dan maksimum skor 180 sehingga persentase yang diperoleh adalah 93% dan termasuk dalam kriteria “berkembang sangat baik (BSB)”.

Pada tahap evaluasi peneliti mendapatkan beberapa catatan dan saran dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas media SGSE. Catatan dan saran yang diberikan oleh validator ahli menjadi bahan evaluasi untuk media SGSE sebelum di uji cobakan pada anak usia dini. Ketika semua catatan dan saran yang diberikan oleh validator ahli telah direvisi barulah peneliti melakukan uji coba media pada anak untuk melihat keberhasilan media dalam mengenalkan pendidikan seksual pada anak usia dini. Setelah dilakukan uji coba pada anak usia dini terlihat bahwa anak lebih senang dan semangat dalam proses pembelajaran karena kegiatan pembelajaran yang diterapkan lebih bervariasi.

Dalam media SGSE ini bukan hanya dapat meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini, tetapi juga dalam menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak seperti dapat memecahkan masalah sederhana dalam menyelesaikan permainan puzzle dan maze, menstimulasi aspek perkembangan fisik motorik yaitu motorik halus seperti dapat menggerakkan mouse sesuai dengan jawaban yang benar mengetik namanya sendiri pada awal permainan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Adatul'aisy et al., 2023) bahwa stimulasi lewat bermain dan aktivitas fisik yang tepat sangat penting untuk koordinasi motorik halus dan kasar, serta perkembangan pemikiran (kognitif) anak. Kemudian menstimulasi aspek sosial emosional seperti anak dapat melatih kesabaran dengan bermain secara bergantian, percaya diri dengan jawaban yang benar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Alanda et al., 2024) bahwa penggunaan multimedia membantu anak lebih mampu mengekspresikan emosi, meningkatkan interaksi sosial antar teman, dan termotivasi belajar, serta dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini seperti memahami perintah yang ditunjukkan dalam media SGSE, menjawab pertanyaan guru dengan lebih kompleks dan mampu menyebutkan huruf pada setiap kata di dalam media SGSE. Serta hasil penelitian (Arsy & Handayani, 2024) bahwa perlu adanya strategi peningkatan bahasa anak berupa mengenalkan kata baru dengan menyusun huruf dan juga mengenal kata dengan simulasi gambar. Media interaktif memberikan partisipasi aktif, rangsangan sensoris (melalui audio visual, animasi, permainan) yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun,

meningkatkan keterlibatan anak, motivasi belajar, dan daya ingat (Rahmawati et al., 2022)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media SGSE (Smart Game for Sex Education) maka dapat disimpulkan bahwa Media SGSE (Smart Game for Sex Education) dikembangkan sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan pendidikan seksual anak usia 5–6 tahun. Media ini dirancang dengan Canva dan dijalankan melalui PowerPoint, menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan meliputi analisis kebutuhan di TK TAUD Luqmanul Hakim, perancangan desain, pengembangan dan validasi oleh ahli materi, media, serta bahasa, dilanjutkan uji coba perorangan dan kelompok kecil, lalu evaluasi efektivitas. Hasil validasi ahli menunjukkan skor sangat tinggi, yaitu ahli materi 92%, ahli media 94%, dan ahli bahasa 92%, sehingga media dinyatakan “sangat baik” dan layak diuji cobakan. Uji coba perorangan dengan 3 anak memperoleh skor 83,33%, sedangkan uji coba kelompok kecil dengan 9 anak memperoleh skor 93%. Hasil ini menunjukkan bahwa media SGSE berada pada kategori “berkembang sangat baik (BSB)” dan efektif dalam mendukung pendidikan seksual anak usia dini.

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa media SGSE (Smart Game for Sex Education) dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam mengenalkan pendidikan seksual yang sesuai tahap perkembangan anak. Media ini dapat membantu guru dan orang tua menyampaikan materi sensitif secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami anak. Selain itu, keberhasilan media SGSE dalam uji coba menunjukkan bahwa lembaga pendidikan, khususnya PAUD, dapat memanfaatkan teknologi sederhana seperti Canva dan PowerPoint untuk menciptakan media pembelajaran kreatif yang relevan dengan kebutuhan anak. Dengan begitu, penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam membangun kesadaran anak terhadap perlindungan diri sejak dini, yang sangat penting di tengah maraknya kasus kekerasan seksual di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Adatul'aisy, R., Puspita, A., Abelia, N., Apriliani, R., & Noviani, D. (2023). Perkembangan

- Kognitif dan Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Pembelajaran. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 82–93. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.631>
- Alanda, S., Sudarti, S., & Sari, N. (2024). Implementasi Multimedia Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ketapang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(6), 1918–1924. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i6.1137>
- Anggraini, T. R. A. S. (2017). Pendidikan Seksual Anak Usia Dini : Aku dan Diriku. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Arsy, & Handayani, F. F. (2024). Strategi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Menurut Vygotsky. *Jurnal I'tibar Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(02), 14–28.
- Branch, R. M. (2010). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007 / 978-0-387-09506-6>
- Jannah, R. (2023). Pentingnya Memberikan Edukasi Seksual Sejak Dini di Era Digital. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 10–19.
- Kusniawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudrera.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru:Jurnal Ilmiah*, 1, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Newswire. (n.d.). WHO: Sekitar 1 Miliar Anak di Dunia Alami Kekerasan Setiap Tahunnya. *Bisnis.com*.
- Oktarina, N. D., & Liyanovitasari, L. (2019). Pengaruh Media Gambar Terhadap Pengetahuan Tentang Seks Dini Pada Anak. *Jurnal Kesehatan Perintis*, 6, 110–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.33653/jkp.v6i2.296>
- Rahmawati, E., Fauziah, D. N., & Syarfida, R. (2022). Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 180. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1079>
- Suhasmi, N. C. S. I. (2021). Materi Pendidikan Seks Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzawadi*, 5, 164–174. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385>
- Veryawan, V., Tursina, A., & Hasibuan, R. H. (2021). Pemahaman Orang Tua Terhadap Kesiapan Anak dalam Memasuki Sekolah. *Connection: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 51–57. <https://doi.org/10.32505/connection.v1i2.3258>
- W.Moerti. (2019). selama 2019 terdapat 123 anak korban kekerasan seksual di institusi pendidikan. *Merdeka.Com*.

