PENGEMBANGAN MEDIA SGSE *(SMART GAME FOR SEX EDUCATION)* UNTUK MENINGKATKAN PENDIDIKAN SEKSUAL PADA ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Oleh :

VIRA ADELIA
NIM. 1062021008

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendikan
Islam Anak Usia Dini



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025 M / 1446 H

PENGESAHAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA SGSE *(SMART GAME FOR SEX EDUCATION)* UNTUK MENINGKATKAN PENDIDIKAN SEKSUAL PADA ANAK USIA DINI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Stara 1 (S-1) pada Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Diajukan Oleh:

VIRA ADELIA
NIM. 1062021008

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Veryawan, M.Pd	**Ade Tursina, M.Pd**
NIP. 19841224 201903 1 005	**NIP. 19911102 201903 2 020**

PENGESAHAN PENGUJI

PENGEMBANGAN MEDIA SGSE *(SMART GAME FOR SEX EDUCATION)* UNTUK MENINGKATKAN PENDIDIKAN SEKSUAL PADA ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Stara 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Selasa, 4 Februari 2025 M
5 Sya'ban 1446 H

Dewan Penguji :

Ketua,	Sekretaris,
Veryawan, M.Pd	**Ade Tursina, M.Pd**
NIP. 19841224 101903 1 005	**NIP. 19911102 201903 2 020**
Anggota,	Anggota,
Mazlan, S.Pd, M.Si	**Meutia Rahmah, MA**
NIP. 19671205 199003 1 005	**NIDN. 2029058401**

Mengetahui :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa,

Dr. Amiruddin, MA
NIP. 19750909 200801 1 013

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil 'alamin segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas limpahan Rahmat, Pertolongan dan Hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan pelitian ini sesuai dengan yang telah direncanakan. Shalawat beserta salam tidak luput peneliti curahkan kepada pendidik terbaik sepanjang zaman Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, Sahabat, dan pengikut setianya hingga hari pembangkitan yang mana beliau menjadi suri tauladan yang sempurna bagi umat manusia di bumi ini

Skripsi ini disusun dengan judul **"Pengembangan Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* untuk Meningkatkan Pendidikan Seksual pada Anak Usia Dini"** sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Langsa. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membimbing memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti.

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa
2. Bapak Dr. Amiruddin Yahya, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
3. Bapak Veryawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan sekaligus Pembimbing I yang telah meluangkan

waktunya dengan ikhlas dan sabar untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Ade Tursina, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah meluarkan waktunya dengan ikhlas dan sabar untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen beserta tenaga kependidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu, pengalaman dan layanan selama peneliti dalam proses menyelesaikan studi
6. Kepala Sekolah TK TAUD Luqmanul Hakin berserta seluruh dewan guru yang telah mengizinkan dan membantu peneliti selama proses penelitian
7. Ayahanda dan Ibunda tercinta M. Hasan Hs dan Nurleli selaku orang tua peneliti yang telah mendidik, menjaga dan menyangi peneliti sepenuh hati hingga pada titik ini. Menjadi kunci dipermudah dan dilancarkan oleh Allah semua urusan peneliti, hal itu tidak akan terjadi tanpa doa yang dilangitkan dan ridho yang selalu diberikan dalam setiap langkah peneliti
8. Kakak dan abang tersayang Ns. Hernita, M.Kep, Bella Putri S.H, Hayril Fahmi, dan Fahmi Ridwan selaku saudara peneliti yang telah menjadi tempat bertukar pikiran, memberikan dukungan penuh dan membantu segala kebutuhan peneliti dalam menyelesaikan pendidikan sarjana ini.
9. Orang-orang baik yang telah hadir dalam kehidupan peneliti memberikan bantuan, dukungan, semangat dan doa-doa kepada peneliti dalam proses menyelesaikan studi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telat membantu peneliti selama ini, *Aamiin Ya Rabbal 'alamin.* Peneliti menyadari

masih banyaknya kekurangan dalam menyusun skripsi ini. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dalam penyempurnaannya. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dalam memberkaya wawasan ilmu pendidikan anak usia dini.

Langsa, 20 Januari 2025
Peneliti

Vira Adelia

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
ABSTRAK ..... **x**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Pengembangan 8
F. Spesifikasi Produk 8
G. Manfaat Pengembangan 8
H. Definisi Operasional 10
BAB II TINJAUAN TEORITIS **12**
A. Landasan Teori 12
1. Media Pembelajaran 12
2. Media SGSE (Smart Game for Sex Education) 15
3. Pendidikan Seksual 22
4. Anak Usia Dini 29
B. Kajian Penelitian yang Relevan 32
BAB III METODE PENELITIAN **37**
A. Jenis Penelitian 37
B. Prosedur Penelitian 38
C. Desain Uji Coba Produk 40
D. Jenis Data 41
E. Lokasi Penelitian 42

F. Teknik Pengumpulan Data 42
G. Teknik Analisis Data 49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 52
A. Hasil Pengembangan Produk Awal 52
1. *Analysis* (Tahap Analisi) 52
2. *Design* (Tahap Perancangan) 53
3. *Development* (Tahap Pengembangan) 54
4. *Implementation* (Tahap Implementasi) 69
5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi) 73
B. Kajian Produk Akhir 73
C. Keterbatasan Penelitian 78
BAB V PENUTUP 79
A. Kesimpulan Tentang Produk 79
B. Saran Pemanfaatan Produk 80
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut 81
DAFTAR PUSTAKA 82
LAMPIRAN 90
DAFTAR RIWAYAH HIDUP 105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Alat dan bahan pembuatan media SGSE 18
Tabel 2.2 Proses pembuatan media SGSE 20
Tabel 2.3 Indikator Pengetahuan Seksual Pada Anak Usia Dini 28
Tabel 3.1 Indikator Penilaian Pembelajaran 44
Tabel 3.2 Pedoman Observasi Uji Coba 45
Tabel 3.3 Angket Ahli Media..... 49
Tabel 3.4 Angket Ahli Materi 50
Tabel 3.5 Angket Ahli Bahasa 51
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Produk..... 51
Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan dan keberhasilan Media Pembelajaran 52
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Ahli Materi Tahap I..... 63
Tabel 4.2 Catatan dan Saran Ahli Materi terhadap Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* 64
Tabel 4.3 Perbaikan Pada Media..... 65
Tabel 4.4 Hasil Uji validitas Ahli Materi Tahap II 65
Tabel 4.5 Catatan dan Saran Ahli Materi terhadap Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* 66
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Ahli Media 67
Tabel 4.7 Catatan dan Saran Ahli Media terhadap Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* 68
Tabel 4.8 Perbaikan Pada Media..... 69
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa 69
Tabel 4.10 Catatan dan Saran Ahli Bahasa terhadap Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* 71
Tabel 4.11 Perbaikan Pada Media..... 71
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Perorangan 72
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil 73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambar Desain Penelitian Model ADDIE 40
Gambar 4.1 Cover Media 57
Gambar 4.2 halaman 2-6 57
Gambar 4.3 halaman 7-12 58
Gambar 4.4 halaman 13-18 58
Gambar 4.5 halaman 19-24 58
Gambar 4.6 halaman 25-30 59
Gambar 4.7 halaman 31-36 59
Gambar 4.8 halaman 37-42 59
Gambar 4.9 halaman 43-48 60
Gambar 4.10 halamam 49-54 60
Gambar 4.11 halaman 55-60 60
Gambar 4.12 halaman 61-66 61
Gambar 4.13 halaman 67-70 61
Gambar 4.14 Leptop sebagai alat untuk membuat media SGSE 62
Gambar 4.15 *Powerpoint* sebagai aplikasi pembuatan media SGSE 62
Gambar 4.16 LCD Proyektor sebagai alat penampil media SGSE 62
Gambar 4.17 Diagram Hasil Uji Coba Produk 74
Gambar 4.18 Diagram Hasil Uji Validitas dan Uji Coba Produk 75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari IAIN Langsa
Lampiran 3 : Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian
Lampiran 4 : Lembar Instrumen Observasi
Lampiran 5 : Lembar Uji Validitas Ahli Materi
Lampiran 6 : Lembar Uji Validitas Ahli Media
Lampiran 7 : Lembar Uji Validitas Ahli Bahasa
Lampiran 8 : Foto Kegiatan Penelitian
Lampiran 9 : Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Vira Adelia NIM 1062021008, Pengembangan Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* Untuk Meningkatkan Pendidikan Seksual Pada Anak Usia Dini

Pembimbing 1. Veryawan, M. Pd 2. Ade Tursina, M. Pd

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji coba lapangan media SGSE (*Smart Game for Sex Education)* dalam meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia 5-6 tahun. Konsep dari media SGSE ini mencakup materi pendidikan seksual untuk anak usia dini yaitu 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 kelompok B kelas Umar bin Khatab 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 dalan kriteria "berkembang sangat baik". Sehingga dapat 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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah anugerah Tuhan yang perlu dijaga dan dilindungi. Definisi anak menurut WHO mencakup individu sejak dalam kandungan hingga usia 19 tahun. Sementara itu, Undang-Undang Republik Indonesia No. 32 Tahun 2002 mendefinisikan anak sebagai individu yang belum berusia 18 tahun, termasuk yang masih dalam kandungan. Selain itu, Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa usia dini adalah 0-6 tahun, di mana pendidikan anak usia dini bertujuan mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak agar siap memasuki pendidikan selanjutnya.[1]

Anak memiliki hak-hak yang perlu dijamin dan dipenuhi, bukan hanya oleh orang tua, tetapi juga oleh keluarga, masyarakat, pemerintah, dan negara. Undang-Undang menekankan pentingnya peran anak sebagai generasi penerus bangsa, sehingga perlu dipersiapkan generasi yang berkualitas dan sejahtera. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 35 Tahun 2014, negara berkewajiban melindungi anak dan hak-haknya agar anak dapat hidup, berkembang, dan berprestasi secara optimal dengan martabat yang sesuai.[2]

[1] "Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003," n.d.

[2] "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak," n.d.

Menurut data terbaru dari WHO, diperkirakan bahwa sekitar 120 juta anak perempuan di bawah usia 20 tahun telah mengalami kekerasan seksual.[3] 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[4].

Berdasarkan data dari (Simfoni PPA) tercatat dari rentang Januari hingga November 2023 terdapat sebanyak 15.120 kasus kekerasan terhadap anak dengan 12.158 korban anak perempuan dan 4.691 korban anak laki-laki dimana kasus kekerasan seksual menempati urutan pertama dari jumlah korban terbanyak sejak tahun 2019 sampai tahun 2023.[5] Anak-anak yang terlibat sebagai pelaku dalam kekerasan memiliki 70 kali lebih banyak akan mengalami kekerasan fisik, psikis maupun seksual sesama dewasanya.

Dari 23 kabupaten/kota di Aceh tercatat kasus yang tertinggi ditemukan di Kota Banda Aceh sebanyak 76 kasus, 48 kasus di Kabupaten Aceh Besar dan Kabupaten Aceh Utara, Kabupaten Bener Meriah dengan 45 kasus serta Kabupaten Aceh Tamiang dengan 34 kasus.[6] Sementara itu Kasus kekerasan yang

---

[3]Newswire, "WHO: Sekitar 1 Miliar Anak Di Dunia Alami Kekerasan Setiap Tahunnya Tahunnya"" (Bisnis.com, n.d.), https://kabar24.bisnis.com/read/20200619/79/1254847/who-sekitar-1-miliar-anak-di-dunia-alami-kekerasan-setiap-tahunnya.

[4] W.Moerti, "Selama 2019 Terdapat 123 Anak Korban Kekerasan Seksual Di Institusi Pendidikan," merdeka.com, 2019, https://www.merdeka.com/peristiwa/data-kpai-selama-2019-ada-123-anak-korban-kekerasan-seksual-di-institusi-pendidikan.html.

[5] "Kolaborasi Berkelanjutan Lintas Sektor Dan Regional, Kunci Atasi Kasus Kekerasan Terhadap Anak," 2024, https://www.kemenpppa.go.id/page/view/NTAxNg==#.

[6] Indra Wijaya, "Hungga Juni, Tercatat 575 Kasus Kekerasan Dan Pelecehan Seksual Perempuan Dan Anak Terjadi Di Aceh," Serambinews.com, 2023,

terjadi di Kota Langsa terhitung sejak Januari-Juni 2024 terdapat 29 kasus dengan pembagian menjadi dua kategori yaitu kekerasan pada perempuan dan kekerasan pada anak. Kasus kekerasan pada perempuan meliputi 7 kasus KDRT, 2 kasus kekerasan fisik, dan 1 kasus pemerkosaan. Sedangkan kasus kekerasan pada anak meliputi 5 kasus pelecehan seksual, 5 kasus pemerkosaan, 4 kasus kekerasan fisik, dan 4 kasus penelantaran anak.[7]

Adapun kasus kekerasan seksual yang terjadi di Kota Langsa yaitu kasus seorang anak berusia 11 tahun yang menjadi korban pemerkosaan. Mirisnya yang menjadi pelaku dari kejahatan tersebut tidak lain adalah saudara dari korban dan tinggal serumah dengan korban di Desa Paya Bujok Seulemak, Kecamatan Langsa Baro. Dari kronologi yang dijelaskan korban dijebak oleh pelaku dengan memaksa makan makanan yang telah dicampurkan obat penenang sehingga ketika korban dalam pengaruh obat pelaku mulai memerkosa korban. Adapun kasus lain yang terjadi di Kota Langsa yaitu kasus pemerkosaan oleh pamannya sendiri pada keponakannya yang berusia 15 tahun. Kejadian tersebut telah berulang sebanyak empat kali di rumahnya di Desa Gampong Teungoh, Kecamatan Langsa Kota.[8]

Selain itu, terdapat kasus pelecehan seksual yang menimpa anak-anak. berumur 5 tahun di Kecamatan Peukan Bada, Aceh Besar pada 21 Juni 2021.[9] Pada kasus ini yang menjadi pelaku dari kejahatan seksual adalah seorang pelajar yang berusia 14 tahun yang merupakan tetangga dari korban. Kasus lain yang

---

https://aceh.tribunnews.com.amp/2023/07/08/hingga-juni-tercatat-575-kasus-kekerasa-dan-pelecehan-seksual-perempuan-dan-anak-tejadi-di-aceh.

[7] Nazaruddin, "Januari-Juni 2024, PPA Kota Langsa Tangani 29 Kasus Kekerasan," Analisisnews.com, 2024.

[8] Zulkarnaini Masry, "Tiga Anak Di Langsa Jadi Korban Pemerkosaan," Kompas.id, n.d.

[9] Redaksi, "Miris! Bocah 5 Tahun Jadi Korban Pelecehan Seksual Di Aceh Besar," AcehJurnal.com, n.d.

terjadi di Kabupaten Aceh Barat Daya (Abdya) seorang kakek berusia 75 tahun melakukan pelecehan sesksual pada usia 5 tahun yang juga masih termasuk dalam dibawah umur.[10]

Semangkin banyak 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.[11] 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 penyadaran, edukasi dan penyampaian informasi tentang isu-isu seksual

Pendidikan seksual anak usia dini menurut Nirmala, et al (2019) lebih fokus pada edukasi anak tentang mengenali tubuhnya, memahami lawan jenis, dan strategi menghindari kekerasan seksual.[12] Pengenalan pendidikan seksual sejak dini diharapkan dapat memberikan informasi pada anak tentang begitu berharganya dirinya sehingga harus dijaga dan dilindungi, edukasi seksual sejak dini dapat menjadi salah satu strategi pencegahan kekerasan seksual pada anak

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

---

[10] Redaksi, "Seorang Kakek Di Abdya Lakukan Pelecehan Seksual Anak Berusia 5 Tahun," Kanalaceh.com, n.d.

[11] Raudhotul Jannah, "Pentingnya Memberikan Edukasi Seksual Sejak Dini Di Era Digital," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2023): 10–19.

[12] Oktarina, Natalia Devi & Liyanovitasari, 'Pengaruh Media Gambar Terhadap PengetahuanTentang Seks Dini Pada Anak', Jurnal Kesehatan Perintis, 6 (2019), 110–15 <https://doi.org/10.33653/jkp.v6i2.296>.

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.[13]

Menurut Wibisono (2016) 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.[14] 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.[15] 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 pendidikan seksual untuk anak usia dini dapat disampaikan melalui metode pembelajaran yang interaktif

---

[13] Suhasmi, Nadya Charisa. Syahrul Ismet, "Materi Pendidikan Seks Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzawadi* 5 (2021): 164–74, https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385.

[14] Anggaini, Trinita. Riswandi. Ari Sofia, "Pendidikan Seksual Anak Usia Dini : Aku Dan Diriku," *Jurnal Pendidikan Anak*, 2017.

[15] Usep Kusniawan, *Pengembangan Media Pembelajran Anak Usia Dini* (Malang: Gunung Samudrera, 2016), https://books.google.co.id/books?=gpDwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=twG1FXl-it&dq=info%3APqsLaZAOj6kJ%3Aschoolar.google.com%2F&lr&hl=id&pg=PA5#v=twopage&q&f=false.

dan menyenangkan. Menurut beberapa ahli dalam penelitian Saprudin et al., (2020) multimedia merupakan kombinasi dari dua unsur media atau lebih yang dapat berupa audio (suara atau musik), video, teks, animasi, gambar, dan grafik.[16] 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 konsep batasan tubuh dapat diperkenalkan dengan menjelaskan bagian tubuh yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh nyanyian *"sentuhan boleh sentuhan tidak boleh".* Namun, Metode pembelajaran yang sering digunakan pendidik masih cenderung konvensional dan kurang interaktif. Proses penerapannya pun pendidik masih belum rutin dan konsisten dalam pengenalan pendidikan seksual pada anak, kemudian didapati juga Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membuat anak merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pendidikan seksual.

Berdasarkan analisis kebutuhan di TK TAUD Luqmanul Hakim yaitu karena minimnya Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan edukatif dapat membantu meningkatkan pemahaman anak tentang pendidikan seksual. Untuk itu, peneliti mengembangkan media interaktif berbasis PowerPoint yang

[16] Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru:Jurnal Ilmiah* 1 (2021): 3, https://doi.org/https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33.

diberi nama SGSE (Smart Game for Sex Education) sebagai solusi inovatif. Media SGSE (Smart Game for Sex Education) diharapkan dapat menjadi alat bantu efektif dalam meningkatkan pemahaman anak usia 5-6 tahun tentang pendidikan seksual. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **"Pengembangan Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* Untuk Meningkatkan Pendidikan Seksual Pada Anak Usia Dini"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat peneliti definisikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Belum adanya materi khusus yang membahas terkait pendidikan seksual pada anak usia dini
2. Belum adanya media pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan seksual, sehingga anak mudah merasa bosan dan jenuh.

C. Batasan Masalah

Mengingat pengetahuan yang dimiliki peneliti, serta agar terhindar dari kekeliruan maka peneliti membatasi penelitian ini hanya pada pengembangan media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* untuk meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia 5-6 tahun di TK TAUD Luqmanul Hakim Kota Langsa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana rancangan pengembangan media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* dalam meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media yang dikembangkan?
3. Bagaimana hasil uji coba lapangan media yang dikembangkan?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji efektivitas media SGSE (Smart Game for Sex Education) dalam meningkatkan pendidikan seksual anak usia 5-6 tahun.

F. Spesifikasi Produk

Adapun beberapa spesifikasi produk pengembangan pada penelitian ini yaitu:

1. Media SESG *(Smart Game for Sex Education)* dirancang sesuai dengan materi pendidikan seksual anak usia 5-6 tahun.
2. Media dapat dimainkan oleh anak secara individu (bergantian) dengan mengikuti arahan dari pendidik.
3. Tampilan media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* di desain lebih menarik dan dengan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak.
4. Sasaran produk ini yaitu anak usia 5-6 tahun.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis, antara lain adalah :

1) Manfaat Teoritis

a. Memberikan pengetahuan dan wawasan tentang peran media pembelajaran dalam pendidikan seksual anak usia dini.

b. b. Menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang efektif untuk pendidikan seksual anak.

c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pendidikan seksual anak.

2) Manfaat praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik memahami cara memilih media dan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk pendidikan seksual anak usia dini. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang menarik dan efektif menggunakan media SGSE.

b. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak tentang pendidikan seksual melalui media yang menarik, sehingga anak mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan profesionalitas peneliti sebagai calon pendidik dan memperluas wawasan untuk penelitian selanjutnya.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan atau dalam bidang yang sama.

H. Definisi Operasional

a) Pengembangan

Pengembangan adalah proses menciptakan atau memperbaiki sesuatu, seperti media atau metode, untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya.[17]

b) Media Pembelajaran SGSE *(Smart Game for Sex Educatin)*

Media pembelajaran adalah alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan merangsang minat belajar siswa. Menurut Latuhera dalam Hamdani (2005) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat, bahan, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar, yang bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam interaksi komunikasi antara pendidik dan anak.

Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* adalah sebuah permainan edukatif yang mengandung materi pendidikan seksual untuk anak usia 5-6 tahun. Media SGSE dirancang dengan bantuan aplikasi Canva untuk membuat animasi yang dibutuhkan dan aplikasi *Powerpoint* untuk membuat beberapa permainan dalam bentuk spin**.** Media ini berbasis digital yang dapat dimainkan pada aplikasi *Powerpont* yang beroperasi pada perangkat lunak *Microsoft Office* di komputer ataupun

[17] *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, n.d.).

leptop, dalam menampilkannya media SGSE dapat ditampilkan dengan bantuan LCD Proyektor agar permainannya dapat terlihat lebih jelas dan menyeluruh.

c) Anak Usia Dini

Anak usia dini, yang berusia 0-6 tahun, memiliki keunikan dan kebutuhan khusus dalam pertumbuhan dan perkembangannya, sehingga memerlukan stimulasi pendidikan yang tepat untuk mempersiapkan mereka memasuki pendidikan selanjutnya

d) Pendidikan Seksual Anak usia dini

Pendidikan seksual merupakan sebuah perlakuan yang diberikan oleh orang tua, guru, keluarga dan masyarakat secara sadar dalam menyampaikan suatu pengetahuan atau informasi kepada anak tentang keadaan tubuhnya, pemahaman terkait lawan jenisnya, serta bagaimana cara menghindari diri dari kekerasan seksual.[18]

[18] Susanti, *Persepsi Dan Cara Pemberian Pendidikan Seksual Pada Anak TK* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2021).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media interaktif SGSE *(Smart Game for Sex Education)* untuk meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini. Pada penelitian ini peneliti telah melakukan beberapa tahapan yang mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari *Analysis/* Analisis, *Design/* Perancangan, *Development/* Pengembangan, *Implementation/* Implementasi, dan *Evaluation/* Evaluasi. Adapun hasil dari pengembangan produk awal ini yaitu sebagai berikut :

1. *Analysis* (Tahap Analisi)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan ataupun kebutuhan-kebutuhan yang ada di TK TAUD Luqmanul Hakim melalui observasi. Observasi awal dilakukan pada tanggal 23 September 2024 s/d Selesai. Peneliti melakukan observasi terkait kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut yaitu kurikulum merdeka yang dikombinasikan dengan kurikulum sekolah seperti pendidikan adab dan pendidikan karakter, serta mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di TK TAUD Luqmanul Hakim. Adapun hasil observasi yang ditemukan di sekolah tersebut yaitu tidak adanya media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan pendidikan seksual pada anak usia dini, meskipun pengenalan pendidikan seksual sudah mulai

dikenalkan oleh pendidik melalui metode ceramah dan bernyanyi namum pembelajaran tersebut membuat anak mudah merasa bosan dan jenuh karena pembelajaran yang monoton.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan di TK TAUD Luqmanul Hakim, bahwa anak-anak membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengenalkan pendidikan seksual pada anak dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peneliti memberikan solusi dengan pengembangan media interaktif SGSE *(Smart Game for Sex Education)* yang memberikan variari baru dalam proses pembelajaran pada anak usia dini.

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Setelah melakukan analisis kebutuan di TK TAUD Luqmanul Hakim tahap selanjutnya yang peneliti lakukan adalah merancang media SGSE. Proses perancangan media SGSE dimulai pada tanggal 25 Oktober 2024. Adapun beberapa tahapan yang peneliti lakukan dalam merancang media SGSE adalah sebagai berikut:

a. Mendesain bebeapa animasi yang dibutuhkan dalam media SGSE dengan menggunakan aplikasi *Canva.*
b. Merancang isi media SGSE sesuai dengan indikator yang akan dicapai.
c. Mencari video-video pembelajan yang mendukung dan berkaitan dengan pengenalan pendidikan seksual pada anak usia dini di aplikasi *Youtube.*

d. Merencanakan desain awal media SGSE untuk meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini dengan menggunakan aplikasi *powerpoint*.
e. Menyusun warna, gambar, dan *background* media yang akan digunakan.
f. Merekam beberapa audio pendukung untuk merancang media SGSE
g. Menyusun indikator penialaian pada media SGSE
h. Menyusun instrumen penilaian uji kelayakan media SGSE untuk meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia 5-6 tahun. pada tahap ini peneliti menyusun kisi-kisi uji kelayakan media yang akan diberikan kepada ahli media, ahli meteri, dan ahli bahasa.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Dalam penelitian ini media yang dikembangkan berupa media interaktif SGSE *(Smart Game for Sex Education)* yang berbasis teknologi. Beberapa animasi yang dibutuhkan dirancang menggunakan aplikasi *Canva* yang kemudian perancangan produk awal media didesain menggunakann aplikasi *Powerpoint* dan untuk penggunaanya dapat langsung digunakan dengan bantuan leptop dan LCD Proyektor.

a. Menentukan materi yang digunakan

Materi yang disajikan dalam media SGSE ini adalah materi-materi yang telah disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Menyajian materinya disusun sesui dengan tahapan mengenalaan

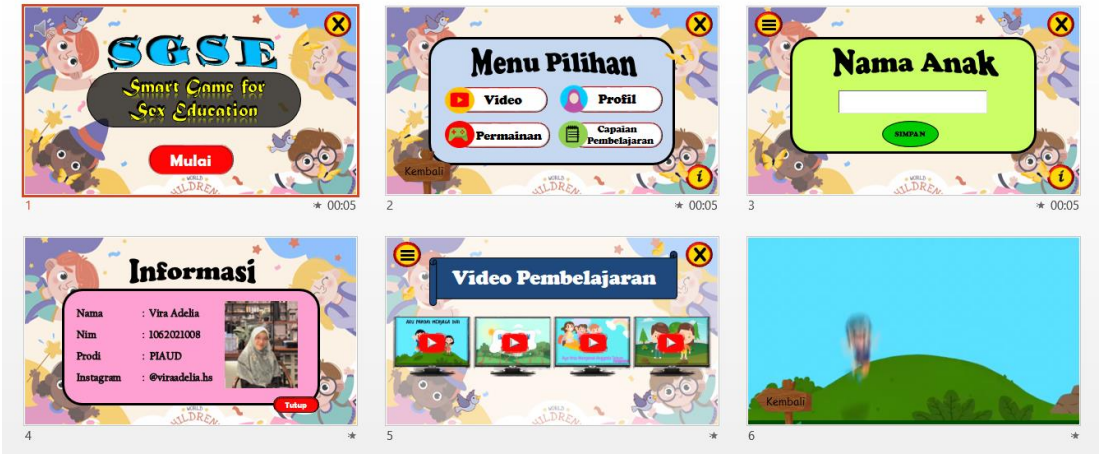
pendidikan seksual pada anaka usia 5-6 tahun. adapun materi yang disajikan yaitu pengenalan aurat laki-laki dan aurat perempuan, pengenalan nama-nama anggota tubuh, pengenalan anggota tubuh yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh, dan pengenalan reaksi emosi diri secara wajar.

b. Membuat desain media SGSE *(Smart Game for Sex Education)*

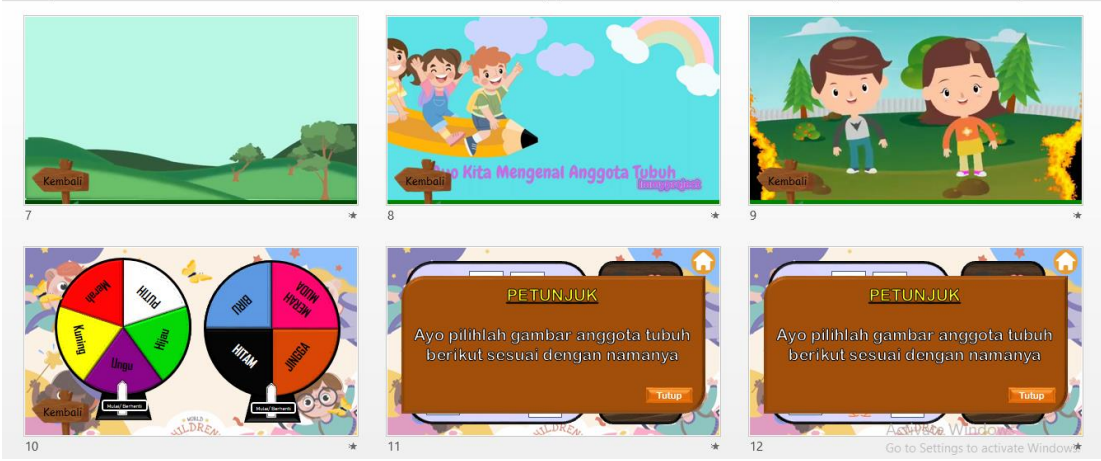
Adapun desain media SGSE yang telah peneliti susun adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Cover Media



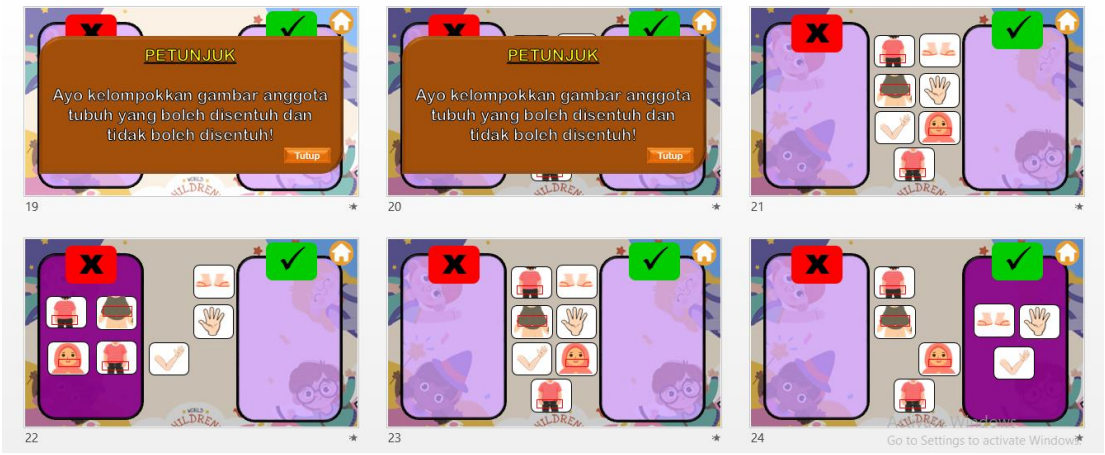
Gambar 4.2 halaman 2-6



Gambar 4.3 halaman 7-12



Gambar 4.4 halaman 13-18



Gambar 4.5 halaman 19-24



Gambar 4.6 halaman 25-30



Gambar 4.7 halaman 31-36



Gambar 4.8 halaman 37-42



Gambar 4.9 halaman 43-48



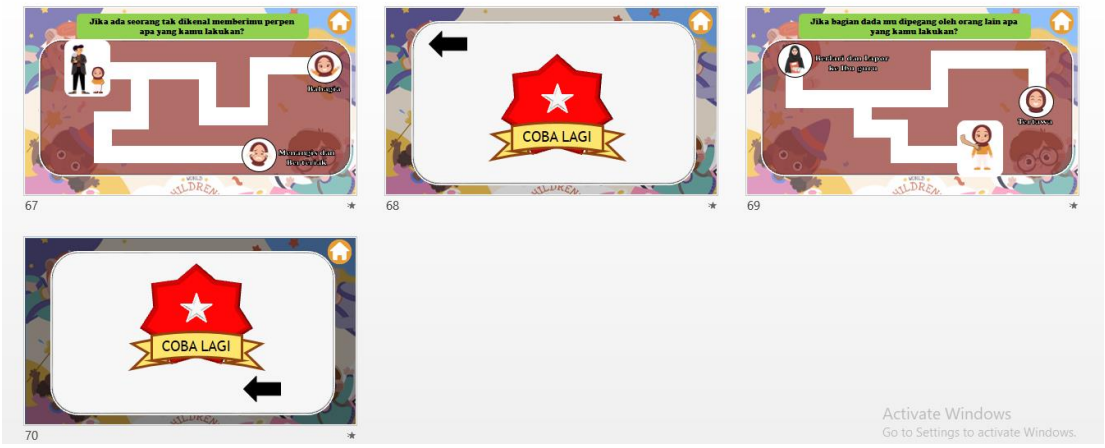
Gambar 4.10 halaman 49-54



Gambar 4.11 halaman 55-60



Gambar 4.12 halaman 61-66



Gambar 4.13 halaman 67-70

c. Pembuatan dan penggunaan media SGSE *(Smart Game for Sex Education)*

Pembuatan media SGSE ini membutuhkan leptop, aplikasi *Powerpoint*, dan keterampilan dalam menguasi aplikasi *(Powerpoint)*. Adapun cara penggunaannya yaitu perlu menggunakan LCD Proyektor agar dapat menampilakan media SGSE dengan lebih besar dan terlihat jelas.



Gambar 4.14 Leptop sebagai alat untuk membuat media SGSE



Gambar 4.15 *Powerpoin* sebagai aplikasi pembuatan media SGSE



Gambar 4.16 LCD Proyektor sebagai alat penampil media SGSE

d. Validasi Ahli

Sebelum masuk dalam tahap implementasi media SGSE yang telah dikembangkan harus diuji validitas terlebih dahulu sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum diuji coba lapangan dan juga untuk mengetahui kelayakan media menurut tinjauan dari para ahli dibidangnya. Adapun hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa adalah sebegai berikut:

1) Ahli Materi

Ahli materi yang dijadikan sebagai validator dalam penelitian ini adalah dosen dari Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langa yaitu Ibu Saptiani, M.Pd.I. Uji validitas dilakukan sebanyak 2 kali, uji validitas yang pertama dilakukan pada tanggial 16 Desember 2024 dan yang kedua pada tanggal 13 Januari 2025. Adapun hasil dari uji validitas yang peneliti lakukan dengan ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Ahli Materi Tahap I

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dalam media SGSE dengan tahapan perkembangana anak usia 5-6 tahun		✓		
2	Adanya atauran bermain dalam menggunakan media SGSE		✓		
3	Materi yang disajkan dengan tampilan menarik		✓		
4	Kesesuaian tingkat kesulitan anak pada tiap tahap dalam permainan			✓	

5	Penyajian materi dapat meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini		✓		
6	Penyajian materi dapat memotivasi anak			✓	
Jumlah Skor yang diperoleh		**14**			
Jumlah Maksimal Skor		**24**			
Hasil Persentase kelayakan		$\mathbf{P = \frac{F}{N} \times 100}$ $\mathbf{P = \frac{14}{24} \times 100}$ **P = 58, 33**			
Kategori		**Kurang Baik**			

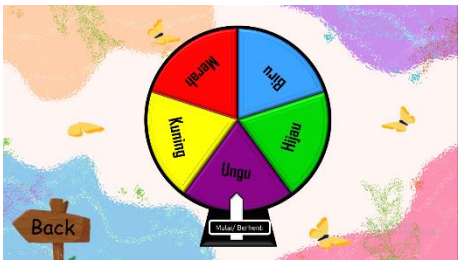
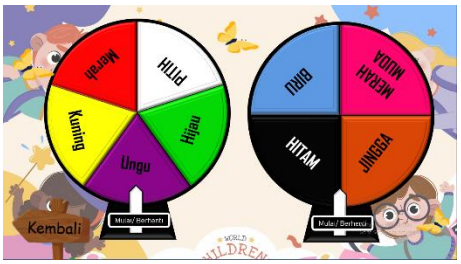
Merujuk pada data hasil uji validitas ahli media tahap I pada tabel 4.1 maka jumlah skor yang diperoleh adalah 14 dari jumlah maksimal skor 24 dengan persentase kelayakan 58,33% diinterpretasikan kategori "Kurang Baik" sehingga mendapatkan beberapa revisi dengan saran yang telah diberikan oleh ahli materi yaitu:

Tabel 4.2 Catatan dan Saran Ahli Materi terhadap Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)*

Nama Validator	Catatan dan Saran
Saptiani, M.Pd.I	Media yang dirancang sudah bagus dan menarik, namun tambahkan beberapa permainan (Spin)

Setelah diberikan beberapa catatan dan saran oleh ahli materi, maka tahap selanjutnya yang peneliti lakukan adalah memperaiki media SGSE sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3 Perbaikan Pada Media

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
	
Di dalam 1 spin hanya terdiri 5 jenis permainan	Ditambahkan menjadi 2 spin yang terdiri dari 9 permainan yang bervariasi

Tabel 4.4 Hasil Uji validitas Ahli Materi Tahap II

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dalam media SGSE dengan tahapan perkembangana anak usia 5-6 tahun				✓
2	Adanya atauran bermain dalam menggunakan media SGSE				✓
3	Materi yang disajkan dengan tampilan menarik				✓
4	Kesesuaian tingkat kesulitan anak pada tiap tahap dalam permainan			✓	
5	Penyajian materi dapat meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini				✓
6	Penyajian materi dapat memotivasi anak			✓	

Jumlah Skor yang diperoleh	**22**
Jumlah Maksimal Skor	**24**
Hasil Persentase kelayakan	$\mathbf{P = \frac{F}{N} \times 100}$ $\mathbf{P = \frac{22}{24} \times 100}$ **P = 92**
Kategori	**Sangat Baik**

Merujuk pada data hasil uji validitas ahli media tahap II pada tabel 4.3 maka jumlah skor yang diperoleh menajadi 22 dari jumlah maksimal skor 24 dengan persentase kelayakan 92% diinterpretasikan kategori "sangat baik" sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak untuk diuji cobakan, dan mendapatkan cacatan pendukung dari ahli media. Adapaun catatan pendukung tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Catatan dan Saran Ahli Materi terhadap Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)*

Nama Validator	Catatan dan Saran
Saptiani, M.Pd.I	Produk yang dirancang sudah memuat materi yang baik, konten/materi menarik bagi anak, pertanyaannya variatif serta dilengkapi dengan game untuk menarik minat dan motivasi anak mengenal seks

2) Ahli Media

Ahli media yang dijadikan sebagai validator dalam penelitian ini adalah dosen dari Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langa yaitu Ibu Syarfina, M.Pd. Uji validitas dilakukan sebanyak 1 kali yang dilakukan pada tanggial 22 Desember 2024 dan Adapun hasil dari uji validitas yang peneliti lakukan dengan ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media dengan karakteristik anak di TK kelompok B				✓
2	Ketepatan media dalam mengembangakan kemampuan anak				✓
3	Kesesuaian media dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun				✓
4	Ketahanan media SGSE ketika digunakan			✓	
5	Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan)			✓	
6	Kemenarikan tampilan keseluruhan media SGSE				✓
7	Kesesuaian komposisi warna dan gambar yang menarik pada media SGSE				✓
8	Kesesuaian suara pada media SGSE				✓
Jumlah Skor yang diperoleh		**30**			
Jumlah Maksimal Skor		**32**			

Hasil Persentase kelayakan	$\mathbf{P = \frac{F}{N} \times 100}$ $\mathbf{P = \frac{30}{32} \times 100}$ **P = 94**
Kategori	**Sangat Baik**

Merujuk pada data hasil uji validitas ahli materi pada tabel 4.6 maka jumlah skor yang diperoleh adalah 30 dari jumlah maksimal skor 32 dengan persentase kelayakan 94% diinterpretasikan kategori "sangat baik" akan tetapi ahli media memberikan beberapa saran untuk merevisi pada bagian-bagian tertentu, sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak untuk diuji cobakan dengan sevisi sesuai saran. Adapun saran yang diberika oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.7 Catatan dan Saran Ahli Media terhadap Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)*

Nama Validator	Catatan dan Saran
Syarfina, M.Pd.	1. Pastikan Female/ male desain. Jadi cocok untuk digunakan untuk segala gender. 2. Pastikan aksesoris tidak menutupi tulisan/ arahan

Setelah diberikan beberapa catatan dan saran oleh ahli media, maka tahap selanjutnya yang peneliti lakukan adalah memperaiki media SGSE sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8 Perbaikan Pada Media

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
	
Sebelumnya background yang digunakan sangat terlihat untuk anak perempuan, dan aksesoris yang digunakan juga hanya kupu-kupu	Background diganti dengan gambar yang cocok untuk segala gender, dan aksesoris yang digunakan juga ditambah menjadi burung dan kupu-kupu

3) Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang dijadikan sebagai validator dalam penelitian ini adalah dosen dari Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langa yaitu Ibu Rita Mahriza, M.S. Uji validitas dilakukan sebanyak 1 kali yang dilakukan pada tanggial 16 Desember 2024 dan Adapun hasil dari uji validitas yang peneliti lakukan dengan ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah di mengerti oleh anak				✓

2	Ejaan yang dilakukan sudah sesuai dengan EYD				✓
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan usia anak			✓	
4	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓
5	Kalimat yang digunakan sudah efektif				✓
6	Konsistensi penggunaan gaya bahasa dalam media SGSE			✓	
Jumlah Skor yang diperoleh		**22**			
Jumlah Maksimal Skor		**24**			
Hasil Persentase kelayakan		$\mathbf{P = \frac{F}{N} \times 100}$ $\mathbf{P = \frac{22}{24} \times 100}$ **P = 92**			
Kategori		**Sangat Baik**			

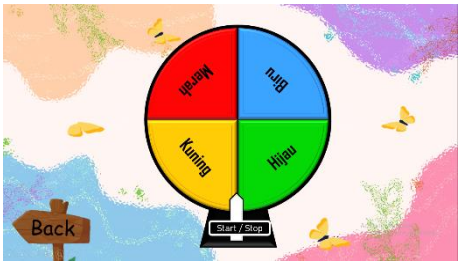
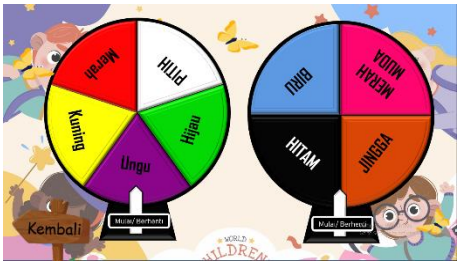
Merujuk pada data hasil uji validitas ahli bahasa pada tabel 4.9 maka jumlah skor yang diperoleh adalah 22 dari jumlah maksimal skor 24 dengan persentase kelayakan 92% diinterpretasikan kategori “sangat baik” akan tetapi ahli bahasa memberikan beberapa saran untuk merevisi pada bagian-bagian tertentu, sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak untuk diuji cobakan dengan sevisi sesuai saran. Adapun saran yang diberikan oleh ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Catatan dan Saran Ahli Bahasa terhadap Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)*

Nama Validator	Catatan dan Saran
Rita Mahriza, M.S	Harap tidak mencampurkan bahasa Indonesia dengan bahasa asing

Setelah diberikan beberapa catatan dan saran oleh ahli bahasa, maka tahap selanjutnya yang peneliti lakukan adalah memperaiki media SGSE sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Perbaikan Pada Media

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
	
Pada panah kembali tertulis kata "*Back"* dan pada tombol pemutar spin tertulis kata *"Start/ Stop"*	Pada bagian panah kata *"Back"* di ganti menjadi kata "Kembali", dan pada tombol pemutar spin kata *"Start/Stop"* diganti menjadi kata "Mulai/Berhenti"

4. *Implementation* (Tahap Implementasi)

Tahap implementasi ini dilakukan ketika produk yang dikembangkan telah dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kemudian peneliti akan melakukan uji coba penggunaan media SGSE pada Anak kelompok B TK TAUD Luqmanul Hakim menggunakan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

c. Uji Coba Perorangan

Pada uji coba perorangan peneliti melibatkan 3 anak kelompk B TK TAUD Luqmanul Hakim sebagai subjek penelitian. Uji coba perorangan dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2025. Berikut adalah hasil uji coba perorangan:

Tabel 4.12 Hasil Uji Coba 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**

Merujuk pada tabel 4.12 hasil uji coba perorangan menyajikan bahwa jumlah nilai yang diperoleh adalah 50 dengan jumlah maksimum nilai yang

diperoleh adalah 6o, maka persentase keberhasilan anak yang dicapai adalah 83,33% dengan kriteria keberhasilan “Berkembang Sangan Baik (BSB)”.

d. Uji Coba Kelompok Kecil

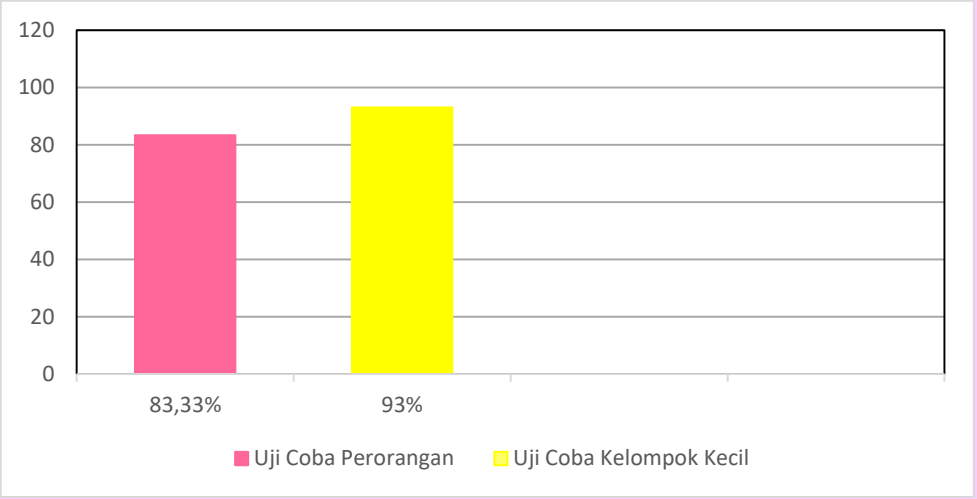
Pada uji coba kelompok kecil peneliti melibatkan 9 anak sebagai subjek penelitian. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2025. Berikut adalah hasil uji coba kelompok kecil:

Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

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

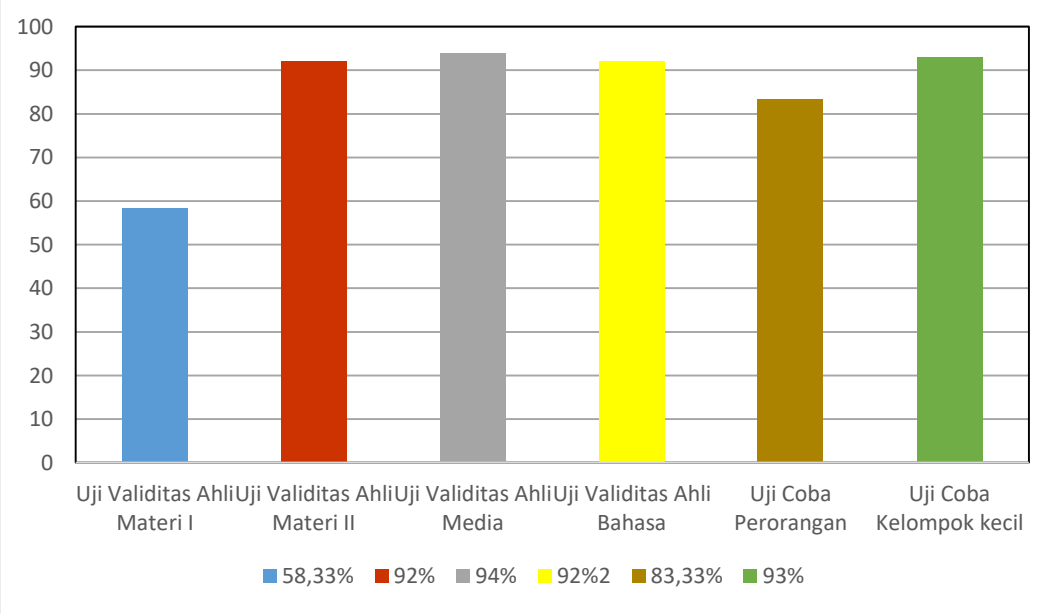
Merujuk pada tabel 4.13 hasil uji coba kelompok kecil menyajikan bahwa jumlah nilai yang diperoleh adalah 167 dengan jumlah maksimum nilai yang diperoleh adalah 180, maka persentase keberhasilan anak yang dicapai adalah

93%% dengan kriteria keberhasilan “Berkembang Sangan Baik (BSB)”. Berikut adalah diagram hasil uji coba media SGSE *(Smart Game for Sex Education).*



Gambar 4.17 Diagram Hasil Uji Coba Produk

Adapun hasil keseluruhan penilaian media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* untuk meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini di TK TAUD Luqmanul Hakim adalah sebabagi berikut:



Gambar 4.18 Diagram Hasil Uji Validitas dan Uji Coba Produk

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti akan melihat sejauh mana kelayakan dan keberhasilan media SGSE *(Smart Game for Sex Education)*. Dalam tahap evaluasi peneliti mendapatkan beberapa catatan dan saran dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang menjadi bahan untuk meningkatkan kualitas media SGSE sebelum dilakukan uji coba pada anak usia dini.

B. Kajian Produk Akhir

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media interaktif SGSE *(Smart Game for Sex Education)* untuk meningkatan pendidikan seksual pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK TAUD Luqmanul Hakim. Media SGSE dirancang dengan beragaram permainan menarik yang dapat meningkatkan pengetahuan anak terkait pendidikan seksual pada anak.

Media ini dikembangkan dengan dasar kebutuhan di TK TAUD Luqmanul Hakim yang belum memiliki media khusus untuk meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini. Pada penelitian pengembangan media SGSE ini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE *(Analysis, Design. Development, Implementation, Evaluation)*.

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 metoode ceramah masih terbilang monoton yang

membuat anak merasa bosan dan jenuh karena kurang bervariatif. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yaitu media SGSE yang tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang bervariatif dan lebih menyenangkan dalam meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini.

Tahap kedua yang peneliti lakukan adalah tahap desain. Pada tahap ini peneliti akan mulai merancang media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* pada aplikasi *Powerpoint*, akan tetapi sebelum itu peneliti mendesain dan memilih animasi-animasi yang dibutuhkan dalam media SGSE di aplikasi *Canva.* Kemudian peneliti merancang isi dari media SGSE sesuai dengan indikator yang akan dicapai, mencari dan memilih video-video pembelajaran yang mendukung dan berkaitan dengan pendidikan seksual pada anak usia dini di aplikasi *Youtube*, menyusun warna, gambar dan *background* media yang akan digunakan, merekam beberapa audio pendukung yang dibutuhkan dalam media SGSE. Setelah selesai merancang media SGSE peneliti menyusun indikator penilaian pada media SGSE dan juga menyusun kisi-kisi uji kelayakan media yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini hasil rancangan media akan di uji validitas oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validator yang menjadi ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Langsa Ibu Saptiani, M.Pd, kemudian yang menjadi validator ahli media adalah dosen Pendidikan Islam Anak Usia

dini Ibu Syarfina, M.Pd, dan yang menjadi Validator ahli bahasa adalah dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Langsa Ibu Rita Mahriza, M.S.

Uji validitas ahli materi dilakukan sebanyak dua kali, uji yang pertama dilakukan pada tanggal 16 Desember 2024 dan uji yang kedua dilakukan pada tanggal 13 Januari 2025. Data uji validitas diperoleh melalui pemberian angket yang disajikan dalam bentuk 6 indikator yaitu sebagai berikut : kesesuaian materi dalam media SGSE dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun, adanya atiran bermain dalam menggunakan media SGSE, materi yang disajikan dengan tampilan menarik, kesesuaian tingkat kesulitan pada tiap tahap dalam bermain media, penyajian materi dapat meningkatkan pendidikan seksual pada anak, dan penyajian materi dapat memotivasi anak. Pada uji tahap pertama jumlah skor yang diperoleh 14 dengan skor maksimum 24 sehingga persentase yang diperoleh adalah 58,33% dan termasuk dalam kategori “kurang layak”. Pada uji tahap dua jumlah skor yang diperoleh 22 dengan skor maksimum 24 sehingga persentase yang diperoleh adalah 92% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Uji validitas ahli media dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 22 Desember 2024. Data uji validitas diperoleh melalui pemberian angket yang disajikan dalam bentuk 8 indikator yaitu sebagai berikut : kesesuaian media dengan karakteristik anak di TK kelompok B, ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan anak, kesesuaian media dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun, ketahanan media SGSE ketika digunakan, kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan), kemenarikan tampilan

keseluruhan media SGSE, kesesuaian komposisi warna dan gambar yang menarik pada media SGSE, dan sesesuaian suara pada media SGSE. Adapun jumlah skor yang diperoleh yaitu 30 dengan skor maksimum 32 sehingga persentase yang diperoleh adalah 94% dan termasuk dalam kategori "sangat layak"

Uji validitas ahli bahasa dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 16 Desember 2024. Data uji validitas diperoleh melalui pemberian angket yang disajikan dalam bentuk 6 indikator yaitu sebagai berikut: Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dimengerti oleh anak, ejaan yang digunakan sudah tepat sesuai EYD, bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan usia anak, bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, kalimat yang digunakan sudah efektif, dan konsistensi penggunaan gaya bahasa dalam media SGSE. Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 22 dengan skor maksimum 24 sehingga persentase yang diperoleh yaitu 92% dan termasuk dalam kategori "sangat layak".

Berdasarkan dari hasil ketiga validator ahli menyatakan bahwa media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* untuk meningkatkan pendidikan seksual pada ank usia 5-6 tahun layak untuk digunakan, sehingga peneliti dapat melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi, tahap ini laksanakan ketika media yang dikembangkan telah dinyatakan layak oleh validator ahli. Media SGSE yang dinyatakan Layak kemudian diuji cobakan pada anak kelompok B TK TAUD Luqmanul Hakim 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)".

Tahap terakhir dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap evaluasi, tahap ini dilakukan untuk mengukur kelayakan dan keberhasilan media SGSE *(Smart Game for Sex Education)*. 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 terapkan lebih bervariatif.

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. Kemudian menstimulasi aspek sosial emosional seperti anak dapat melatih kesabaran dengan bermaian secara bergantian, percayaa diri dengan jawaban yang ia jawab, serta dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini seperti memahami perintah yang ditunjukkan dalam media SGSE, menjawab pertanyaan guru dengan lebih komplek dan mampu menyebutkan huruf pada setiap kata di dalam media SGSE.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman peneliti dalam proses penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang peneliti alami dan dapat menjadi bahan evaluasi bagi peneliti-peneliti berikutnya. Adapun keterbatasan tersebut adalah:

1. Subjek uji coba dalam penelitian ini masih terbatas hanya dengan 9 anak. Sehingga pada penelitian selanjutnya dapat mengambil subjek dengan jumlah yang lebih besar untuk menyetahui keefektivitasan media yang dikembangkan
2. Keterbatasan kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* untuk meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini di TK TAUD Luqmanul Hakim, maka dapat disimpulkn bahwa:

1. Media SGSE *(Smart Game for Sex Education)* yang dikembangkan untuk meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini adalah sebuah media pembelajaran berbasis digital yang memuat materi terkait pendidikan seksual untuk anak usia 5-6 tahun. Media SGSE dirancang dengan bantuan aplikasi Canva dan aplikasi Media SGSE dapat dimainkan pada aplikasi *Powerpoint* yang beroperasi pada perangkat lunak *Microsoft Office* di komputer ataupun leptop, dalam menampilkannya media SGSE dapat ditampilkan dengan bantuan LCD Proyektor agar permainannya dapat terlihat lebih jelas dan menyeluruh. Media ini dikembangkan mengunakan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* sebagai acuan dalam proses penelitian pembangan. Pada tahap *analysis* penelititi melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan di TK TAUD Luqmanul Hakim melalui observasi, kemudian pada tahap *design* peneliti mulai merancang Media SGSE dengan bantuan aplikasi Canva untuk membuat animasi-aimasi yang dibutuhkan dan merancang permainannya menggunakan aplikasi

Powerpoint, pada tahap *development* peneliti mengembangkan media SGSE dan kemudian melakukan uji validitas dengan ahli materi,ahli media, dan ahli bahasa untuk melihat kelayakan media, pada tahap implementation peneliti melakukan uji coba lapangan sebanyak dua kali yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, dan tahap yang terakhir adalah *evaluation* di tahap ini peneliti mengamati sejauh mana media SGSE dapat meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini.

2. Hasil dari uji validitas oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa maka diperoleh skor adalah : ahli materi 92%, ahli media 94%, dan ahli bahasa 92% dengan merevisi media sesuai dengan catatan dan saran yang diberikan oleh validator ahli. Sehingga hasil dari uji validitas ahli termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan layak untuk diuji cobakan.
3. Hasil uji coba media SGSE yang dilakukan melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada uji coba perorangan peneliti melibatkan 3 anak dengan persentase yang diperoleh adalah 83,33% dan untuk uji coba kelompok kecil peneliti melibatkan 9 anak dengan persentase yang diperoleh adalah 93%, sehingga hasil dari kedua uji coba dapat dinyatakan dengan kriteria “berkembang dengan sangat baik (BSB).

B. Saran Pemanfaatan Produk

Adapun saran dalam pemanfaatan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Media ini dapat dimanfaatkan sebagai pendamping pembelajaran dalam meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini

2. Bagi peserta didik

   Media ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber materi untuk meningkatkan pengetahuan terkait pendidikan seksual pada anak

3. Bagi Peneliti

   Media SGSE ini dapat menjadi referensi untuk kegiatan pembelajaran dan kegiatan penelitian berikutnya

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media SGSE diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan pendidikan seksual pada anak usia dini di TK TAUD Luqmanul Hakim dan juga di sekolah-sekolah lainnya. Peneliti menyarankan untuk tetap memperhatikan tahapan-tahapan dalam proses penelitian pengembangan agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

Untuk pengembangan lebih lanjut, dapat dikembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan seksual tidak hanya pada anak usia 5-6 tahun, tapi dapat disesuikan dengan kebutuhah peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Trinita. Riswandi. Ari Sofia. "Pendidikan Seksual Anak Usia Dini : Aku Dan Diriku." *Jurnal Pendidikan Anak*, 2017.

Azzahra, Qonita Maulidya. "Pendidikan Seksual Bagi Anak Usia Dini 'My Bodies Belong To Me.'" *Jurnal Pendidikan : Early Childhood* 4, no. 1 (2020): 80–81. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.736.

Bakhtiar, Nurhasana. Nurhayati. "Pendidikan Seks Bagi Anak Usia DiNi Menurut Hadist Nabi." *Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau*, 2020, 40.

Bakhtiar, Nurhasanah. Rosdiana Dewi. "Urgensi Pendidikan Seksual Dalam Pembelajaran Bagi Siswa MI/SD Untuk Mangatasi Penyimpangan Seksual." *Instuctional Development Journal* 3 (2020):

Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Praktis*. Semarang: CV. Graha Edu, 2022.

Bilqisthi. "Pengembangan Media Pendidikan Seksual Berbasis Android 'Dear Moms' Sebagai Upaya Pengendalian Pelecehan Seksual Pada Anak." *Jurnal Diskursus Pendidikan Sosiologi* 2 (2021)

Branch, Robert Mariabe. *Intructional Design: The ADDIE Approach*, 2010. https://doi.org/10.1007 / 978-0-387-09506-6.

Daniyati, Ani. et all. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1 (2023)

Deni kurniawan, Cepi Riyana, Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.

Fitriani, Dewi, Heliati Fajriah, and Arnis Wardani. "Mengenalkan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Buku Lift Tha Flap 'Auratku.'" *Gender Equality* 7 (2021): https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/equality.v7i1.8683.

Hasiana, Isabela. “Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Seksual Anak Usia Dini.” *Wahana* 72, no. 2 (2020)

Irsyad, Mohammad. “Pendidikan Seksual Untuk Anak Usia Dini : Tindakan Pendapingan Dan Pencegahan.” *Elementary* 5, no. 1 (2019)

Jannah, Raudhotul. “Pentingnya Memberikan Edukasi Seksual Sejak Dini Di Era Digital.” *Bunayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2023):

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, n.d.

“Kolaborasi Berkelanjutan Lintas Sektor Dan Regional, Kunci Atasi Kasus Kekerasan Terhadap Anak,” 2024. https://www.kemenpppa.go.id/page/view/NTAxNg==#.

Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.

Kusniawan, Usep. *Pengembangan Media Pembelajran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudrera, 2016. https://books.google.co.id/books?=gpDwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=twG1FXl-it&dq=info%3APqsLaZAOj6kJ%3Aschoolar.google.com%2F&lr&hl=id&pg=PA5#v=twopage&q&f=false.

Mahyuddin, Nenny. “Evektivitas Penggunaan Video Camera Dalam Pembelajaran Dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun) Di Kota Padang.” *JUrnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10 (2016)

Makbul, M. *Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian*. makassar, 2021. https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73.

Manurung, Purbatua. “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19.” *Al-Fikru:Jurnal Ilmiah* 1 (2021): 3. https://doi.org/https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33.

Masry, Zulkarnaini. “Tiga Anak Di Langsa Jadi Korban Pemerkosaan.” Kompas.id, n.d.

Muhadjir, Noeng. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rekaserasin, 1996.

Nazaruddin. “Januari-Juni 2024, PPA Kota Langsa Tangani 29 Kasus Kekerasan.” Analisisnews.com, 2024.

Newswire. “WHO: Sekitar 1 Miliar Anak Di Dunia Alami Kekerasan Setiap Tahunnya Tahunnya".” Bisnis.com, n.d. https://kabar24.bisnis.com/read/20200619/79/1254847/who-sekitar-1-miliar-anak-di-dunia-alami-kekerasan-setiap-tahunnya.

Nilawati, Alia, Batari Toja, Nur Fathirunnisa, Nurbaeti Syam, Andi Al Muhammad Ardiansyah, Muharram, and Herman. “Masih Tabu, Pendidikan Seks Untuk Anak Usia Dini.” *Jurnal Jendela Bunda* 10, no. 1 (2022): 11–22.

Oktarina, Natalia Devi, and Liyanovitasari Liyanovitasari. “Pengaruh Media Gambar Terhadap PengetahuanTentang Seks Dini Pada Anak.” *Jurnal Kesehatan Perintis* 6 (2019): 110–15. https://doi.org/https://doi.org/10.33653/jkp.v6i2.296.

Peraturan Pemerintahan RI. “Peraturan Mentri Pendidikan Dan Kebudayaan Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (Nomor 146 Tahun 2014).” Jakarta, n.d.

Purba, Ramen Antonov. *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis, 2020.

Puspitaningtyas, Isna Hanny, Arizal Mutahir, Wiman Rizkidarajat, and Ankarlina Pandu Primadata. “Pendekatan Media Alternatif Untuk Mendukung Pendidikan Seks Yang Komprehensif Bagi Anak.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3347–57. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6307.

Rahma Elvira Tanjung, D. F. “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Eloktronika.” *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika* 7 (2019)

Redaksi. “Miris! Bocah 5 Tahun Jadi Korban Pelecehan Seksual Di Aceh Besar.” AcehJurnal.com, n.d.

Redaksi. “Seorang Kakek Di Abdya Lakukan Pelecehan Seksual Anak Berusia 5 Tahun.” Kanalaceh.com, n.d.

Rika Mianna, Rini Hariatni. *Pendidikan Seks Usia Dini Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trans Media, 2019.

Sabani, Fatmaridah. “Pengenalan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Lagu Tradisional.” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11 (2022). https://doi.org/10.30868/ei.v1 1i03.4332.

Sarasati, Tania Putri, and Nika Cahyati. “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Edukatif Untuk Pengenalan Pendidikan Seks Anak Usia 4-5 Tahun.” *Jurnal Cikal Cendekia* 01, no. 02 (2021)

Senja, Atreya. *The Important of Sex Education for Kids*. Yogyakarta: Brilliant Books, 2019.

Setiawan, Usep, Nursifa Faujiah, sekar Nanda Septiani, Tiara Putri. *Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media*. Purwakarta, 2022.

Sugiono. *Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Suhasmi, Nadya Charisa. Syahrul Ismet. “Materi Pendidikan Seks Bagi Anak Usia Dini.” *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzawadi* 5 (2021): 164–74. https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385.

Suryana, Sumarseh and Dadan. “Fun Cooking Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Jauh.” *Jurnal Obsesi* 6, no. 3 (2021): 2061–66. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1936.

Susanti. *Persepsi Dan Cara Pemberian Pendidikan Seksual Pada Anak TK*. Jawa Barat: Penerbit Adab, 2021.

“Undang-Undang Republik Indonesia No. 32 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Terhadap Anak,” n.d.

“Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak,” n.d.

"Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003," n.d.

W.Moerti. "Selama 2019 Terdapat 123 Anak Korban Kekerasan Seksual Di Institusi Pendidikan." merdeka.com, 2019. https://www.merdeka.com/peristiwa/data-kpai-selama-2019-ada-123-anak-korban-kekerasan-seksual-di-institusi-pendidikan.html.

Wati, Rima E. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena, 2016.

Wijaya, Indra. "Hungga Juni, Tercatat 575 Kasus Kekerasan Dan Pelecehan Seksual Perempuan Dan Anak Terjadi Di Aceh." Serambinews.com, 2023. https://aceh.tribunnews.com.amp/2023/07/08/hingga-juni-tercatat-575-kasus-kekerasa-dan-pelecehan-seksual-perempuan-dan-anak-tejadi-di-aceh.

Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, and Mardiana. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)*, 2021.

Yakin, Moh. Ainol. "Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Siswa Kelas X." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 15 (2021): 109. http:/ / ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI.