

Pengembangan *Game* Multimedia Intraktif untuk Menstimulasi Perkembangan Seksual Tema Diri Sendiri pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Al-Azka Kota Jambi

Miftakhul Jannah^{1,*}, Hendra Sofyan², Nyimas Muazzomi³

^{1,2,3}) Universitas Jambi, Jl. Jambi-Muara Bulian No.KM. 15, Muaro Jambi

^{*}) Email : miftakhul.jnnh9@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan *game* multimedia interaktif yang layak serta mengetahui respon guru mengenai *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan seksual tema diri sendiri pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Azka Kota Jambi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek uji coba penelitian ini terdiri dari 6 orang guru di TK IT Al-Azka Kota Jambi. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *game* multimedia interaktif layak sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan seksual tema diri sendiri dilakukan validasi sebanyak dua kali dengan hasil akhir validasi ahli media diperoleh skor 100% kategori “sangat baik”. Kemudian validasi oleh ahli materi juga dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi pertama diperoleh skor persentase sebesar 87,5%. Setelah revisi produk, dilanjutkan validasi kedua dan memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan uji kepraktisan kelompok kecil, *game* multimedia interaktif dinyatakan praktis dengan persentase sebesar 88,7% dengan kategori “sangat baik” yang ditentukan dari pengisian lembar instrumen oleh guru. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *game* multimedia interaktif yang dihasilkan layak dan praktis sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan seksual tema diri sendiri.

Kata kunci: *Game multimedia interaktif, perkembangan seksual, tema diri sendiri*

Abstract

The aim of this research is to produce a suitable interactive multimedia game and to find out teachers' responses regarding interactive multimedia games to stimulate self-themed sexual development in children aged 5-6 years at Al-Azka IT Kindergarten, Jambi City. The type of research used is R&D (Research and Development) research with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The test subjects for this research consisted of 6 teachers at Al-Azka IT Kindergarten, Jambi City. Data analysis techniques use qualitative and quantitative data. The results of the research show that interactive multimedia games are suitable as learning media to stimulate sexual development. The theme itself was validated twice with the final result of media expert validation obtaining a score of 100% in the "very good" category. Then validation by material experts was also carried out 2 times. In the first validation, a percentage score of 87.5% was obtained. After product revision, the second validation was continued and obtained a percentage of 100% in the "very good" category. Based on the small group practicality test, interactive multimedia games were declared practical with a percentage of 88.7% in the "very good" category which was determined from filling in the instrument sheet by the teacher. Therefore, it can be concluded that the interactive multimedia game produced is feasible and practical as a learning medium to stimulate one's own sexual development

Keywords: *Interactive multimedia games, sexual development, self-theme*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya (Maghfiroh,2021). Selanjutnya, sejalan dengan pendapat diatas (Sofyan, 2018) berpendapat bahwa anak usia dini adalah fase awal yang berperan penting dan mendasar pada kisaran tumbuh kembang kehidupan individu. Oleh karena itu seorang anak berhak mendapatkan hak dan perlindungan dari orang tua, masyarakat bahkan pada lingkup yang lebih besar yaitu negara.

Namun faktanya masih banyak anak yang belum mendapatkan hak atas perlindungan terhadap fisik dan mentalnya. Termasuk pada kekerasan seksual yang sedang marak terjadi akhir-akhir ini. Anak sebagai kelompok yang paling sensitif terhadap kekerasan seksual, hal ini dikarenakan anak kerap diposisikan sebagai individu yang lemah atau tidak berdaya dan selalu bergantung dengan orang dewasa yang ada disekitarnya (Sulistiani,2016). Menurut Labib (2018) bahwa kekerasan anak secara seksual, dapat berupa perlakuan prakontak seksual antara anak dengan orang yang lebih besar (melalui kata, sentuhan, gambar visual, exhibitionism), maupun perlakuan kontak seksual secara langsung antara anak dengan orang dewasa (incest, pemerkosaan, eksploitasi seksual).

Datadari kekerasan.kemenpppa.go.id yaitu Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA), menyebutkan bahwa terhitung pada periode Januari - Agustus 2023 terjadi kekerasan terhadap anak dengan jumlah korban sebanyak 11.582 anak, dimana berdasarkan jenis kekerasannya, aduan tertinggi adalah kasus kejahatan seksual sebanyak 311 kasus dengan korban sebanyak 771 anak. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa kekerasan seksual menjadi kasus yang paling dominan dialami khususnya pada anak usia dini. Generasi penerus bangsa

yakni anak-anak yang telah di rusak masa depannya akan menimbulkan trauma mendalam bagi korbannya bahkan menjadikan mereka sebagai pelaku seksual menyimpang di masa datang sehingga akan selalu ada menimbulkan korban. Semua pihak seharusnya ikut mengantisipasi agar anak tidak menjadi korban ataupun pelaku kejahatan seksual di masa depan yaitu dengan memberikan pendidikan seksual sejak dini pada anak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Tampubolon,2019) yaitu pendidikan seksual serta komunikasi yang baik antara anak dengan orangtua dapat menjadi bagian dari upaya pencegahan anak tereksplorasi terhadap kekerasan seksual.

Berdasarkan Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa pengetahuan seksualitas terdapat dalam kompetensi dasar kemampuan menolong diri sendiri untuk hidup sehat. Anak usia 5-6 tahun dikatakan memiliki pengetahuan seksualitas yang baik apabila mampu mencapai indikator perkembangan diantaranya:

1. Membiasakan pola hidup bersih dan sehat
2. Dapat menjaga diri dari upaya percobaan kekerasan, diantaranya termasuk kekerasan seksualitas dan perundungan.
3. Dapat melindungi dan menjauhi diri dari benda-benda berbahaya
4. Membiasakan pola makan serta minum yang sehat, bersih dan bergizi.
5. Memakai toilet sesuai dengan aturan tanpa bantuan.

Memperhatikan perkembangan seksual anak tidak kalah penting dengan memperhatikan perkembangan agama, kognitif, fisik,serta sosial emosional. Menurut Winata (2017) perkembangan seksual adalah perkembangan yang terkait dengan anatomi tubuh dan pengenalan diri sendiri seperti pengenalan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, perbedaannya,

hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan (adab), nama-nama anggota tubuh, kebersihan tubuh dan informasi lain yang terkait dengan anatomi tubuh. Anak dengan perkembangan seksual yang optimal, maka dapat memahami serta melindungi dirinya dari percobaan kekerasan seksual di masa yang akan datang.

Tahap perkembangan seksual anak dimulai sejak anak dilahirkan. Tahap perkembangan seksual anak tersebut mengikuti fase yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Frued dalam Rohayati (2020) menyusun fase tersebut dengan beberapa tahap yaitu oral stage, anal stage, phallic stage, latency stage dan genital stage.

- 1 Tahap mulut (oral stage), berlangsung sejak anak dilahirkan sampai berusia 12-18 bulan. Puncak kenikmatan bayi berada di mulutnya; mengunyah, menghisap dan menggigit dapat mengurangi tekanan yang dialami bayi.
- 2 Tahap anal (anal stage) berlangsung sejak usia 12-18 bulan hingga berusia tiga tahun. Pada saat ini pengenalan toilet training bisa dilakukan karena anak sudah memiliki sensitifitas dengan anus.
- 3 Tahap phallic (phallic stage) berlangsung sejak anak berusia tiga sampai enam tahun. Phallic berasal dari kata phallus yang berarti alat kelamin laki-laki; pusat kenikmatan berada pada alat kelamin.
- 4 Tahap laten (latency stage) berlangsung saat anak berusia enam tahun hingga pubertas. Saat ini anak menaruh perhatian sangat khusus pada masalah seksual dan mengembangkan keterampilan sosial serta intelektualnya.
- 5 Tahap genital (genital stage) masa ini berlangsung sejak pubertas hingga masa dewasa.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di TK IT Al-Azka

Kota Jambi dengan jumlah anak 57 orang anak. Hasil yang diperoleh dari hasil pengamatan tersebut bahwa beberapa anak masih rendah pengetahuan seksualnya. Terlihat pada saat kegiatan istirahat ada beberapa anak perempuan ketika bermain memukul bokong teman laki-lakinya lalu pada saat kegiatan pembelajaran, ada anak yang ingin buang air kecil, ia membuka seluruh bagian celana yang melekat pada tubuhnya di luar kelas sebelum memasuki toilet. Pada saat ditanya mengenai bagian tubuh mana saja yang tidak boleh dilihat dan disentuh oleh orang lain, beberapa anak belum memahaminya, terlihat dari respon yang kebingungan dan salah satu anak mengatakan bahwa mereka tidak mengetahui akan hal itu.

Hasil lain yang didapat dari observasi di TK IT Al-Azka ialah tersedianya fasilitas teknologi yang mencukupi untuk menunjukkan media pembelajaran semacam video pembelajaran, serta film. Pada proses kegiatan ini sumber media yang dirujuk guru untuk proses pembelajaran tema diri sendiri khususnya dalam menstimulasi perkembangan seksual masih kurang, dan hanya terbatas pada poster bagian tubuh saja. Dengan kata lain, guru masih belum memanfaatkan fasilitas teknologi yang memadai untuk mengenalkan tentang pendidikan seksual secara mendalam.

Anak yang tumbuh di zaman era globalisasi saat ini lebih senang bermain dengan menggunakan alat permainan yang berbasis teknologi. Untuk itu diperlukan media untuk menstimulasi perkembangan seksual pada anak melalui belajar seraya bermain. Oleh sebab itu, untuk menstimulasi pengetahuan anak usia dini tentang perkembangan seksual diperlukan adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, mudah dipahami dan menyenangkan yaitu berupa penggunaan game multimedia interaktif dengan bantuan software microsoft power point. Multimedia interaktif adalah multimedia interaksi yaitu terdapat interaksi antara media dengan pengguna

media dengan menggunakan komputer, mouse, keyboard, dan lain-lain. Pengguna memiliki kendali penuh atas elemen multimedia mana yang ditampilkan atau dikirimkan. Contoh: game, CD interaktif, program aplikasi, virtual reality, dll (Indrawan, 2020).

Selain materi pembelajaran yang dibahas dalam multimedia, game yang mendidik juga dapat dimasukkan dalam menu multimedia untuk mengasah otak siswa. Permainan/game yang mendidik biasa disebut dengan game edukasi. Untuk mengintegrasikan game melalui multimedia interaktif, guru hendaknya memperhatikan kesesuaian materi dan game yang dipilih. Multimedia interaktif dengan game edukatif yang digunakan untuk pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika konten sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Selanjutnya melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *game* diharapkan siswa menjadi tertarik menggunakan multimedia untuk mempelajari subtopik tertentu yang disajikan dalam konten multimedia. Salah satu pertimbangan terpenting ketika merancang materi pendidikan untuk anak usia dini adalah merangsang minat mereka dan memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan melalui bermain *game*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengembangan media yang berjudul "Pengembangan Game Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Perkembangan Seksual Tema Diri Sendiri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk IT Al-Azka Kota Jambi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau penelitian R&D (Research and Development) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and evaluation*). Pada tahap awal yaitu analisis

yang bertujuan untuk mengetahui gambaran situasi dan kondisi pada kenyataan dimana mencakup permasalahan pembelajaran. Tahap desain ini peneliti membuat suatu rancangan yang akan dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran yang berupa *game* multimedia interaktif pada tema diri sendiri sebagai sumber materi peserta didik di TK IT Al-Azka. Pada tahap pengembangan, dimulai proses pembuatan game, kemudian dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan ahli media dan ahli materi dengan menggunakan 2 tahap yaitu, tahap validasi dan revisi. Selanjutnya, implementasi merupakan tahap menerapkan atau uji coba penggunaan penggunaan kepraktisan produk yang dihasilkan. Pada tahap implementasi ini hanya terbatas pada uji coba kepraktisan.. Tahap evaluasi pada penelitian ini terbatas pada hasil validasi ahli media dan ahli materi serta uji coba kepraktisan guru.

Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari 6 orang guru TK IT Al-Azka Kota Jambi. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket yang terdiri dari angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon guru. Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan dengan tujuan merancang dan mengembangkan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan seksual tema diri sendiri dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Tahap awal yang dilakukan peneliti ialah analisis, dimana pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran dan apakah *game* multimedia interaktif yang dikembangkan dibutuhkan dan dapat digunakan oleh

sekolah tempat penelitian. Setelah melaksanakan tahap analisis, tahapan kedua yaitu desain, dimana pada tahap ini peneliti membuat rancangan game multimedia interaktif dengan tahapan awal yaitu *flowchart*, lalu dilanjutkan dengan *storyboard*. Dimana kedua tahap ini menjadi acuan atau panduan dalam setiap slide pada *game* multimedia interaktif dan menggambarkan alur yang akan dibuat oleh peneliti.

Pada tahap pengembangan atau development, peneliti mulai membuat *game* multimedia interaktif berdasarkan acuan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat. Setelah media selesai dibuat dilakukan validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi untuk memperoleh masukan terhadap pengembangan disertai dengan instrumen penilaian kelayakan *game* multimedia interaktif. Format penilaian ahli media memiliki 5 aspek yaitu, kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, bentuk dan warna. Hasil validasi ahli media akan dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Validasi Ahli Media

Tahap validasi	Skor	persentase	Komentar dan saran
Validasi I	47	98%	Tambahkan nama dosen ahli materi dan ahli media pada bagian profil
Validasi II	48	100%	Produk layak digunakan tanpa revisi

Berdasarkan tabel diatas, validasi media *game* interaktif dilakukan sebanyak

dua tahap. Skor pada tahap pertama diperoleh 47 dengan hasil 98% dengan kesimpulan layak digunakan dengan revisi. Kemudian pada tahap validasi kedua diperoleh skor 48 dengan persentase 100% dengan kategori sangat baik serta sudah dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Sehingga perbedaan data perolehan validasi awal dan validasi akhir mendapatkan peningkatan sejumlah 2%.

Sedangkan format penilaian ahli materi memiliki 3 aspek, yaitu aspek format, isi dan bahasa. Hasil validasi oleh ahli materi akan dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Validasi ahli materi

Tahap validasi	Skor	Persentase	Komentar dan saran
Validasi I	42	87,5%	Tambahkan simbol/ gambar pada slide yang sudah ditunjukkan
Validasi II	48	100%	Layak digunakan tanpa revisi

Berdasarkan tabel diatas, validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Skor pada tahap pertama diperoleh 42 dengan hasil 87.5% dengan kesimpulan layak digunakan dengan revisi. Kemudian pada tahap validasi kedua diperoleh skor 48 dengan persentase 100% dengan kategori sangat baik serta sudah dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Sehingga perbedaan data perolehan validasi awal dan validasi akhir mendapatkan peningkatan sejumlah 12,5%.

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahapan ini *game* multimedia yang telah selesai dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada guru TK IT Al-Azka Kota Jambi. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon guru

terhadap *game* multimedia interaktif. Kemudian guru diminta mengisi angket responden untuk memberikan penilaian serta tanggapan terhadap *game* multimedia interaktif. Penilaian responden yaitu guru TK IT Al-Azka Kota Jambi berjumlah 6 orang dengan hasil perolehan skor 1420,2 dan presentase 88,7% masuk dalam kategori sangat baik. *Game* multimedia interaktif ini disambut sangat baik oleh para guru berdasarkan rangkuman komentar yang menyatakan bahwa *game* ini baik dan mampu menambah pembendaharaan media pembelajaran di TK Al-Azka Kota Jambi.

Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan berupa evaluasi kelayakan produk *game* multimedia interaktif. Evaluasi kelayakan ini dilakukan oleh dosen ahli media dan ahli materi untuk mengukur layak tidaknya media pembelajaran tersebut digunakan. Dari evaluasi tadi akan memberikan data yang menggambarkan kualitas produk media pembelajaran tersebut apakah sudah layak atau tidak layak. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi serta respon guru diperoleh hasil bahwa pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan seksual tema diri sendiri ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran serta memperoleh respon yang baik dari responden dan memperoleh hasil yang termasuk dalam kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Game* multimedia interaktif layak sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan seksual dengan tema diri. Hasil uji kelayakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak 2 kali dengan validasi pertama memperoleh skor persentase

sebesar 98% dan dilanjutkan dengan revisi. Validasi kedua diperoleh skor 100% dengan kategori “sangat baik”. Kemudian validasi oleh ahli materi juga dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi pertama diperoleh skor persentase sebesar 87,5%. Setelah melakukan revisi produk, dilanjutkan melakukan validasi kedua dan memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria “sangat baik” sehingga dapat dilanjutkan ke tahap implementasi.

2. Kepraktisan *game* multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan seksual dengan tema diri dilihat dari hasil uji kepraktisan oleh respon guru di TK IT Al-Azka sebanyak 6 guru. Penyebaran angket kepada guru dilakukan untuk uji kepraktisan tersebut. Dari uji kepraktisan diperoleh hasil sebesar 88,7% dengan kategori “sangat baik”. Sehingga berdasarkan uji kepraktisan tersebut, *game* multimedia interaktif dikatakan praktis sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan seksual dengan tema diri pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Azka Kota Jambi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya, peneliti diberi kemudahan dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada para dosen pembimbing dan validator di prodi PGPAUD FKIP Universitas Jambi, serta pihak-pihak yang telah membantu untuk menyelesaikan proses penelitian ini sehingga selesai tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Indrawan, I., Hadion Wijoyo, I Made Arsa Wiguna & Edi Wardani. (2020). Media Pembelajaran Berbasis

- Multimedia. Banyumas Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Jayawardana, H.B.A. (2023). Potensi Penerapan Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) di PAUD. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7 (1), 251–255.
- Labib, M. F. (2018). Perlindungan Anak Korban Tindak Kekerasan dan Pelecehan Seksual: Studi Kasus di Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kabupaten Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Sulistiani, S. L. (2016). Konsep Pendidikan Anak Dalam Islam Untuk Mencegah Kejahatan Dan Penyimpangan Seksual. *Ta dib Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 99-108.
- SIMFONI-PPA. (2023). Peta Sebaran Jumlah Kasus Kekerasan Menurut Provinsi. [kemenpppa.Go.Id.https://kemenpppa.go.id/ringkasan](https://kemenpppa.go.id/ringkasan).
- Sofyan, H. 2018. Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya. Jakarta: CV. Infomedika
- Tampubolon, G. N., Nurani, Y., & Meilani, S. M. (2019). Pengembangan Buku Pendidikan Seksual Anak Usia 1-3 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 527-536.
- Winata, W., Khaerunnisa, K., & Farihen, F. (2017). Perkembangan Seksual Anak Usia Dua Tahun (Studi Kualitatif Perkembangan Seksual Pada Zakia). *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 342–357.