

GAME KIDSAFE SOLUSI EDUKATIF UNTUK MENGENALKAN PENDIDIKAN SEKSUAL PADA ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN

Sahria Fadillah¹, Tomas Iriyanto², Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas³
e-mail: sahriaaah17@gmail.com¹, tomas.iriyanto.fip@um.ac.id²,
rosyi.damayani.fip@um.ac.id³

¹²³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia

Abstrak

Kekerasan seksual yang terjadi pada anak usia dini semakin meningkat beberapa tahun terakhir. Minimnya media pembelajaran dalam mengenalkan pendidikan seksual menjadi salah satu permasalahan yang perlu diatasi. Tujuan dari penelitian ini menciptakan *Game KidSafe* untuk mengenalkan pendidikan seksual anak usia dini 4-5 tahun yang efektif, efisien dan menarik dengan tidak membatasi sumber daya penggunaannya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain (*research and development*) dengan mengadaptasi model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil melalui uji coba menunjukkan perbedaan pemahaman yang signifikan dari anak usia dini antara sebelum dan sesudah diberikan *Game KidSafe*. Hasil validasi para ahli ditinjau dari aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan memperoleh persentase 96% ahli materi dan 97% ahli media.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Pendidikan Seksual, Media Pembelajaran

Abstract

Sexual violence that occurs in early childhood has increased in recent years. The lack of learning media in introducing sexual education is one of the problems that need to be overcome. The purpose of this research is to create a KidSafe Game to introduce sexual education for 4-5 years old children that is effective, efficient and interesting by not limiting the resources of its users. In this study, researchers used a design (research and development) by adapting the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results through the trial showed a significant difference in understanding from early childhood between before and after being given the KidSafe Game. The result of expert validation in terms of effectiveness, efficiency, and attractiveness obtained a percentage of 96% material expert and 97% media expert.

Keywords: Early Childhood, Sexual Education, Learning Media

Pendahuluan

Pendidikan seksual pada anak perlu diajarkan sedini mungkin, agar anak siap menghadapi situasi di masa depan. Peran orang tua sangat dibutuhkan seiring dengan pembentukan karakter dan perilaku untuk memberikan arahan agar mencegah risiko pelecehan seksual (Ahari et al., 2020; Awaru, 2020; Idris & Syahril, 2019; Nadeak et al., 2022). Beberapa tahun terakhir pelecehan seksual mengalami peningkatan, hal ini menjadi perhatian serius bagi orang tua dan juga pendidik karena nantinya akan berpengaruh pada perkembangan masa depan anak. Menurut (Noviana, 2015) besar kemungkinan yang terjadi pada anak untuk mengalami kekerasan seksual hal ini dikarenakan pandangan terhadap anak memiliki jiwa yang lemah dan mudah diancam pelaku untuk tidak memberi tahu kepada siapapun dan seringkali pelaku dari kejahatan ini berasal dari lingkungan sekitar anak (Zahirah, 2019). (Moerti, 2019) mengungkapkan hasil data kekerasan seksual yang dilansir oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) selama 2019 terdapat 21 insiden kekerasan seksual dilaporkan yang melibatkan 123 anak di lembaga pendidikan. Selain itu, (Pinandhita, 2020) memaparkan informasi dari Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK) di tahun yang sama yaitu 2019, 350 kekerasan seksual terjadi pada anak. Seiring berjalannya waktu pada tahun 2024 data dari Komisi Perlindungan Anak (Komnas PPA) kekerasan seksual yang terjadi di Indonesia tercatat 15 laporan khusus di Jabodetabek selama bulan Januari, dengan mayoritas pelaku berasal dari lingkungan terdekat anak.

Pada kenyataannya, keadaan darurat yang terjadi pada anak-anak di Indonesia salah satunya dikarenakan kurangnya pengetahuan dalam mengenalkan pendidikan seksual pada anak. Namun, media pembelajaran dalam mengenalkan pendidikan seksual tersebut masih sangat terbatas, sedangkan salah satu komponen yang berpengaruh pada kualitas proses belajar salah satunya adalah media pembelajaran, hal ini dinyatakan oleh (Jundu et al, 2019). Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sidiq, 2020), peran media sangat signifikan dalam kesuksesan pendidik saat menyampaikan materi kepada anak. Hal ini juga didukung teori (Anggini & Indriani, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dianggap sebagai alat yang mendukung proses belajar mengajar karena dapat memperjelas informasi agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan fakta di lapangan oleh sampel dari kelas A di TK Laboratorium UM dengan menggunakan *activity book* ‘‘Akhirnya Aku Tahu!’’ Vol.1 pada pandangan awal buku sering dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif untuk anak, namun terkadang kenyataannya penggunaan buku dalam lingkungan kelas sering menimbulkan tantangan, terutama ketika anak-anak bersaing untuk mendapatkan perhatian yang terbatas dan merebut satu sama lain. Selain analisis lapangan oleh sampel pada kelas A di TK Laboratorium UM, analisis juga dilakukan di RA Ad Dasuqiyah Jakarta Timur dan Bimba Rainbow Kids kota Depok. Hasil analisis di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman anak-anak mengenai pendidikan seksual masih sangat terbatas. Hal ini dibuktikan, anak masih mengalami kesulitan dalam memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang berkaitan dengan pengenalan bagian-bagian tubuh hingga batasan-batasan tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain. Salah satu penyebab dari permasalahan tersebut dikarenakan tidak adanya media pembelajaran dan pendidik belum pernah menyampaikan materi mengenai edukasi seksual di lembaga tersebut. Wawancara juga dilakukan kepada para pendidik, dari hasil wawancara terungkap bahwa banyak pendidik yang mengakui kebutuhan akan variasi media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan pada transkrip wawancara dengan kode WP121224LAB baris ke-7 ‘‘Bagus, saya rasa akan lebih menarik perhatian anak nantinya jika menggunakan *game* karena penggunaan *game* tidak terbatas dan lebih menarik perhatian anak dibanding dengan penggunaan buku karena jumlahnya hanya 1 dan anak terkadang cepat bosan’’.

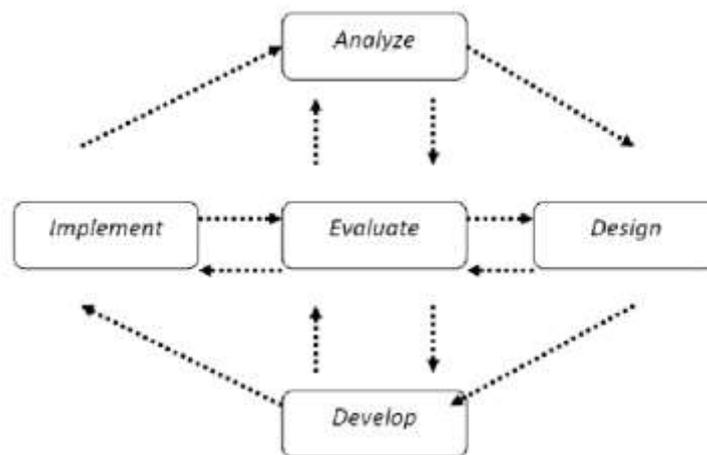
Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dengan menciptakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran dengan tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan buku, mengingat anak-anak dapat mengakses berbagai materi pembelajaran dengan lebih mudah dan interaktif. Penggunaan *game* tidak hanya membatasi sumber daya, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik serta memungkinkan setiap anak untuk terlibat secara aktif dan membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan Purnomo, I. I., dalam (Gerda et al, 2022) yang menyatakan bahwa

game edukasi merupakan permainan yang dirancang khusus untuk membantu anak belajar yang dikemas secara menarik melalui animasi gambar, video dan suara. Hal ini diperkuat oleh (Dias et al, 2021) dalam (Aviva Purwati & Agustin Ningrum, n.d.) *game* edukasi dikemas dengan bentuk yang menarik agar membuat anak tertarik ketika ingin menggunakannya. Hal ini dibuktikan dengan hasil data persentase mencapai 88.04% yang berarti *game* edukasi menjadi salah satu media pembelajaran yang tergolong sangat baik. Menurut (Musyaroh & Sudarmilah, 2019) pada jurnal (Aviva Purwati & Agustin Ningrum, n.d.) dikatakan bahwa *game* edukasi dapat memotivasi dan mengedukasi anak, dilihat dari keberadaan *game* edukasi dapat memberikan kemudahan pendidik saat menyampaikan materi dan anak dengan mudah menerima materi. Selain itu, manfaat pada *game* edukasi menurut (Susi dkk, 2007) menunjukkan bahwa permainan edukasi dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, kreativitas dan inovasi. (Fahlevi, 2018) juga menegaskan permainan edukasi dapat melatih anak dalam kemampuan menyelesaikan masalah. Tidak hanya itu, (Samuel, 2011) juga mengungkapkan manfaat positif lainnya anak bisa kenal dengan perkembangan teknologi, anak bisa belajar mengenal arahan dan aturan, anak dapat memecahkan masalah dari mengerjakan soal-soal sederhana, anak dapat melatih saraf motorik, anak dan orang tua dapat menjalin komunikasi ketika bermain bersama serta dapat menjadi hiburan yang bermanfaat. Meskipun pengembangan ini bersifat modifikasi, namun pengembangan pada produk sebelumnya yaitu media buku *Lift The Flap "Auratku"* dan *activity book "Akhirnya Aku Tahu!"* masih terbilang rumit untuk digunakan anak. Seperti tidak adanya pengisi suara untuk membantu mengarahkan anak ketika memainkannya sehingga membuat anak kesulitan ketika menggunakannya, kurangnya interaktivitas, hingga kurangnya efektifitas dikarenakan jumlahnya yang terbatas.

Adanya inovasi baru menciptakan *Game KidSafe* yang efektif, efisien, dan menarik untuk anak usia dini dan pendidik dengan melengkapi kekurangan pada media sebelumnya yaitu menginovasikan adanya pendamping suara agar anak mudah memahami perintah di *game* dan bisa dioperasikan *online* dalam proses pembelajaran sehingga nantinya anak akan memiliki bekal pemahaman yang cukup dan terhindar dari kejahatan seksual yang mungkin terjadi (Gerda et al, 2022).

Metode

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model yang dikembangkan dalam penelitian ini mengadaptasi model ADDIE. Menurut (Safitri & Aziz, 2022) model pengembangan ADDIE memperhatikan detail dasar dalam mengembangkan produk pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi, kebutuhan anak didik dan isi materi. (Seels & Richey, 1994) menyatakan penelitian pengembangan merupakan salah satu hasil dari upaya dalam mengembangkan teknologi pembelajaran (Yudi Hari Rayanto & Sugianti, 2020). Terdapat 5 tahap pada model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation* menurut (Ibrahim, 2019). Subjek penelitian dan pengembangan pada *Game KidSafe* menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu peneliti melakukan pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Peneliti membagi dua kelompok yakni kelompok kecil dan besar : (1) Uji coba kelompok kecil menggunakan 3 lembaga di TK Laboratorium UM 5 anak, RA Ad Dasuqiyah 5 anak, Bimba Rainbow Kids 5 anak dan (2) Uji coba kelompok besar menggunakan 3 lembaga di TK Laboratorium UM 10 Anak, RA Ad Dasuqiyah 10 anak dan Bimba Rainbow Kids 10 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil uji coba kelayakan dari persentase hasil skor ahli media, ahli materi serta angket ahli pengguna (pendidik) terhadap penelitian kelompok kecil dan kelompok besar pada saat penggunaan *Game KidSafe* sebagai media pembelajaran. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari ahli media, ahli materi, angket pendidik, hasil observasi dan wawancara dalam bentuk tanggapan, masukan dan saran tentang produk yang dibuat.



Gambar 1. Skema Tahap Pengembangan ADDIE

Hasil Penelitian

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis pada penelitian (*research and development*) model penelitian yang dikembangkan dengan mengadaptasi model ADDIE, tahap analisis lapangan dilakukan dalam mendukung penelitian adalah dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara di 3 lembaga pada bulan November-Januari tahun 2023-2024 peneliti menemukan permasalahan yang sama terhadap beberapa anak yang belum mengetahui konsep pengenalan bagian tubuh dan area pribadi. Terdapat dua lembaga yang sama sekali belum pernah memberikan pemahaman mengenai materi edukasi seksual kepada anak dan hanya satu lembaga yang menggunakan satu buku sebagai media pembelajaran. Melalui pengamatan, keterbatasan media yang dialami oleh pendidik dalam mengenalkan materi pendidikan seksual untuk anak usia dini menghambat proses kegiatan pembelajaran anak dikarenakan kurangnya daya tarik anak terhadap media yang sudah umum dipakai yaitu buku. Anak lebih senang dan tertarik pada kegiatan yang melibatkan permainan interaktif, gerak dan lagu hingga animasi bergerak dengan dipenuhi warna yang memudahkan visualisasi kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara banyak pendidik yang mengalami kurangnya media pembelajaran dan kesulitan mencari variasi media untuk menyampaikan materi pendidikan seksual pada anak usia dini.

Hal ini mendukung peneliti untuk melakukan inovasi baru dengan membuat suatu produk yang memungkinkan setiap anak untuk terlibat secara aktif dan membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung tanpa adanya jumlah sumber daya yang terbatas seperti penggunaan buku. Alternatif pemecahan masalah yang dimunculkan peneliti yaitu dengan menggunakan *Game KidSafe* dimana *Game KidSafe* tidak hanya berisi materi pendidikan seks namun juga terdapat permainan serta gerak dan lagu yang membuat anak lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

B. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan atau pengembangan produk, dilakukan beberapa tahapan yang akan dipaparkan seperti berikut:

1. Menentukan cakupan materi yang akan dibahas

Cakupan materi yang akan dibahas berisi perbedaan laki-laki dan perempuan, bagian-bagian area pribadi, bagian tubuh mana yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain dan aturan buang air kecil berisi tentang aturan yang harus dilakukan ketika anak selesai buang air kecil.

2. Pembuatan *desain*, tombol-tombol, karakter animasi, *background*, dan *dubbing*

Pada tahap ini rancangan *Game KidSafe* didesain oleh *game developer*. Hasil perancangan produk akan dipaparkan pada gambar 1-10 sebagai berikut.



Gambar 2. *Layout* Sampul Produk



Gambar 3. *Layout* Denah *Game KidSafe*



Gambar 4. *Layout* Pilihan Menu Mari Belajar



Gambar 5. *Layout* Pilihan Menu Mari Bermain



Gambar 6. *Layout* Jawaban Benar



Gambar 7. *Layout* Jawaban Salah



Gambar 8. *Layout* Skor Permainan



Gambar 9. *Layout* Pilihan Menu Mari Bernyanyi



Gambar 10. *Layout* Credits

3. Membuat rancangan instrumen validasi dan angket pengguna (pendidik)

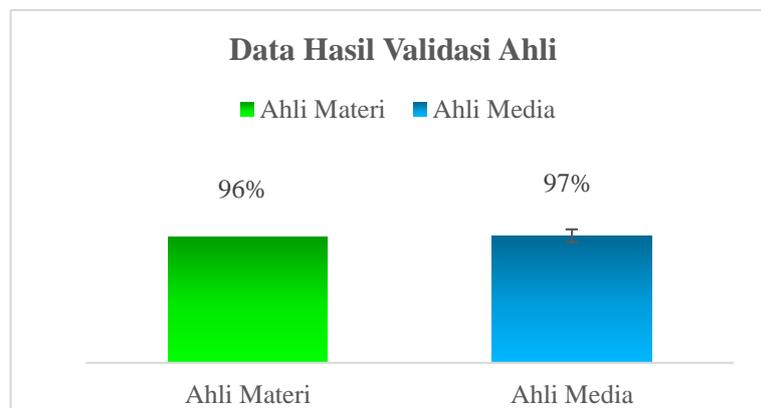
Pada tahap ini dilakukan perancangan instrumen untuk mengetahui kevalidan produk menurut ahli materi oleh Ibu Wuri Astuti, M.Pd beliau adalah dosen Departemen Pendidikan Anak Usia Dini seorang validator ahli terhadap materi pembelajaran anak usia dini, ahli media oleh Ibu Herlina Ike Oktaviani, M.Pd beliau adalah dosen Jurusan Teknologi Pendidikan seorang validator ahli di bidang media pembelajaran dan untuk mengetahui kepraktisan produk oleh setiap satu orang pendidik di TK Laboratorium UM, RA Ad Dasuqiyah dan Bimba Rainbow Kids.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Hasil perolehan data kuantitatif didapatkan dari persentase angket validasi ahli materi, ahli media, dan angket pengguna (pendidik). Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi berupa perolehan jumlah skor secara keseluruhan mengenai aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan yaitu 46. Hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus persentase dan diperoleh hasil senilai 96%. Berdasarkan hasil yang diperoleh data tersebut mencapai kriteria sangat valid karena berada pada rentang 80%-100% (Akbar, 2013). Hasil perolehan tersebut, menunjukkan bahwa *Game KidSafe* memiliki kualifikasi sangat efektif, sangat efisien, dan sangat menarik.

Hasil perolehan data validasi ahli media menunjukkan perolehan jumlah skor secara keseluruhan mengenai aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan yaitu 62. Hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus persentase dan diperoleh hasil senilai 97%. Hasil perolehan tersebut menunjukkan bahwa *Game KidSafe* tersebut mencapai kriteria sangat valid karena berada pada rentang 80%-100% (Akbar, 2013). Hasil perolehan tersebut, menunjukkan bahwa *Game KidSafe* memiliki kualifikasi sangat efektif, sangat efisien, dan sangat menarik.

Gambar 11. memperlihatkan data hasil perbandingan ahli materi dengan persentase 96% dan ahli media 97% yang masuk ke dalam kualifikasi sangat efektif, sangat efisien, dan sangat menarik.



Gambar 11. Data Hasil Validasi Ahli

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba *Game KidSafe* untuk mengenalkan pendidikan seksual anak usia dini 4-5 tahun. Uji coba dilakukan dengan dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba dilaksanakan di 3 lembaga, yaitu TK Laboratorium UM, RA Ad Dasuqiyah, dan Bimba Rainbow Kids.

1. Angket Pengguna (Pendidik)

Berdasarkan hasil validasi angket pengguna (pendidik) jumlah skor secara keseluruhan mengenai aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan yaitu 120. Hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus persentase diperoleh hasil senilai 99% yang artinya mencapai kriteria sangat valid karena berada pada rentang 80%-100% (Akbar, 2013). Maka, dengan demikian *Game KidSafe* memiliki kualifikasi sangat efektif, sangat efisien, dan sangat menarik untuk mengenalkan pendidikan seksual anak usia dini 4-5 tahun.

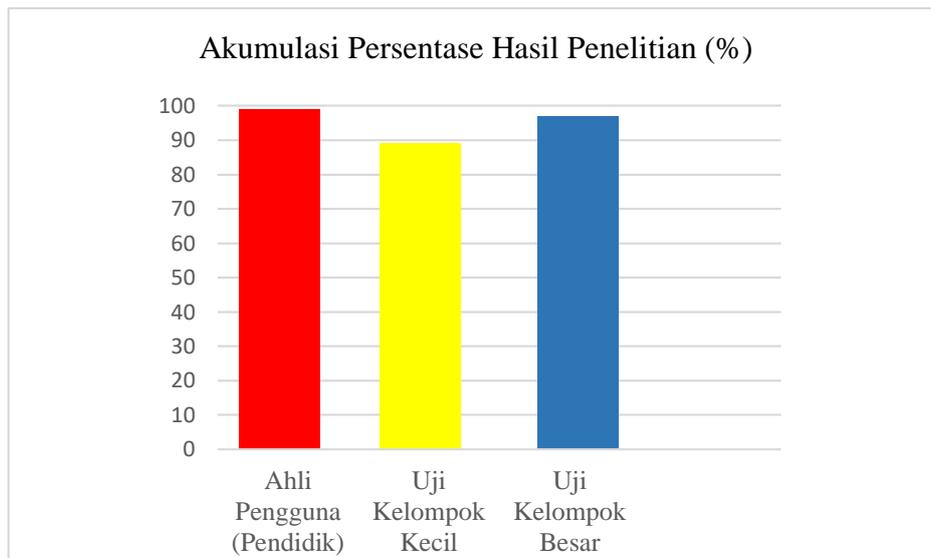
2. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil dilakukan pada 5 anak dengan rentang usia 4-5 tahun di setiap lembaga. Terdapat 3 lembaga, yaitu TK Laboratorium UM, RA Ad Dasuqiyah, dan Bimba Rainbow Kids. Akumulasi hasil uji coba kelompok kecil terkait aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan *Game KidSafe* diperoleh secara keseluruhan dengan skor 120. Hasil tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus persentase dan diperoleh hasil sebesar 89%. Berdasarkan hasil yang diperoleh data tersebut mencapai kriteria sangat valid karena pada rentang 80% - 100% (Akbar, 2013). Maka, *Game KidSafe* memiliki kualifikasi sangat efektif, sangat efisien, dan sangat menarik.

3. Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji coba kelompok besar dilakukan pada 10 anak dengan rentang usia 4-5 tahun di setiap lembaga. Terdapat 3 lembaga, yaitu TK Laboratorium UM, RA Ad Dasuqiyah, dan Bimba Rainbow Kids. Akumulasi hasil uji coba kelompok besar terkait aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan *Game KidSafe* diperoleh secara keseluruhan dengan skor yaitu 262. Hasil tersebut kemudian dihitung dengan rumus persentase dan diperoleh hasil sebesar 97%. Berdasarkan hasil yang diperoleh mencapai kriteria sangat valid, karena berada pada rentang 80% - 100% (Akbar, 2013). Maka dari itu, *Game KidSafe* memiliki kualifikasi sangat efektif, sangat efisien, dan sangat menarik.

Mempertimbangkan dengan hasil penelitian yang relevan sebelumnya hasil presentasi uji coba kelompok besar *Game KidSafe* lebih meningkat daripada penelitian sebelumnya yang berjudul "Efektivitas Aplikasi *Sex Education* untuk Mengenalkan Pendidikan Seks Anak Usia Dini" dengan tingkat skor kelayakan media 88%.



Gambar 12. Akumulasi Persentase Hasil Penelitian

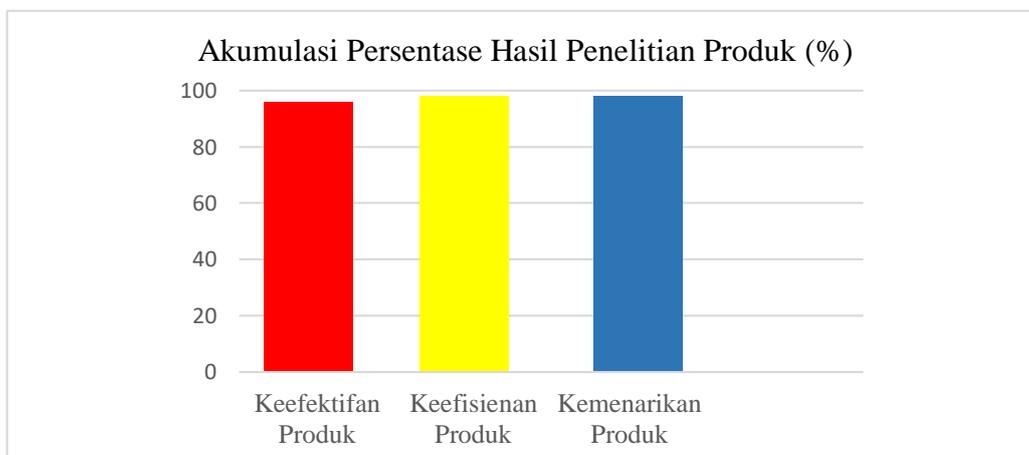
Gambar 12 merupakan data perbandingan implementasi pendidik dan anak yang memperoleh hasil persentase ahli pengguna (pendidik) 99%, uji kelompok kecil 89%, dan uji kelompok besar 97% dengan rata-rata skor hasil penilaian 95% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

E. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil tahap evaluasi tersebut, kekurangan yang dihadapi oleh peneliti dalam mengimplementasikan produk yaitu pada saat *Game KidSafe* digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi di lapangan terlihat dari kurang optimalnya penggunaan *Game KidSafe* dikarenakan anak belum sepenuhnya mandiri ketika memainkan *Game KidSafe* tersebut.

Maka dari itu, peneliti tidak melakukan revisi produk akhir karena produk *Game KidSafe* yang dikembangkan sudah relatif sempurna dan dapat dipergunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pendidikan seksual kepada anak usia dini yang sesuai dengan karakteristik anak 4-5 tahun. Hanya saja penyampaian *Game KidSafe* nantinya perlu dikoordinasi lebih baik lagi agar pendidik mengetahui sepenuhnya cara penggunaan dan isi materi *Game KidSafe* agar memudahkan pendidik dalam mengarahkan kepada anak-anak tersebut.

Pembahasan



Gambar 13. Akumulasi Persentase Hasil Penelitian Produk

Keefektifan produk

Berdasarkan hasil validasi ahli materi *Game KidSafe* dapat dikatakan sangat efektif. Hal ini dikarenakan materi dan konten pendidikan seksual pada *Game KidSafe* sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4-5 tahun. Materi pendidikan seksual yang diberikan seperti memperkenalkan nama-nama bagian tubuh pribadi tersebut sesuai dengan pendapat (Jatmikowati, dkk, 2015) yang menyatakan bahwa isi materi pendidikan seksual anak usia dini sebaiknya terlebih dahulu memperkenalkan kepada anak nama-nama anggota tubuh dan fungsinya. Selain itu (Aziz, 2014) bahwa pendidikan seksual anak usia dini bisa dimulai dari memberikan materi mengenai perbedaan anatomi laki-laki dan perempuan, seputar perbedaan bentuk kelamin laki-laki dan bentuk kelamin perempuan, kondisi fisik yang berbeda. Materi selanjutnya yang terdapat pada *Game KidSafe* yaitu cara memecahkan masalah ketika anak berada pada posisi tidak nyaman terhadap orang lain. Materi ini adalah materi yang sangat substansial di dalam *game* ini dikarenakan materi ini untuk membekali anak dengan kemampuan menjaga diri dari ancaman kejahatan seksual.

Pemilihan materi ini sesuai dengan apa yang dianjurkan (Azzahra, 2020) bahwa dalam upaya pencegahan kekerasan seksual pada anak dapat diisi dengan materi "*my bodies belong to me*" yang berarti tubuhku adalah milikku. Artinya anak harus mampu mengenali anggota tubuhnya dan mampu melindunginya. Materi aturan buang air kecil juga terdapat dalam *Game KidSafe*. Materi ini didasarkan pada teori Suherman dalam (Husna, 2019) tentang *toilet training* yang menyatakan bahwa *toilet training* penting bagi perkembangan seksual anak. Materi aturan buang air kecil ini juga bertujuan untuk mengarahkan anak di fase *phallic*. Sebagaimana yang telah diketahui, usia 3-6 tahun menurut Freud anak berada pada tahap *phallic stage* yaitu tahap sensitifitas anak dengan alat kelaminnya, sehingga pada tahap ini pendidik dan orang tua dapat mengenalkan nama dan fungsi anggota tubuh anak Sigmund Freud dalam (Charisa Nadya & Ismet Syahrul, 2021). Pengembangan *Game KidSafe* ini merupakan bentuk upaya yang bisa dilakukan sekolah dalam mengenalkan pendidikan seksual pada anak usia dini, sehingga anak dapat mengetahui cara dalam melindungi diri dari kejahatan seksual. Upaya ini sesuai dengan pendapat (De Haas & Hutter, 2020) bahwa pendidikan seksual berbasis sekolah menjadikan pendidik sebagai penjaga gerbang penting untuk anak mengakses informasi tentang pendidikan seksual.

Berdasarkan hasil validasi ahli media *Game KidSafe* dapat dikatakan sangat efektif. Hal ini dikarenakan penggunaan *Game KidSafe* mudah digunakan. Keefektifan yang mencakup pada penilaian ahli media diantaranya fleksibilitas pada *game*, hal ini sesuai dengan teori (Hamria, 2022) bahwa *game* edukasi yang berbasis pengetahuan yang dapat diakses pada *smartphone*. Keefektifan lainnya yaitu langkah petunjuk penggunaan yang sederhana dan mudah dipahami anak, hal ini sejalan dengan teori (Norhan & Sanjaya, 2016) yang menyatakan *game* edukasi perlu dilengkapi dengan beberapa petunjuk dan aturan permainan agar pembelajaran lebih mudah dipahami. Selanjutnya, media ini menjadi media yang efektif dalam mengenalkan pendidikan seksual karena memiliki konten edukasi yang lengkap, yaitu berisi materi, *game* edukasi, gerak dan lagu. Hal ini sejalan dengan teori (Norhan & Sanjaya, 2016) bahwa isi konten yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Adapun hasil validasi pengguna (pendidik) *Game KidSafe* juga dapat dikatakan sangat efektif, dikarenakan kebermanfaatannya pada *Game KidSafe* dapat membantu tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai (Gareau & Guo, 2009) dengan adanya *Game* sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dapat memberikan manfaat yaitu membantu partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Teori (Moshirnia, 2007) mendukung pernyataan tersebut menawarkan penggunaan *game* dapat digunakan sebagai metode potensial untuk menjaga ketertarikan anak pada materi yang ingin disampaikan. Hal ini juga diperkuat oleh (Jovanovic & Chiong, 2012) bahwa manfaat pada *game* juga dapat membantu penggunaannya untuk meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah, keterampilan komunikasi, serta pola pemikiran *non-linear* pada anak.

Hal ini dibuktikan dari hasil data akumulasi keefektifan produk oleh ahli materi, ahli media, dan pendidik mencapai skor keseluruhan 96%. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada diagram tersebut mencapai kriteria sangat valid, karena berada pada rentang 80% - 100% (Akbar, 2013). Maka dari itu, *Game KidSafe* memiliki kualifikasi sangat efektif.

Keefisienan Produk

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli pengguna *Game KidSafe* dapat dikatakan sangat efisien. Hal ini dikarenakan *Game KidSafe* dapat digunakan secara berulang. Hal ini sesuai dengan (Tumardi & Shopingi, 2013) yang menyatakan bahwa media yang baik dapat digunakan secara berulang-ulang hingga tercapainya tujuan pembelajaran. Tampilan *User Interface* pada *Game KidSafe* berkaitan dengan efisiensi yaitu seberapa cepat akses pengguna ketika menggunakan *Game KidSafe* tersebut guna mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini didukung oleh (Siahan, 2020) yang menyatakan bahwa sistem *Interface* cukup untuk memenuhi aspek pada efisiensi, dikarenakan hanya satu *link* yang berarti sangat cepat dan mudah untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Hal ini dibuktikan dari hasil data akumulasi keefisienan produk oleh ahli materi, ahli media, dan pendidik mencapai skor keseluruhan 98%. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada diagram tersebut mencapai kriteria sangat valid, karena berada pada rentang 80% - 100% (Akbar, 2013). Maka dari itu, *Game KidSafe* memiliki kualifikasi sangat efisien.

Kemearikan Produk

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli pengguna *Game KidSafe* dapat dikatakan sangat menarik. Hal ini dikarenakan *Game KidSafe* dapat menarik perhatian anak dan mampu menciptakan rasa senang ketika anak memainkannya. Teori (Nasikhah, 2016) berpendapat bahwa *game* edukasi dalam proses pembelajaran meningkatkan suasana belajar menarik untuk anak, dapat memberikan rasa aman dan membuat anak lebih senang serta tertarik. Hal ini diperkuat oleh (Tri Parjiyanto, 2017) dengan adanya *game* edukasi sangat dibutuhkan sebagai media pembelajaran karena mampu memberikan efek menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran, sehingga anak mudah menerima materi yang diberikan oleh pendidik.

Hasil validasi ahli media *Game KidSafe* juga dapat dikatakan sangat menarik. Hal ini dikarenakan pada aspek kemenarikan *Game KidSafe* yaitu animasi video, cerita pendek, *game* dan tampilan menu dapat menarik perhatian anak, komposisi warna sesuai dengan karakteristik anak usia dini, dan kemampuan *Game KidSafe* dapat menciptakan rasa senang pada anak. Dengan tampilan yang penuh warna pada *Game KidSafe* dapat mempengaruhi ketertarikan anak untuk belajar sekaligus menghibur anak ketika proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil data akumulasi kemenarikan produk oleh ahli materi, ahli media, dan pendidik mencapai skor keseluruhan 98%. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada diagram tersebut mencapai kriteria sangat valid, karena berada pada rentang 80% - 100% (Akbar, 2013). Maka dari itu, *Game KidSafe* memiliki kualifikasi sangat menarik.

Terdapat kelebihan dan asumsi, batasan penelitian dan pengembangan *Game KidSafe*. Kelebihan pada *Game KidSafe* yaitu dengan menginovasikan adanya pendamping suara agar anak mudah memahami perintah di *game* dan berbasis web sehingga bisa dioperasikan menggunakan berbagai perangkat dimanapun dan kapanpun dengan jaringan internet yang stabil. Asumsi dan batasan pada *Game KidSafe* dikhususkan untuk anak usia dini 4-5 tahun dengan fokus materi pada tahap *phallic* saja dan belum memiliki edisi selanjutnya untuk meningkatkan level permainan.

Simpulan (Penutup)

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Game KidSafe* sangat efektif, sangat efisien dan sangat menarik dalam mengenalkan pendidikan seksual anak usia dini di sekolah. Efektivitas, efisien, dan menarik ini telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna yaitu pendidik di sekolah. Efektivitas pada *Game KidSafe* juga telah dibuktikan melalui uji coba kepada 45 anak dari berbagai daerah dengan karakteristik yang berbeda. Hasil uji coba menunjukkan perbedaan pemahaman yang signifikan dari anak usia dini antara sebelum dan sesudah diberikan *Game KidSafe*. Anak-anak menjadi lebih mengetahui berbagai anggota tubuh pribadinya dan cara menjaganya.

Adapun saran terhadap penelitian dan pengembangan *Game KidSafe* tersebut diantaranya:

Saran pemanfaatan produk

1. Saran pemanfaatan produk bagi anak
Pemanfaatan *Game KidSafe* ini dapat digunakan untuk mengenalkan pendidikan seksual anak usia dini 4-5 tahun. Penggunaan *Game KidSafe* dapat dilakukan oleh 1-2 anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
2. Saran pemanfaatan bagi pendidik
Pendidik dapat menggunakan hasil pengembangan produk untuk mengenalkan pendidikan seksual anak usia dini 4-5 tahun atau kelompok A. Kegiatan penggunaan *Game KidSafe* di lembaga bertujuan sebagai bentuk adaptasi pendidik terhadap penggunaan teknologi yang semakin meningkat seiring dengan perkembangan zaman, sehingga diharapkan mampu menjadi sarana pendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Saran pengembangan lebih lanjut

Produk yang dikembangkan masih belum sepenuhnya sempurna. Apabila nantinya ada penelitian lebih lanjut berkaitan dengan pengembangan media digital ini, berikut saran pengembangan produk yang dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan produk selanjutnya. *Game KidSafe* hanya berfokus pada usia 4-5 tahun dan hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet yang stabil. Oleh karena itu, dapat dikembangkan *game* dalam bentuk *offline* yang dapat diakses oleh berbagai perangkat tanpa menggunakan jaringan internet atau dalam bentuk aplikasi serta peningkatan edisi selanjutnya untuk jenjang umur berikutnya dengan meningkatkan level permainan yang lebih luas sesuai dengan kebutuhan topik pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Anggini, A. D., & Indriani, N. M. S. (2022). Media Pembelajaran Youtube Channel Riri Cerita Anak Interaktif Untuk Pembelajaran Cerita Fantasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 479–492. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.52828>
- Aviva Purwati, S., & Agustin Ningrum, M. (N.D.). Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 179-186 Issn 2302-7363 Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Dalam Menstimulasi Pemahaman Pendidikan Seks Anak Usia 4-5 Tahun (Vol. 11).
- Dahlia, Sutrisno, & Qibtiyah, A. (2021). Early Childhood Sex Education Media As A Preventive Step For Sexual Violence. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 9(3), 607–622. <https://doi.org/10.26811/Peuradeun.V9i3.656>
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Wardani, D. A. (N.D.). Gender Equality: International Journal Of Child And Gender Studies Mengenalkan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Buku Lift The Flap “Auratku.”
- Gerda, M. M., Wahyuningsih, S., & Dewi, N. K. (2022). Efektivitas Aplikasi Sex Kids Education Untuk Mengenalkan Pendidikan Seks Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3613–3628. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2170>
- Hartati, S., Fatmawati, L., & Krismilah, T. (N.D.). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Game Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ipa Kelas V Sd Masjid Syuhada.
- Husna, M. (2019). Penerapan Toilet Training Pada Anak Usia Dini (Studi Deskriptif Di Tk Islam Al Ghoniya Malang). Uin Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Iriyanto, T., & Astuti, W. (N.D.). Seling Jurnal Program Studi Pgra Pengembangan Media Pembelajaran Smart Book Untuk Menunjang Aktivitas Belajar Anak Usia 5-6 Tahun.
- Kurniawan, A. D., Syahlan Pratama, A., Setiawan, A. B., Nuriyah, L., Dwi, M., Saputra, A., Fauziyah, N. I., Kuswandi, D., Pd, M., Surahman, E., & Pd, S. (N.D.). Tahap Desain Pada Model Addie.
- Miftakhul Janah, S., Ariyani, D., Islam Anak Usia Dini, P., Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, F., Negeri Saifuddin Zuhri Purwokerto Jl A Yani No, I. K., Purwokerto Utara, K., Banyumas, K., & Tengah, J. (N.D.). Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini. 2580–4197.
- Nadya Charisa Suhasmi, & Syahrul Ismet. (2021). Materi Pendidikan Seks Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, Universitas Hamzanwadi, 5, 164–174.
- Naningtias, S. A., Wijayanti, A., & Kusuma, W. S. (2023). Pengembangan Buku Cerita Predictable Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini (Vol. 7, Issue 1).

- Novia, N., Safitri, D., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berhitung (Gesit) Untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. In *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* (Vol. 5). [Http://jurnal.unw.ac.id/index.php/ijec](http://jurnal.unw.ac.id/index.php/ijec)
- Nurlita, D., Sari, J. P., Harahap, R. A., Studi, P., Fakultas, T. B., Tarbiyah, I., & Keguruan, D. (N.D.). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Game Edukasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Biologi Di Sma.
- Penggunaan, U., Dan Penguji Kelayakan, P., Muhajarah, K., Rachmawati, F., Dakwah Dan Komunikasi, F., & Walisongo Semarang, U. (2019). *Game Edukasi Berbasis Android*. 2(2), 29–36. [Https://doi.org/10.31764/justek.vxiy.3733](https://doi.org/10.31764/justek.vxiy.3733)
- Putri Weldami, T., Yogica, R., Studi Pendidikan Biologi, P., Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, F., Negeri Padang, U., Hamka, J., & Tawar Barat, A. (N.D.). Model Addie Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi. *Journal On Education*, 06(01), 7543–7551.
- Rahayu, D., & Ayu Wulandari, B. (2023). Pengembangan Media Sex Kids Education (Skidu) Berbasis Board Game Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1).
- Rahma Nurfadillah, A., Sofia, A., & Fitria Anggraini, G. (N.D.). Indonesian Journal Of Early Childhood Issues [Http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ijeci/index](http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ijeci/index) Sudut Pandang Orangtua Terhadap Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini. [Http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ijeci/index](http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ijeci/index)
- Rasyidayanti, A., Faradisa, L. N., & Sosialita, T. D. (N.D.). Early Sex Education And The Importance Of Parents To Get Involved Pendidikan Seks Usia Dini Dan Pentingnya Peran Orangtua Untuk Terlibat. *Psikostudia Jurnal Psikologi*, 12(2), 162–167. [Https://doi.org/10.30872/psikostudia.v12i2](https://doi.org/10.30872/psikostudia.v12i2)
- Saputra, H. (2022). Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *Indonesia Journal Of Early Childhood Education*, 5 Nomor 1.
- Semarang, U. N., Kholis, M., Kurniawati, Y., & Pranoto, S. (N.D.). Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Literatur Review: Efektivitas Penerapan Pendidikan Seksual Di Sekolah Formal Untuk Anak Usia Dini. [Http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes](http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes)
- Siahaan, S. (2020). Efficiency.
- Yudi Hari Rayanto, & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek (T. Rokhmawan, Ed.; 1st Ed.). Lembaga Academic & Research Institute.