

PENGARUH GAME EDUKASI “AKU JAGA DIRIKU” TERHADAP PENGETAHUAN SEKSUAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK HARAPAN BUNDA KECAMATAN TELANAIPURA

Indryani¹, Akhmad Fikri Rosyadi², Sandra Sonita³

^{1,2,3}Universitas Jambi

indryani@unja.ac.id, akhmadfikri.rosyadi@unja.ac.id, sandrasonita18@gmail.com

Abstract

Keywords:
educational games, sexual
knowledge

This study aims to determine the effect of the educational game "I take care of myself" on the sexual knowledge of children aged 5-6 years. This type of research is quantitative research using experimental methods. The design used is the Pre-Experimental Design with the form of One Group Pretest Posttest Design. The population in this study at Harapan Bunda Telanaipura Kindergarten were 40 children. The sampling technique used was purposive sampling, 14 children. The instrument used is the observation sheet. The data analysis technique used is the normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The results of the study prove that $t_{hitung} > t_{tabel}$ ie $16.125 > 2.179$ at a significance level $\alpha = 0.05$ this means that there is an influence from the educational game media "I significantly use" on sexual knowledge of kindergarten children 5-6 years in Harapan Bunda, Telanaipura District, namely on strong interpretation with a value of 3.17 which is in the range > 1.00 with a strong interpretation (Strong Effect). Thus the educational game media "I take care of myself" can be used in early childhood learning in schools to increase children's sexual knowledge.

Abstrak

Kata Kunci :
game edukasi, pengetahuan
seksual

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukasi “aku jaga diriku” terhadap pengetahuan seksual anak usia 5-6 Tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain yang dipakai adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini di TK Harapan Bunda Telanaipura 40 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *Sampling Purposive*, 14 anak. Instrumen yang digunakan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian membuktikan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $16.125 > 2.179$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game edukasi “aku jaga diriku” terhadap pengetahuan seksual anak usia 5-6 Tahun di TK Harapan Bunda Kecamatan Telanaipura yaitu berada pada interpretasi kuat dengan nilai 3,17 yang berada pada rentang $> 1,00$ dengan interpretasi kuat (*Strong Effect*). Dengan demikian media game edukasi “aku jaga diriku” dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini di sekolah dalam meningkatkan pengetahuan seksual anak.

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun masa ini biasanya disebut pula dengan anak masa awal dimana pada masa ini merupakan masa-masa yang mana nantinya akan sangat berpengaruh terhadap masa depan anak. Sejalan dengan Syafaruddin (2016) menyatakan bahwa sejatinya pendidikan anak usia dini, atau pada usia taman kanak-kanak yaitu usia 4-6 tahun merupakan usia yang mengandung masa keemasan bagi perkembangan fisik dan mental anak. Lebih lanjut Kusumandari & Istyarini (2015) menyampaikan pada fase ini merupakan masa

eksplorasi bagi anak yang mengalami perkembangan cepat dalam berbicara, ingin selalu bergerak

Namun mirisnya kehidupan anak sering menjumpai hal-hal negatif yang akan mengganggu perkembangan fisik maupun psikis anak mulai dari kekerasan fisik, verbal, mental, bahkan pelecehan atau kekerasan seksual. Kekerasan seksual yaitu kekerasan yang menyangkut masalah seksual, seperti pemerkosaan atau percobaan pemerkosaan, pelecehan seksual dan pencabulan.

Kekerasan seksual bisa terjadi kepada siapa saja baik itu orang dewasa bahkan lebih buruknya lagi tindakan itu dilakukan kepada anak-anak dibawah umur yang mana anak masih tabu terhadap persoalan itu. Menurut Labib (2018) bahwa kekerasan anak secara seksual, dapat berupa perlakuan pra kontak 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).

Maraknya kekerasan seksual terhadap anak ini salah satunya dapat dilihat dari data Organisasi Perserikat Bangsa-Bangsa untuk anak UNICEF (2017) yang menyatakan terdapat 176 juta anak dibawah umur lima tahun didunia yang mengalami tindakan kekerasan seksual. Sedangkan kekerasan seksual di indonesia berdasarkan data Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak SIMFONI-PPA (2020) terdapat 11.278 kasus kekerasan terhadap anak dan meningkat menjadi 12.556 kasus sampai November 2021. Untuk Provinsi Jambi sendiri angka kekerasan dan pelecehan seksual terhadap anak dan perempuan masih cukup tinggi. Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak dan Pengendalian Penduduk (DP3AP2) Provinsi jambi dalam Suryani (2022) mencatat angka kasus kekerasan dan pelecehan seksual selama pandemi Covid-19 sebanyak 69 kasus.

Berdasarkan data tersebut dapat kita lihat bahwa kasus kekerasan seksual sangat banyak terjadi bahkan untuk anak usia dini sekalipun. Hal ini terjadi dikarenakan anak usia dini masih belum memahami mengenai pendidikan seksual dan kekerasan seksual. Terjadinya kekerasan seksual terhadap anak memberikan dampak yang sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai korban. Kebanyakan korban perkosaan mengalami *psychological disorder* yang disebut *post-traumatic stress disorder* (PTSD) yang simtomnya berupa ketakutan yang intens, kecemasan yang tinggi, dan emosi yang kaku pasca peristiwa (Kurniawati dalam Ramadhani, 2020). Oleh sebab itu kasus kekerasan seksual sangat penting untuk kita perhatikan dan mencari solusi dalam meminimalisir kasus tersebut.

Dalam bidang pendidikan, sekolah dan guru memiliki peran penting untuk mencegah terjadinya kekerasan seksual terhadap anak dengan memperkenalkan pendidikan seks kepada anak usia dini. Finkelhor dalam Anggraini, dkk (2017) mengatakan bahwa tujuan upaya pencegahan pelecehan seks terhadap anak di bidang pendidikan (pendidikan seks) adalah agar anak dapat mengidentifikasi situasi-situasi berbahaya dan mencegah terjadinya pelecehan seks, serta mengajarkan pada anak bentuk-bentuk sentuhan yang tidak baik, bagaimana cara menolak atau mengakhiri interaksi dengan pelaku atau orang yang mencurigakan, serta bagaimana cara mereka meminta pertolongan.

Pengetahuan seksualitas pada anak usia 5-6 tahun yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 146 (2014) tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini terdapat pada kompetensi dasar 4.4, yaitu mampu melindungi diri dari percobaan kekerasan, termasuk kekerasan seksualitas dan *bullying* (misal dengan berteriak dan/atau berlari). Kemudian menurut Nawita (2020) dalam bukunya yang berkaitan dengan kemampuan pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun yaitu : 1) pengenalan (nama dan fungsi) anggota tubuh; 2)

pemahaman perbedaan jenis kelamin; 3) memperlihatkan ke hati-hatian kepada orang yang belum dikenal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 Juli 2022 di TK Harapan Bunda Telanaipura dengan jumlah anak 40 orang anak. Peneliti mengamati anak di kelas B3 kelompok B, dengan jumlah anak 14 anak yang menjadi subjek penelitian. Di kelas B3 masih ada 9 dari 14 anak yang masih belum berkembang pengetahuannya seksualnya. Sedangkan 4 lainnya sudah memiliki pengetahuan seksual yang baik. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran ketika guru menanya mengenai bagian-bagian tubuh yang boleh disentuh dan tidak disentuh, ada 5 anak yang bisa menyebutkan semuanya, 3 anak ada yang bisa menyebutkan bagian tubuh yang boleh disentuh saja, dan ada 6 anak yang sama sekali tidak menyebutkan karena tidak pernah mendengar istilah tersebut. Pada kegiatan bermain ada beberapa anak yang tidak menunjukkan pemahaman mengenai perbedaan jenis kelamin yang terlihat dari anak tersebut bermain bersama dengan cara memeluk antara anak laki-laki dan perempuan, begitu pula ada anak yang mengintip temannya ke toilet walaupun hanya dari depan pintu dan anak belum memahami ketika ditanya mengenai cara melindungi tubuh kita dari orang asing yang hendak melakukan kekerasan seksual dan dampak dari tindakan tersebut.

Kemudian kurangnya variasi penggunaan media dalam kegiatan bermain seraya belajar di sekolah tersebut yang hanya menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD), media kartu dan beberapa alat permainan tradisional yang tidak secara khusus sebagai media pendidikan seksual. Seharusnya seiring perkembangan zaman kegiatan bermain dan permainan pun semakin berbeda sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang belum diterapkan pada saat pembelajaran di sekolah tersebut.

Menurut Kurniasih (2019) menyatakan bahwa seorang pendidik yang baik seharusnya mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk pembelajaran anak didik, bukan hanya mengikuti perkembangannya namun juga harus memanfaatkan secara baik agar perkembangan teknologi tidak menjadi sia-sia. Biasanya anak usia dini selalu tertarik dengan hal-hal yang baru dan teknologi adalah sesuatu yang baru bagi anak, maka dari itu guru harus bisa memanfaatkan teknologi untuk menarik minat anak didik dalam hal belajar. Sejalan dengan hal tersebut Mappapoleonro (2019) mengatakan bahwa guru abad 21 dituntut bukan hanya mengajar dan mengelola kegiatan sekolah tetapi mereka dituntut untuk melaksanakan dan mampu membangun hubungan yang efektif dengan anak dan komunitas sekolah, menggunakan teknologi dalam meningkatkan mutu pengajaran, dan melakukan refleksi dan perbaikan praktek pembelajaran secara terus-menerus.

Oleh sebab itu, untuk menstimulasi pengetahuan anak usia dini tentang pendidikan seksual diperlukan adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, mudah dipahami dan menyenangkan yaitu berupa penggunaan media *game* edukasi “aku jaga diriku” dengan sistem operasi Android. *Game* edukasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna mencapai tujuan belajar.

Game ini memberikan peluang terhadap pelajar untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan sikap melalui prinsip dan fitur yang digunakan di dalam *game* (Nikiforov dalam Setiawan,dkk 2019). Hal ini dapat memperluas pengalaman anak melalui *game* dalam keterlibatan aktif yang telah diskenariokan untuk tujuan pembelajaran. *Game* edukasi “aku jaga diriku” adalah sebuah aplikasi yang dibuat untuk membantu proses belajar anak terutama dalam mengenalkan pengetahuan seksual kepada anak usia 5-6 tahun yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di pendidikan anak usia dini

Berdasarkan penjelasan dan masalah-masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengangkat sebuah penelitian yang berjudul Pengaruh *Game* Edukasi “Aku Jaga Diriku”

Terhadap Pengetahuan Seksual Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Harapan Bunda Kecamatan Telanaipura”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel *independen/treatment*/perlakuan tertentu terhadap variabel *dependen/hasil/output* dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan satu hipotesis atau lebih yang menyatakan sifat dari hubungan variabel yang diharapkan. Eksperimen itu sendiri direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menguji hipotesis tersebut.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian, yaitu *Pre-Experimental Design* dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*, dimana dalam *design* terdapat *pretest* sebelum dan *posttest*, sehingga pengaruh *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *posttest* dan *pretest*. Bila nilai *posttest* lebih besar dari *pretest*, maka perlakuan berpengaruh positif. Dalam penelitian ini, peneliti hanya ingin mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu pengetahuan seksual anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa *game* edukasi “aku jaga diriku”.

Tabel 1 Desain Penelitian

| <i>Pretest</i> | <i>Perlakuan</i> | <i>Posttest</i> |
|----------------|------------------|-----------------|
| O1 | X | O2 |

- a. O1 :Pengetahuan seksual sebelum diberi perlakuan *game* edukasi “aku jaga diriku”.
- b. X :Perlakuan menggunakan *game* edukasi “aku jaga diriku”.
- c. O2 :Pengetahuan seksual setelah diberi perlakuan *game* edukasi “aku jaga diriku”

Tempat penelitian ini dilaksanakan di TK Harapan Bunda yang beralamatkan di pasar Aurduri lama Kecamatan Telanaipura. Waktu penelitian dimulai pada awal semester genap pada tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak di Kelompok B yang berjumlah 41 orang anak yang akan terlihat pada tabel 2.

Tabel 2 Populasi Penelitian

| NO | Kelas | Jumlah |
|--------|----------|--------|
| 1 | Kelas B1 | 14 |
| 2 | Kelas B2 | 13 |
| 3 | Kelas B3 | 14 |
| Jumlah | | 41 |

Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas B3 yang berjumlah 14 orang dari keseluruhan populasi yang dipilih menggunakan Teknik *Sampling Purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2021).

Sampel yang dipilih adalah sebanyak 9 orang anak yang belum berkembang pengetahuan seksualnya yang terdiri dari 5 perempuan dan 4 laki-laki.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data mengenai pengetahuan seksual anak. Untuk memperoleh data yang diharapkan maka dalam suatu penelitian diperlukan teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi. Menurut Sugiyono (2021) Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam lainnya. Metode ini peneliti terapkan untuk menghasilkan data mengenai pengaruh *game* edukasi “aku jaga diriku” terhadap pengetahuan seksual.

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian yaitu, kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Untuk mengetahui validitas penelitian ini, digunakan validasi isi dan validitas konstruk. Validitas isi dalam pengujian ini adalah guru wali kelas B3 di TK Harapan Bunda sedangkan validitas konstruk merupakan validitas yang pengujiannya menggunakan pendapat para ahli (*Judgement Expert*).

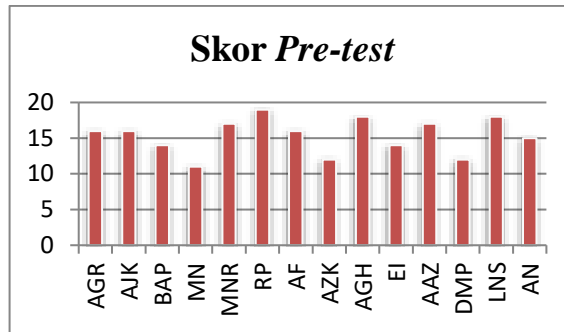
Para ahli dalam penelitian ini adalah dosen pembimbingan sebagai validitas konstruk. Dalam penelitian ini butir-butir soal yang telah disusun dikonsultasikan dengan guru mata pelajaran terkait, kemudian dikonsultasikan kepada para ahli yang disesuaikan dengan aspek-aspek yang akan diukur untuk dievaluasi terhadap valid atau tidaknya soal, layak atau tidak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi untuk mengetahui pengaruh *game* edukasi “aku jaga diriku” terhadap pengetahuan seksual anak di TK Harapan Bunda Telanaipura.

Untuk menganalisis data pengetahuan seksual anak yang bersifat kuantitatif digunakan statistik uji t. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas data yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Uji yang digunakan uji Liliefors yang dikemukakan oleh Sudjana dalam Nuryadi, dkk (2017) dengan pengambilan keputusan, yakni nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Namun jika nilai lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka data tidak terdistribusi secara normal. Selanjutnya peneliti juga melakukan Uji Homogenitas untuk mengetahui apakah beberapa dari varian data sama (homogeny) atau tidak homogen. Untuk menguji homogenitas dilakukan dengan Uji-F (Kadir, 2019).

Setelah melakukan uji normalitas dengan uji liliefors dan uji homogenitas dengan uji F. Maka dilakukan uji hipotesis dengan uji t, untuk menguji kebermaknaan kelompok tersebut. Kesamaan dua rata-rata yang bertujuan untuk menentukan apakah hasil yang diperoleh dari metode yang menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design*, maka pengujian hipotesis tersebut digunakan uji t. *Paired t Test*. Dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan taraf signifikansinya adalah 5% dan derajat kebebasan nya $n-2$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum diberikan perlakuan, subjek penelitian diberikan tes awal (pre-test) terlebih dahulu untuk memahami kemampuan awal subjek. Tes awal (pre-test) diselenggarakan tanggal 25 Januari 2023. Saat peneliti mengobservasi secara langsung tanpa ikut serta dalam aktivitas pembelajaran peneliti mendapatkan data pre-test melalui pengisian lembar observasi yang memuat indikator pengetahuan seksual dan subjek. Berikut hasil pretest yang diperoleh.

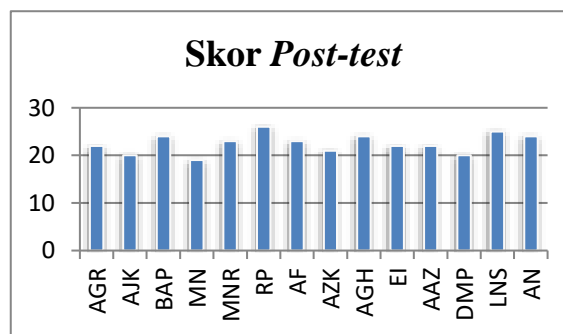


Gambar 1. Diagram Skor Pretest

Hasil *Pre-test* menunjukkan nilai total sebanyak 215 dengan nilai tertinggi yaitu, 19 dan nilai terendah yaitu, 11. Berikut perhitungan skor rata-rata post-test. Perhitungan Mean *post-test* menunjukkan skor rata-rata post-test yaitu sebesar 15,36 dari nilai total.

Sesudah diberi tes awal, tahap selanjutnya pemberian *treatment*. Anak diberi perlakuan dengan menerapkan *game* edukasi “aku jaga diriku” dengan tujuan mengembangkan pengetahuan seksual anak. *Treatment* dilaksanakan sebanyak 5 kali, yang mana peneliti merencanakan dan membuat susunan rancangan pembelajaran di setiap tindakan atau *treatment* yang dilakukan mengikuti jadwal perencanaan penelitian. Sebelumnya peneliti menyiapkan tiga buah handphone yang sudah ada aplikasi *game* edukasi “aku jaga diriku” yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selama penerapan *game* edukasi “aku jaga diriku” peneliti mengamati pengetahuan seksual anak.

Sesudah memberikan perlakuan kepada subjek, selanjutnya diberi *post-test*. *Post-test* diselenggarakan hari senin, 27 Februari 2023. Dalam pelaksanaan *post-test* peneliti menjawab lembar observasi tentang pengetahuan seksual anak. Berikut hasil penilaian *post-test* yang telah dilaksanakan :



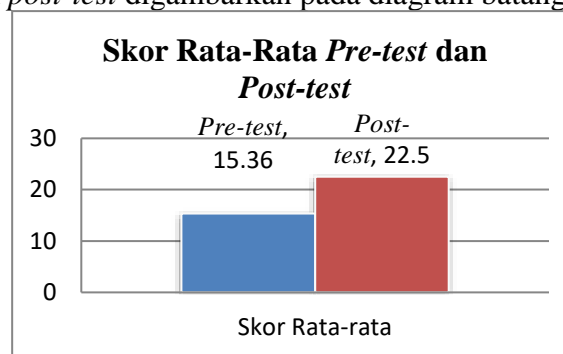
Gambar 2. Diagram Skor Posttest

Hasil *post-test* menunjukkan nilai total sebanyak 315, nilai tertinggi 26, nilai terendah 19. Berikut perhitungan skor rata-rata post-test. Perhitungan Mean *post-test* menunjukkan skor rata-rata post-test yaitu sebesar 22,5 dari nilai total. Patokan rata-rata pengetahuan seksual anak ketika *pre-test* dan *post-test*, disajikan dalam tabel 4.6.

Tabel 3. Perbandingan Rata-Rata Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

| Deskripsi | Skor Observasi | | |
|----------------|-----------------|------------------|---------|
| | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> | Selisih |
| Rata-Rata Skor | 15,36 | 22,5 | 7,14 |

Hasil *pre-test* dan *post-test* digambarkan pada diagram batang dibawah ini.



Gambar 3. Skor Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test*

Kemudian peneliti melakukan persyaratan analisis data yaitu melakukan uji normalitas data dan uji homogenitas menggunakan SPSS 29. Uji normalitas digunakan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak, selain itu berguna pula untuk menentukan statistik yang tepat dan relevan, dengan ketentuan apabila data berdistribusi normal, maka pengolahan data menggunakan statistik parametrik seperti uji T (t-test) dan apabila data tidak berdistribusi normal, maka pengolahan data dapat menggunakan statistik non parametrik. Hasil pengolahan uji normalitas, yaitu:

Tabel 4. Uji Normalitas Data

| <i>Tests of Normality</i> | | | |
|---------------------------------|-----------|----|-------|
| Kolmogorov-Smirnov ^a | | | |
| | Statistic | df | Sig. |
| <i>Pre-test</i> | .174 | 14 | .200* |
| <i>Post-test</i> | .127 | 14 | .200* |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, dilihat nilai signifkansinya yaitu 0,200 untuk *pre-test* dan *post-test* yang lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa dari varian data sama (homogen) atau tidak homogen. Dasar penentuan uji homogenitas adalah apabila nilai Sig > 0,05 maka distribusi data homogen dan nilai Sig < 0,05 maka distribusi data tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variances | | | |
|---|---------|----------|------|
| | Pretest | Posttest | |
| Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| ,687 | 1 | 26 | ,415 |

Berdasarkan tabel diatas, dilihat nilai signifkansinya yaitu 0,200 untuk pre-test dan post-test yang lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

Uji t merupakan salah satu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh positif yang signifikan dari penerapan *game* edukasi “Aku Jaga Diriku” oleh peneliti terhadap pengetahuan seksual anak. Hasil pengolahan dapat diketahui berikut ini.

Tabel 5. *Paired Samples Statistics*

| Paired Samples Test | | | | | |
|----------------------------|------------|----|------|--------------|-----------|
| | | N | t | Significance | |
| | | | | One-Sided | Two-Sided |
| 1 | Pre & Post | 14 | 16.1 | .001 | .001 |
| | | | 25 | | |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data uji *paired samples test* dengan memakai software SPSS 29 di tabel 4.10 mendapatkan nilai sig (0,01) < 0,05. Kesimpulannya ditemukan perbedaan yang signifikan pada pengetahuan seksual anak pada pelaksanaan *pre-test dan post-test*. Kemudian pengambilan keputusan nilai t hitung, yaitu sebesar t hitung 16.125 > t tabel 2,179, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Disimpulkan bahwa *game* edukasi “aku jaga diriku” berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan seksual anak. Berdasarkan perhitungan *effect size* menggunakan rumus cohen’s yang telah dilakukan, besarnya pengaruh *game* edukasi “aku jaga diriku” terhadap pengetahuan seksual anak adalah 317%. Sedangkan kriteria interpretasinya berdasarkan tabel masuk dalam kategori *strong effect*.

Menurut hasil perkembangan nilai rata-rata pengetahuan seksual anak, penerapan *game* edukasi “aku jaga diriku” sebagai media pembelajaran pendidikan seksual sesuai dipakai untuk meningkatkan pengetahuan seksual anak Kelompok B di TK Harapan Bunda Kecamatan Telanaipura. Dengan adanya *game* edukasi “aku jaga diriku” yang secara khusus sebagai media pembelajaran pengetahuan seksual secara langsung melibatkan peserta didik dalam kegiatan penerapan permainan tersebut. Permainan yang diawali dengan narasi seputar materi pengetahuan seksual yang kemudian dibangun menjadi sebuah permainan untuk membantu proses belajar anak terutama dalam mengenalkan pengetahuan seksual. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiawan dalam Sulaeman & Rahman (2022) yang mengatakan bahwa *game* adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan dan pengetahuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Kemampuan dan pengetahuan yang dimaksud dalam *game* “aku jaga diriku” ini adalah pengetahuan seksual. Dalam penerapan *game* ini terlihat usaha anak dalam menyelesaikan tantangan-tantangan

sebagai proses mencari tahu untuk mendapatkan hal yang baru mengenai pengetahuan seksual dengan tepat waktu.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran pendidikan seksual yang dilaksanakan dengan *game* edukasi “aku jaga diriku”, diketahui *game* edukasi ini berpengaruh terhadap pengetahuan seksual anak. Alasannya dengan memberikan penerapan media *game* edukasi secara bertahap terbukti bisa membantu proses pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan seksual secara tidak langsung kepada anak sesuai sasaran. Keadaan itu selaras dengan pandangan Ningsih (2020) yang mengatakan bahwa *game* edukasi merupakan sebuah alat atau software yang mengandung unsur-unsur pembelajaran di dalamnya yang dapat memberikan suatu pengetahuan atau keterampilan secara tidak langsung.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian, peneliti menyimpulkan adanya pengaruh signifikan pada penerapan *game* edukasi “aku jaga diriku” terhadap pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Bunda Kecamatan Telanaipura Tahun Ajaran 2022/2023. Pengetahuan Seksual anak lebih berkembang sesudah diterapkannya *game* edukasi “aku jaga diriku”. Hal ini bisa dilihat melalui hasil pengujian hipotesis uji t bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $16.125 > 2,179$ dengan interpretasi kuat dengan nilai 3,17 yang berada pada rentang > 1 dengan interpretasi kuat (*Strong effect*).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka saran dalam penelitian yang diberikan ialah:

- 1 Bagi anak, dapat meningkatkan pengetahuan seksual dengan menggunakan media *game* edukasi “aku jaga diriku” dalam pembelajaran.
- 2 Bagi guru, masukan bagi guru untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran yang mampu meningkatkan pengetahuan seksual anak dengan menggunakan media *game* digital dan menjadi referensi guru dalam melakukan kegiatan untuk menstimulasi pengetahuan seksual anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, T., Riswandi, & Ari, S. (2017). Pendidikan Seksual Anak Usia Dini: Aku dan Diriku. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 1–14. http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/12980%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/277948153_Educational_Intervention_Programme_in_Sexual_Education_of_a_Pre-Adolescent_Boy_with_Prader-Willi_Syndrome_A_Case_Study
- Kadir. (2019). *Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian* (5th ed.). PT Rajafrindo Persada.
- Kurniasih, E. (2019). Media digital pada anak usia dini. *Kreatif*, 9(2), 87–91.
- Kusumandari, Rafika Bayu & Istyarini. (2015). Character Education Development Model-Based E-Learning and Multiple Intelegency In Childhood In Central Java. *Global Journal of Computer Science and Technology: H Information & Technology Volume 15 Issue 3 Version 1.0 Year 2015 Type: Double Blind Peer Reviewed International Research Journal Publisher: Global Journals Inc. (USA) Online ISSN: 0975-4172 & Print ISSN: 0975-4350*
- Labib, M. F. (2018). *Perlindungan Anak Korban Kekerasan Dan Pelecahan Seksual*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Mappapoleonro, A. M. (2019). Profesionalisme Guru PAUD Abad 21 dalam Mengembangkan Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini. *STKIP Kusuma Negara*, 06, 1–8.
- Ningsih, G. W. (2020). *Game Edukasi Sejarah Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*. UIN Alauddin Makassar.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku ajar dasar-dasar statistik penelitian* (1st ed.). Sibuku Media.
- Permendikbud Nomor 146. (2014). *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://repositori.kemdikbud.go.id/17980/1/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>
- Ramadhani, M. (2020). *Tinjauan Kriminologi Terhadap Anak Sebagai Korban Kekerasan Seksual Yang Dilakukan Berulang-ulang*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 39–44.
- SIMFONI-PPA. (2020). *Peta Sebaran Jumlah Kasus Kekerasan Menurut Provinsi*. Kemenpppa.Go.Id. <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). Alfabeta.
- Sulaeman, F. S., & Rahman, F. F. (2022). *Game Edukasi Sistem Tata Surya Berbasis Android*. *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 6(2), 111–117.
- Suryani, D. (2022). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Anak Sekolah dalam Pencegahan Kekerasan Seksual di SD N 43 Jambi. *Of Nursing Nightingale*, 01, 35–40.
- Syafaruddin. (2016). Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (p. 21).
- UNICEF. (2017). *Jumlah Kekerasan Seksual Terhadap Anak di Dunia*. Radio Pelita. availableat:<http://www.radiopelitakasih.com/2017%0A/11/01/unicef-kekerasanpenganiayaan-seksual%02dan-pembunuhan-intai-jutaan-anak>