

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Kekerasan seksual memiliki stereotip perempuan sebagai korbannya. Namun, sebenarnya hal ini juga terjadi pada laki-laki, terutama anak-anak dan masih ada yang menganggap hal ini biasa. Bahkan kekerasan seksual kerap dilakukan oleh orang-orang terdekat, lingkungan sekolah pun menjadi tempat favorit para pelaku kekerasan seksual.¹ Guru di sekolah dasar dan sekolah menengah pertama menjadi pelaku terbanyak. Pada tahun 2015, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia mengunggah infografis Perlindungan Anak dan Perempuan di laman resminya. Informasi tersebut menyatakan bahwa, angka korban kekerasan seksual pada anak laki-laki lebih tinggi dibandingkan anak perempuan.²

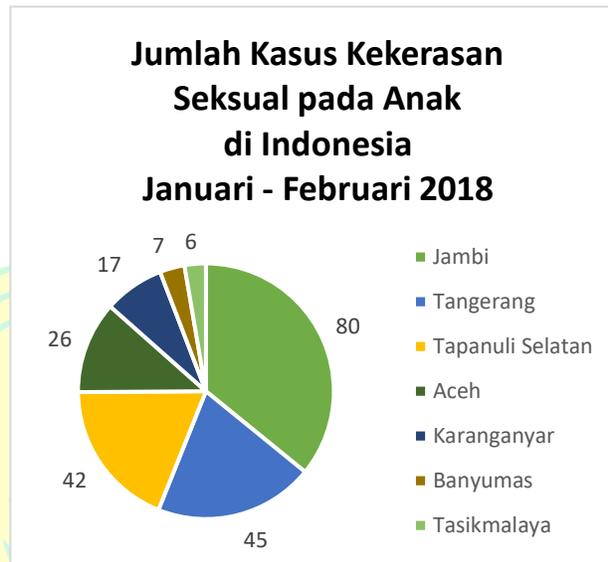
¹ KPAI: Guru Jadi Pelaku Kekerasan Seksual Terbanyak di Sekolah - Nasional Tempo.co. (2018). Diambil dari <https://nasional.tempo.co/read/1159418/kpai-guru-jadi-pelaku-kekerasan-seksual-terbanyak-di-sekolah> pada tanggal 9 Februari 2019.

² Kementerian Informasi dan Informatika Republik Indonesia, *Infografis Perlindungan Anak dan Perempuan* (Jakarta: 2015), diambil dari <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/5187/Perlindungan+Pada+Anak+%26+Perempuan/0/infografis> pada tanggal 9 Februari 2019.



Gambar 1. 1 Infografis Perlindungan Pada Anak dan Perempuan

Hal di atas juga didukung oleh laporan triwulan pertama tahun 2018 Komisi Perlindungan Anak Indonesia yang dilansir dari *TheJakartaPost.com* bahwa KPAI menerima sebanyak 223 laporan kekerasan seksual terhadap anak dan didominasi oleh korban laki-laki sejak bulan Januari sampai Februari 2018.



Gambar 1. 2 Jumlah Kasus Kekerasan Seksual pada Anak di Indonesia Januari-Februari 2018

Banyaknya kasus melibatkan anak laki-laki di awal tahun 2018 menunjukkan kedua jenis gender tersebut sama-sama rentan terhadap kekerasan seksual. Hal ini sangat berbahaya karena kekerasan seksual pada anak dapat menimbulkan dampak traumatis. Anak-anak korban kekerasan seksual cenderung tidak memahami bahwa dirinya adalah korban sehingga mereka sulit mempercayai orang lain dan merahasiakan peristiwa kekerasan seksual yang dialaminya.³ Geofira Riza Wahyuni selaku Psikolog Klinis Layanan Psikologi pada berita harian Tribunnews.com menyatakan bahwa kejahatan seksual dipicu oleh tiga hal yaitu: pengalaman traumatis di mana pelaku pernah menjadi korban pelecehan, pola asuh yang salah, dan konsumsi film porno. Oleh karena

³ Ivo Noviana, "Kekerasan Seksual Terhadap Anak: Dampak dan Penanganannya" Sosio Informa, Vol. 1, Januari - April 2015, hal. 13.

itu, pendidikan seksualitas sejak dini perlu dilakukan dengan benar dan tepat, baik untuk anak, orang tua dan guru. Langkah tersebut lebih baik dibandingkan kita membiarkan anak-anak mencari sendiri hal-hal tersebut secara eksplisit di internet dengan filter pornografi yang masih lemah.⁴

World Association for Sexual Health (2008) mendefinisikan Pendidikan Seksualitas sebagai berikut:

“Sexuality education means learning about the cognitive, emotional, social, interactive and physical aspects of sexuality. Sexuality education starts early in childhood and progresses through adolescence and adulthood. For children and young people, it aims at supporting and protecting sexual development.”

Pendidikan seksualitas sangat perlu dilakukan sejak dini. Namun, di Indonesia edukasi ini masih banyak dianggap tabu. Pendidikan seksualitas menurut Utomo, Donald, & Hull (dalam Pakasi & Kartikawati, 2013) meskipun tidak diberikan dalam mata pelajaran khusus, tetapi pendidikan seksual telah diberikan terintegrasi dalam mata pelajaran Pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga (Penjasorkes), Biologi, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Pendidikan Agama.⁵ Hal tersebut berpengaruh pada ketersediaan media pembelajaran bagi pendidikan seksualitas terutama tingkat Sekolah Dasar. Sumber belajar atau media pembelajaran

⁴ Kompas TV, *Saat Pendidikan Seksual Tabu, Anak Mencari Tahu* (Jakarta: 2018), diambil dari <https://www.kompas.tv/article/18933/saat-pendidikan-seksual-tabu-anak-mencari-tahu> pada tanggal 10 Februari 2019.

⁵ Diana Teres Pakasi & Reni Kartikawati, “Antara Kebutuhan dan Tabu: Pendidikan Seksualitas dan Kesehatan Reproduksi bagi Remaja di SMA”. *Makara Seri Keseharan*, 17(2) (79-87), 2013. Hal. 80

mengenai pendidikan seksualitas kurang diminati sehingga masih sedikit yang mengembangkan.

Lembaga Edukasi Anak dan Remaja (DiAR) merupakan lembaga yang bergerak di bidang pendidikan seksualitas dan *parenting*. Kepala DiAR, Nur Firdaus memberitahukan keresahannya melalui wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 13 Desember 2019, mereka belum menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk memudahkan penyampaian materi seksualitas yang masih bersifat abstrak bagi siswa tingkat sekolah dasar terutama untuk penyampaian materi untuk kelas satu sampai tiga. Sejauh ini mereka hanya bergantung kepada *slide Power Point*, poster, buku dan lagu dengan tepukan yang dilakukan di dalam seminar, *workshop*, dan program pelatihan.

Penggunaan media-media tersebut hanya menghasilkan interaksi satu arah, tidak adanya interaksi antar siswa dan fasilitator. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menyediakan benda dan peristiwa yang konkret⁶, berisikan materi yang menarik tanpa siswa menyadari kalau fasilitator itu sedang mengulang-ulang suatu materi. Nur Firdaus memilih permainan papan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi baik siswa dengan fasilitator dan antar sesama siswa, permainan papan juga belum terlalu populer dalam bidang pendidikan seksualitas dan

⁶ Adnan Evita, Juriana, dkk, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: UNJ Press, 2016), hlm. 102.

sangat mudah untuk diisi dengan materi pembelajaran. Melalui media ini, siswa akan mengalami tidak hanya sekedar bermain tapi juga belajar. Dengan begitu, siswa akan lebih maksimal dalam memahami hal yang abstrak atau hal yang pertama kali mereka ketahui.

Permasalahan pada lembaga DiAR dapat dipecahkan dengan Teknologi Pendidikan. AECT (Association for Educational Communication and Technology) mendefinisikan Teknologi Pendidikan sebagai, *“Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”* Dalam hal ini, peran Teknologi Pendidikan ialah memfasilitasi kegiatan pembelajaran pendidikan seksualitas melalui media pembelajaran. Karena media pembelajaran mampu memberikan rangsangan yang bervariasi pada otak, dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, dan membangkitkan keinginan dan minat baru.⁷

Media adalah sebuah saluran komunikasi yang merujuk kepada apapun itu yang membawa pesan atau informasi dari sumber ke penerimanya (Heinich, 2002) dan media pembelajaran ialah media yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah

⁷ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan: Edisi Kedua*. Cetakan ke-5 (Jakarta: Kencana, 2011), h. 394

ditentukan ketika mengembangkan media pembelajaran tersebut (Heinich & Molenda dalam Prawiradilaga, 2013).

Dalam hal ini, pengembang memilih media pembelajaran permainan papan. Karena dapat menjadi pendukung dan pelengkap dari kegiatan pembelajaran pendidikan seksualitas yang dilakukan oleh lembaga DiAR. Tidak hanya itu, penggunaan media pembelajaran permainan papan sangat sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar awal, dimana pada usia tersebut anak sangat senang dengan kegiatan bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan senang merasakan sesuatu secara langsung.⁸ Selain itu, penggunaan permainan papan juga dapat mendukung konstruksi pengetahuan lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran tradisional.⁹

Permainan papan dipilih sebagai media pembelajaran yang akan digunakan karena sudah terbukti bahwa permainan papan sangat mudah untuk diisi dengan konten pembelajaran dan membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini sangat berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi oleh lembaga DiAR, dimana mereka membutuhkan media pembelajaran yang bisa menunjukkan

⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 35

⁹ Adriana Cardinot & Jessamyn Fairfield, "Game-Based Learning to Engage Students with Physics and Astronomy Using a Board Game", *International Journal of Game-Based Learning* Vol. 9, Issue 1, (January-March 2019): 44, diakses 10 Juni 2020 DOI: 10.4018/IJGBL.2019010104

gambaran lebih konkret lagi supaya peserta didik lebih memahami materi dan mampu mengkonstruksikan pengetahuan mereka dan mengaplikasikannya di kehidupan nyata.

Berdasarkan pertimbangan yang telah dijelaskan sebelumnya, pengembang tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Papan Untuk Pendidikan Seksualitas Pada Lembaga DiAR”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, ditemukan masalah-masalah yang berhubungan dengan pengembangan sebagai berikut:

1. Apakah Lembaga DiAR belum efektif dalam menggunakan media pembelajaran yang konkret di dalam *workshop* pendidikan seksualitas untuk siswa sekolah dasar kelas 1-3?
2. Media pembelajaran jenis apa yang diperlukan lembaga DiAR untuk memfasilitasi *workshop* pendidikan seksualitas untuk siswa kelas 1-3 Sekolah Dasar?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran permainan papan untuk memfasilitasi pendidikan seksualitas untuk siswa kelas 1-3 Sekolah Dasar?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, maka ruang lingkup masalah pada pengembangan media pembelajaran permainan papan untuk memfasilitasi pendidikan seksualitas pada lembaga DiAR (Pendidikan Anak dan Remaja) adalah sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Berdasarkan 3 masalah yang dipaparkan pada identifikasi masalah sebelumnya, maka penelitian ini membatasi pada jenis masalah “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran permainan papan untuk memfasilitasi pendidikan seksualitas pada lembaga DiAR?”

2. Fokus Pembahasan

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan maka fokus pembahasan dari penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran permainan papan untuk pendidikan seksualitas lembaga DiAR.

3. Sasaran dan Tempat

Permainan papan ini ditujukan untuk untuk peserta pendidikan seksualitas siswa SD kelas 1-3. Penelitian ini dilakukan di dalam pendidikan seksualitas yang diadakan oleh lembaga DiAR.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbentuk permainan papan untuk pendidikan seksualitas untuk Sekolah Dasar pada lembaga DiAR.

E. Kegunaan Hasil Pengembangan

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan di atas, maka pengembangan ini diharapkan memiliki manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta acuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran permainan papan untuk pendidikan seksualitas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Fasilitator dan Guru

Membantu fasilitator dan guru dalam memfasilitasi belajar mengenai materi pendidikan seksualitas. Sehingga mengurangi suasana canggung di dalam kelas, seminar, dan pelatihan.

b. Bagi Orang tua

Membantu orang tua dalam mengedukasi anaknya mengenai pendidikan seksualitas. Juga sebagai media untuk

berkomunikasi dan mengetahui satu sama lain antara orang tua dan anak.

c. Bagi Siswa

Diharapkan siswa merasa nyaman dan bersenang-senang dalam mendalami materi tentang seksualitas yang sudah disesuaikan dengan umur dan tingkat pendidikan mereka melalui media pembelajaran permainan papan.

