

BAB I

PENDAHULUAN

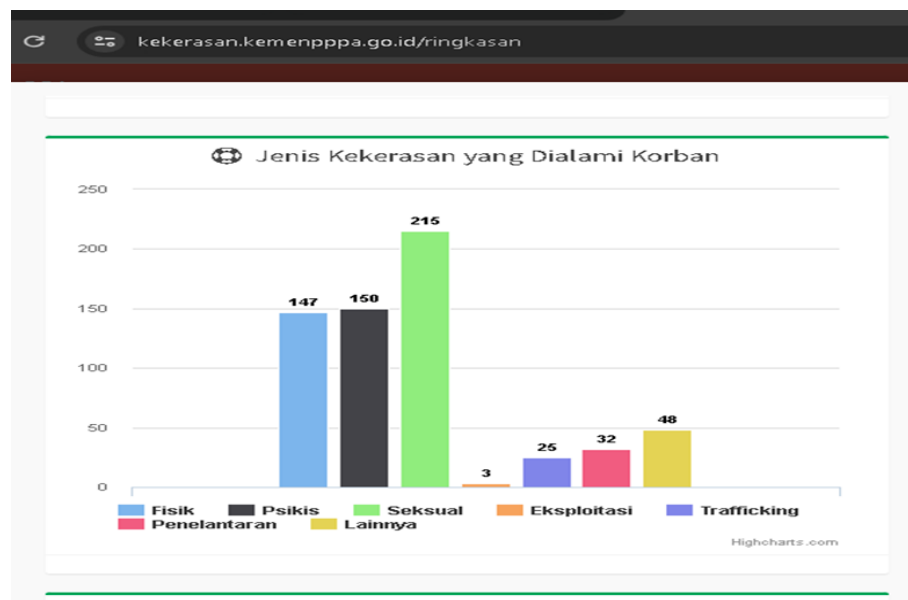
1.1 Latar Belakang

Anak merupakan amanah yang diberikan Tuhan kepada kedua orang tua yang tidak boleh disia-siakan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak Pasal 1 anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun (delapan belas tahun), termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sejak dalam kandungan hingga berusia 18 tahun seseorang masih dikatakan sebagai anak usia dini. Menurut Maghfiroh & Suryana (2021) anak usia dini merupakan sosok yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya. Selanjutnya menurut Sofyan (2018) 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 (melaluikata, sentuhan, gambar visual, exhibitionism), maupun perlakuan kontak seksual secara langsung antara anak dengan orang dewasa (incest, pemerkosaan, eksploitasi seksual).

Data dari 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. Untuk Provinsi Jambi sendiri angka kekerasan dan pelecehan seksual terhadap anak dan perempuan masih cukup tinggi. Data kasus kekerasan seksual yang terjadi pada periode Januari - Oktober 2023 terhadap perempuan dan anak di Provinsi Jambi dapat dilihat pada data berikut :



Gambar 1.1 Data kekerasan Seksual di SIMFONI PPA 2023

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 depan sehingga akan selalu 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 et al., 2019) yaitu pendidikan seksual serta komunikasi yang baik antara anak dengan orangtua dapat menjadi bagian dari upaya pencegahan anak tereksplorasi terhadap kekerasan seksual. Memberikan pendidikan seks pada anak usia dini bukan tentang mengajarkan anak tentang hubungan seksual, melainkan tentang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangannya tentang fungsi tubuh, perawatan tubuh, dan kontak sosial sehat yang dialami anak di lingkungannya (Hasni, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara 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 perkembangan seksualnya. Terlihat pada saat jam istirahat ada seorang anak perempuan ketika bermain memukul area pribadi (bokong) teman laki-lakinya. Kemudian 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 peneliti bertanya mengenai bagian tubuh mana saja yang tidak boleh dilihat dan disentuh oleh orang lain, beberapa anak mengatakan belum

mengetahuinya, terlihat dari respon yang kebingungan dan salah satu anak mengatakan bahwa ia tidak mengetahui akan hal itu.

Hasil lain yang didapat dari wawancara bersama guru kelas 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.

Perlu kita ketahui bahwa Perkembangan teknologi dan informasi pada revolusi industri 4.0 ini semakin hari semakin pesat. Berbicara tentang teknologi, Raja & Nagasubramani (2018) menyatakan bahwa terdapat informasi terbaru yang beredar yaitu tentang bagaimana peserta didik modern saat ini lebih suka menggunakan teknologi dan bagaimana pembelajaran mereka lebih mudah jika mereka menggunakan teknologi, terungkap bahwa penggunaan teknologi dan alat peralatan modern membuat pembelajaran dan interaktivitas siswa meningkat. Mereka juga merasa jauh lebih interaktif, serta merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik ketika dibantu oleh teknologi. Transfer ilmu menjadi sangat mudah dan nyaman, sekaligus efektif. Artinya, pikiran kita sekarang cenderung bekerja lebih cepat jika dibantu dengan penggunaan teknologi modern, baik itu bagian dari kehidupan sehari-hari maupun dalam

pendidikan. Semakin hari, teknologi baru diciptakan dengan berbagai fungsi yang bertujuan untuk mempermudah kehidupan manusia di dalam dunia pendidikan, yang mana teknologi pada aspek pendidikan ini memiliki posisi penting dalam perkembangan pendidikan melalui media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran. Mappapoleonro (2019) menegaskan bahwa guru abad ke-21 tidak hanya harus mengajar dan mengelola kegiatan sekolah, tetapi juga memimpin dan mampu membangun hubungan yang efektif dengan anak-anak dan komunitas sekolah, menggunakan teknologi untuk meningkatkan pengajaran dan terus melakukan refleksi dan peningkatan praktik langsung.

Anak yang tumbuh di zaman era globalisasi saat ini lebih senang bermain dengan menggunakan alat permainan yang berbasis teknologi. 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 (Indryani et al., 2023). 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*.

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”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas , maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan seksual tema diri sendiri pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Al- Azka Kota Jambi?
2. Bagaimana respon guru terhadap *game* multimedia intraktif untuk menstimulasi perkembangan seksual tema diri sendiri pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Al- Azka Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu:

1. Menghasilkan *game* multimedia interaktif yang layak untuk menstimulasi perkembangan seksual tema diri sendiri pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Al - Azka Kota Jambi.
2. 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.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan berupa *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan seksual tema diri sendiri pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Al - Azka Kota Jambi.
2. Materi yang dipaparkan ialah mengenai tema diri sendiri subtema tubuhku dengan cakupan materi nama dan fungsi bagian tubuh, cara merawat tubuh, perbedaan laki-laki dan perempuan serta mengenal hal yang boleh dan tidak boleh (adab).
3. *Game* multimedia dikembangkan dengan bantuan *software microsoft power point* sebanyak 45 slide yang didesain semenarik mungkin agar siswa lebih dapat memahami materi dan menerima pembelajaran dengan antusias.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. *Game* yang dikembangkan dapat menjadi media belajar yang menarik dan menyenangkan dalam menstimulasi perkembangan seksual anak dengan memanfaatkan teknologi.
2. *Game* yang dikembangkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi tema diri sendiri.
3. *Game* multimedia yang diteliti ini memiliki potensi untuk menumbuhkan kreativitas dan kompetensi guru dalam menciptakan media belajar yang menarik dan efektif bagi anak sehingga materi ajar yang diberikan membangkitkan motivasi anak dalam belajar.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

- 1) Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi dalam pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan seksual dengan tema diri sendiri, yaitu :

- 1) Pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan seksual dengan tema diri sendiri di TK IT Al-Azka bisa menjadi variasi media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran materi tema diri sendiri.
- 2) Pengembangan *game* multimedia interaktif yang dirancang khusus untuk menstimulasi aspek perkembangan seksual tema diri sendiri pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Azka Kota Jambi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak usia dini.

2) Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan *game* multimedia interaktif dalam menstimulasi perkembangan seksual tema diri sendiri di TK IT Al-Azka yaitu :

- 1) Pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan seksual dengan tema diri sendiri di TK IT Al-Azka terfokus dengan sub pokok bagian-bagian tubuh pribadi seperti mulut, dada, kemaluan dan bokong.
- 2) Pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan seksual dengan tema diri sendiri di TK IT Al-Azka terbatas untuk anak usia 5-6 tahun.

- 3) Pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan seksual dengan tema diri sendiri di TK IT Al-Azka terbatas dengan pengembangan 2D.
- 4) Implementasi penelitian pengembangan ini terbatas pada uji kepraktisan berdasarkan respon guru di 1 sekolah karena keterbatasan peneliti dalam segi waktu, biaya, dan bidang keilmuan peneliti sebagai peneliti pemula (S1).
- 5) Evaluasi pada penelitian ini berdasarkan hasil uji kevalidan ahli media dan ahli materi dan uji kepraktisan dari guru.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang terdapat di dalam penelitian ini, maka peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada penelitian ini yaitu :

1. *Game* multimedia interaktif

Game multimedia interaktif disini dapat dikatakan sebagai suatu permainan yang berisi kombinasi teks, gambar, suara, video dan animasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program tersebut.

2. Perkembangan seksual

Perkembangan seksual merupakan perkembangan yang berkaitan dengan anatomi tubuh dan persepsi diri, seperti jenis kelamin laki-laki dan perempuan, perbedaan , hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

(adab), nama bagian tubuh, kebersihan tubuh, dan informasi lain yang berkaitan dengan anatomi tubuh.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 *Game* Multimedia Interaktif

2.1.1 Pengertian *Game*

Secara bahasa, “*Game*” berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti “permainan” atau “kompetisi”. Permainan dapat diartikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi terstruktur, biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dan terkadang digunakan sebagai sarana pembelajaran. Dalam meningkatkan kemampuan otak, salah satu media yang dapat digunakan yaitu *game*. Dalam hal ini berarti otak akan terbiasa berpikir aktif dengan menghadapi konflik dan masalah yang ada di dalam *game*.

Menurut (Purnomo, 2020), *game* merupakan program yang dirancang untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia akan hiburan. Hiburan dianggap penting bagi seseorang. Sebab hiburan mampu menyegarkan pikiran setelah disibukkan dengan berbagai aktivitas yang menguras pikiran dan tenaga. *Game* untuk anak dipercaya dapat merangsang kemampuan berpikir anak dan mengasah kecerdasan dirinya. Karena *game* biasanya memiliki masalah berbeda-beda yang harus dipecahkan oleh pemainnya. Namun tidak semua *game* cocok untuk dimainkan oleh anak-anak, sehingga kita perlu mengetahui *game* mana yang cocok untuk tumbuh kembang anak.

Menurut (Ridoi, 2018), dalam bukunya yang berjudul “Cara Mudah Membuat *Game* Edukasi dengan *Construct 2*” terdapat pengertian *game* dari beberapa ahli. Pertama, menurut Fauzi A *game* adalah salah satu bentuk hiburan yang sering digunakan untuk menyegarkan pikiran akibat aktivitas

dan kehidupan sehari-hari. Kedua, menurut Albert Einstein, *game* merupakan bentuk penelitian terbaik. Ketiga, menurut Ivan C. Sibero, aplikasi yang paling banyak digunakan dan paling banyak diminati oleh pengguna media elektronik saat ini adalah *game*. Dan terakhir, definisi *game* menurut John C. Beck dan Mitchell Wade, *game* terbukti menarik perhatian. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang bagus untuk organisasi dunia nyata yang perlu berkolaborasi dalam memecahkan masalah.

Dari seluruh definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa *game* merupakan salah satu jenis permainan atau alat untuk meningkatkan kinerja otak dan dapat menjadi sarana refreshing untuk menghilangkan kejenuhan dari segala rutinitas kehidupan sehari-hari.

2.1.2 Jenis-jenis *Game*

Jika dilihat dari cara bermain, jumlah pemain, dan media untuk memainkannya, *game* memiliki jenis yang amat banyak dan bervariasi. Berikut jenis-jenis *game* berdasarkan tipe *game* yang dimainkan dihandphone dan komputer menurut (Ridoi, 2018)

1. *Actions Games*

Mencakup tantangan fisik, teka-teki, kompetisi dan berbagai konflik lainnya, namun dapat juga melibatkan masalah ekonomi sederhana seperti pengumpulan benda..

2. *Real Time Strategy (RTS)*

Permainan dengan strategi, taktik dan logika. Contoh *game* tersebut adalah *Age of Empire*, *War Craft*, dan sebagainya.

3. *Role Playing Games (RPG)*

Permainan dengan mengikutsertakan logika, taktik dan penjelajahan. *Game* ini tidak jarang berisi teka-teki dan masalah ekonomi karena pada *game* ini terkadang melibatkan pengumpulan barang-barang sitaan dan menjualnya untuk mendapatkan senjata yang lebih baik. *Game* seperti ini misalnya *ragnarok*, *final fantasy*, *lord of the ring* dan lain-lain.

4. *Puzzle Games*

Ditujukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu, hampir semua tantangan pada permainan dibatasi oleh waktu serta melibatkan logika.

5. *Adventure Games*

Mengutamakan masalah eksplorasi dan memecahkan teka-teki, tidak jarang melibatkan masalah konseptual, namun sangat jarang melibatkan tantangan fisik.

6. *Slide Scrolling Games*

Pada jenis permainan ini, karakter dapat bergerak kesamping diikuti dengan gerakan *background*. Contohnya seperti *super mario bros*, *metal slug*, dan sebagainya.

7. *Construction and management*

Permainan ini meliputi masalah konseptual. Konflik dan eksplorasi jarang dilibatkan, dan hampir tidak pernah melibatkan tantangan fisik.

8. *Real World Simulation*

Meliputi permainan olahraga dan simulasi kendaraan termasuk kendaraan militer. lebih sering tantangan fisik dan taktik dilibatkan dalam permainan. Contohnya seperti *game championship manage*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game* memiliki beberapa jenis seperti *action games*, *real time strategy*, *role playing games*, *puzzle games*, *adventure games*, *slide scrolling games*, *construction and management*, dan *real world simulation*. Setiap jenis *game* tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing tinggal disesuaikan dengan kebutuhan penggunaanya.

2.1.3 Manfaat Pembelajaran Berbasis *Game*

Dalam pembelajaran berbasis *game*, tentunya sangat bermanfaat untuk mengurangi dan menghilangkan rasa bosan siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Menurut Khairani et al., (2023) pembelajaran berbasis *game* mempunyai banyak manfaat yang signifikan bagi siswa. Berikut ini beberapa penjelasan tentang manfaat pembelajaran berbasis *game* antara lain :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan menantang siswa didorong untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Anak akan menjadi lebih antusias dan bersemangat untuk menyelesaikan tugas atau tantangan yang disajikan dalam permainan. Motivasi ini membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Dengan pembelajaran berbasis *game*, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Permainan menuntut siswa untuk bertindak, mengambil keputusan dan menghadapi tantangan yang

memerlukan refleksi dan interaksi dalam pembelajaran. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan.

- 3) Pembelajaran berbasis *game* sering dirancang untuk mendorong perkembangan keterampilan kognitif siswa. Misalnya, permainan dapat melibatkan pemecahan masalah, pemikiran kritis, analisis, kreativitas, dan keterampilan berpikir strategis. Untuk menyelesaikan tujuan dalam permainan, siswa harus menggunakan keterampilan tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *game* membantu memperkuat dan mengembangkan keterampilan kognitif yang penting dalam kehidupan nyata.
- 4) Keuntungan lain dari pembelajaran berbasis *game* adalah umpan balik secara instan kepada siswa. Dalam permainan, siswa menerima umpan balik langsung atas kinerja mereka, baik dalam bentuk skor atau komentar. Umpan balik ini membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka serta mendorong mereka untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja sehingga terciptanya proses pembelajaran yang optimal.
- 5) Pembelajaran berbasis *game* dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan individu siswa. Menyesuaikan tingkat kesulitan pada permainan, memungkinkan siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat pemahamannya sendiri. Hal ini membantu menciptakan

pengalaman belajar yang dipersonalisasi dan bermakna bagi setiap pelajar.

- 6) Beberapa permainan edukatif memerlukan kerja sama tim dan kerja sama antar siswa. Mereka dapat bekerja sama untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan permainan. Melalui kerja tim, siswa dapat belajar pentingnya bekerja sama, berbagi ide dan saling mendukung. Keterampilan sosial dan keterampilan kerja tim ini sangat penting dalam kehidupan nyata dan pembelajaran yang menyenangkan memberikan kesempatan untuk mengembangkannya.
- 7) Pembelajaran berbasis *game* menggunakan pengalaman interaktif yang kuat dapat membantu meningkatkan memori dan retensi informasi. Siswa lebih mungkin mengingat informasi yang mereka pelajari melalui pengalaman secara langsung dan emosional dalam permainan. Dengan berpartisipasi secara aktif dalam permainan, mereka dapat membuat hubungan yang lebih kuat antara konsep-konsep yang dipelajari dan mempertahankannya dengan lebih baik seiring berjalannya waktu. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan menawarkan keuntungan yang sangat besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif sehingga memberikan dampak positif bagi siswa. Dengan memanfaatkan potensi pembelajaran berbasis permainan, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik, memotivasi, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran

Dari banyaknya manfaat pembelajaran berbasis *game* yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran dengan berbasis *game* sangat bermanfaat dalam mengoptimalkan pembelajaran siswa. Selain itu, pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih produktif.

2.1.4 Multimedia Interaktif

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau beragam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, mengantarkan atau membawa sesuatu. Kata *medium* diartikan sebagai alat untuk penyebaran dan penyajian informasi. Oleh karena itu, multimedia merupakan kombinasi berbagai format file media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi file digital komputerisasi, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Aryaningrum & Pratama, 2017).

Pengertian interaktif merupakan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi multimedia yang interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai pengguna/pengguna produk) dan komputer (perangkat lunak/aplikasi/produk tertentu seperti CD). Multimedia pembelajaran interaktif adalah program atau aplikasi yang dikendalikan komputer yang memungkinkan multimedia interaktif sebagai alat pembelajaran untuk membantu siswa memahami informasi yang disajikan dalam lingkungan belajar. Dengan demikian, program multimedia interaktif yang dapat dikembangkan untuk memberikan

inovasi dalam memecahkan masalah pembelajaran patut mendapat perhatian (Rejekiingsih et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa media yang dirancang menjadi satu kesatuan, seperti gambar, teks, suara, animasi dan simulasi, yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menjelaskan materi atau konsep yang bersifat abstrak secara konkrit.

2.1.5 Pengertian *Game* Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Dalam suatu aplikasi multimedia, jika penggunaan multimedia diberikan kesempatan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia tersebut disebut *interactive multimedia*. Ketika aplikasi multimedia menyediakan struktur elemen terkait yang dapat dikontrol pengguna, multimedia interaktif menjadi *hypermedia* (Indrawan et al., 2020).

Multimedia interaktif adalah tampilan multimedia yang dirancang oleh seorang desainer yang berfungsi menyampaikan informasi tentang suatu pesan dan bersifat interaktifitas bagi pengguna. Multimedia memiliki banyak kegunaan, antara lain sebagai media pendidikan, permainan, film, medis, militer, bisnis, olah raga, periklanan/promosi dan yang lainnya. Ketika pengguna memiliki kendali bebas atas kontrol multimedia, maka hal itu merupakan multimedia interaktif (Huda, 2021).

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 et al., 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*. Jenis *game* yang digunakan pun beragam, misalnya menyusun huruf, angka, atau bentuk-bentuk unik menjadi bentuk-bentuk tertentu seperti permainan *puzzle* pada umumnya; hiburan; dan *game* petualangan. Semuanya dibangun sebagai cara untuk menarik pengguna menggunakan multimedia.

Jadi, dapat disimpulkan *game* multimedia interaktif adalah suatu program permainan yang meliputi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan

perangkat komputer atau perangkat serupa dan terdapat komunikasi dua arah atau dengan kata lain pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program.

2.1.6 Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Multimedia mempunyai keunggulan yang unik diantara berbagai media informasi dan tidak dapat tergantikan oleh media penyajian informasi lainnya. Keunggulan multimedia adalah menarik indra dan menimbulkan minat karena merupakan kombinasi gambar, suara, dan gerakan. (Rejekiingsih et al., 2021) mencantumkan beberapa kelebihan yang lebih spesifik dari multimedia interaktif, yaitu sebagai berikut :

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata. Seperti: kuman, bakteri dan elektron.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah. Seperti: gajah, rumah, gunung.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti system tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, dan berkembangnya bunga.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang letaknya jauh, seperti bulan, bintang dan salju.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, dan zat racun.
- f. Meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa.

Aryaningrum & Pratama, (2017) menambahkan keuntungan multimedia terhadap penyampaian dan penerimaan informasi, yaitu:

- a. Karena informasi menggunakan gambar dan animasi, maka lebih mudah disampaikan dan dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat menggunakan metode lain. Dalam hal ini, lebih mudah disampaikan ketika informasi disajikan dalam bentuk gambar atau animasi.
- b. Mudah dilakukan inovasi, informasi bisa diubah, ditambahkan dikembangkan, atau digunakan sesuai kebutuhan
- c. Interaktif, Pengguna dapat menggunakan tombol navigasi untuk secara interaktif memilih materi yang diinginkan, melewati bagian materi tertentu, atau mengulang materi dari halaman sebelumnya. Hal ini tidak bisa terjadi jika informasi diberikan melalui cara lain, seperti media cetak.
- d. Dapat mengekspresikan kreativitas dengan lebih bebas, menggunakan alat dan bahasa pemrograman yang memungkinkan aplikasi kreatif menyampaikan informasi dengan lebih baik, secara estetika dan ekonomis sesuai kebutuhan.

Disamping memiliki kelebihan, multimedia juga memiliki beberapa kelemahan dalam membantu proses pembelajaran. Aryaningrum & Pratama (2017) mengemukakan kelemahan multimedia, yaitu multimedia cenderung mahal sehingga membutuhkan dana lebih. Biaya disini adalah biaya yang diperlukan untuk pengadaan perangkat keras pendukung guna menunjang keberlangsungan multimedia tersebut seperti Pemutar, LCD, Speaker. Selama proses pembuatannya, multimedia dibuat oleh programmer yang memahami perangkat lunak dan perangkat keras dengan batasan biaya tertentu. Selain itu pengguna perlu keterampilan khusus

untuk memahami program yang interaktif agar dapat mengantisipasi hambatan-hambatan yang ada.

Pernyataan-pernyataan di atas menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan dan kelemahan. Meskipun demikian, keterbatasan yang diungkapkan sebelumnya diharapkan tidak menjadi penghalang untuk menggunakan multimedia interaktif pada proses pembelajaran. Mengingat banyak kelebihan-kelebihan yang dapat diperoleh ketika menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

2.2 Perkembangan Seksual Anak

2.2.1. Pengertian Perkembangan Seksual

Perkembangan seksual adalah perkembangan yang terkait dengan *sexual*, berarti *sex or the sexes*. Sedangkan *sex or the sexes* merujuk kepada makna *state of being male or female*; keadaan/status menjadi laki-laki atau perempuan (Oxford Dictionary, 2015; 403). Secara etimologis, “seks” berasal dari kata Latin “sexus” yang berarti “memotong” atau “memisahkan”. Seks menciptakan garis yang jelas antara pria dan wanita. Dalam seks, lebih ditekankan pada ciri-ciri anatomi tubuh manusia yang memberikan identitas seseorang. Jika seseorang mempunyai penis, maka secara biologis ia disebut laki-laki, dan jika ia mempunyai vagina, maka secara biologis ia disebut perempuan (Maria & Putri, 2020). Singkatnya, seks berarti jenis kelamin. Pengertian seksual disebut juga dengan hal yang berkenaan dengan seks (jenis kelamin). Salah satu tulisan dalam alodokter.com mempertegas bahwa tidak selamanya seksual dikaitkan dengan urusan persetubuhan yang banyak

dipandang sebagai hal yang tabu untuk diperbincangkan. Seksual adalah segala sesuatu tentang anatomi tubuh dan pengenalan diri sendiri seperti nama-nama anggota tubuh, kebersihan tubuh dan informasi lain yang terkait dengan anatomi tersebut. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka seksual adalah proses pembelajaran tentang anatomi tubuh dan pengenalan diri sendiri.

Perkembangan seksual anak sebenarnya sudah bisa dikaji secara terbuka di jaman sekarang ini. Berbeda dengan dahulu jika bicara seksual dianggap tabu, saat ini dunia pendidikan sudah sangat berkembang. Orang tua bisa saling terbuka memberikan informasi terhadap hal yang berkaitan dengan perkembangan seksual anaknya. Menurut Winata et al., (2017) perkembangan seksual merupakan perkembangan yang berkaitan dengan anatomi tubuh dan pengenalan diri sendiri, contohnya seperti jenis kelamin laki-laki dan perempuan, perbedaannya, apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan (adab), nama bagian tubuh, kebersihan tubuh dan informasi lain yang terkait dengan anatomi tubuh.

Salah satu tanggung jawab mendasar keluarga adalah membina perkembangan seksual anak. Oleh karena itu, memahami aspek perkembangan seksual anak-anak dan remaja sama pentingnya dengan memahami perkembangan kognitif, sosial, dan fisik mereka. Perkembangan seksual tidak hanya mencakup perubahan fisik tetapi juga pengetahuan dan keyakinan seksual (Aydoğdu, 2021).

Berdasarkan kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan seksual adalah perkembangan yang bukan hanya terkait perkembangan fisik

saja melainkan mengenai pengetahuan seksual dan keyakinan seksual seperti nama dan fungsi anggota tubuh, perbedaan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan (adab), kebersihan tubuh dan informasi lain yang terkait dengan anatomi tubuh.

2.2.2. Prinsip Perkembangan Seksual Anak

Perkembangan seksual anak perlu diperhatikan secara seimbang dengan perkembangan aspek lainnya. Menurut Winata et al.,(2017), perkembangan seksual anak diarahkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut;

- a. Meminta izin. Ajarkan anak untuk meminta izin jika masuk ke kamar orang tua pada saat orang tua sedang istirahat.
- b. Menjaga aurat. Ajarkan anak menutup auratnya jika keluar rumah dan bertemu orang lain.
- c. Memisahkan tempat tidur anak ketika anak sudah memasuki usia 10 tahun.
- d. Tidur dalam keadaan miring ke kanan. Posisi ini membuat organ tubuh lebih rileks dan dapat menghindari berbagai penyakit.
- e. Istirahat yang cukup dengan cepat tidur di malam hari dan cepat bangun di pagi hari.
- f. Menghindari pergaulan bebas antara laki-laki dan perempuan.
- g. Orang tua menjadi contoh bagi anak-anaknya. Dalam segala hal, orang tua menjadi teladan bahkan dalam urusan berhubungan badan pun orang tua harus memperhatikan jangan sampai terlihat oleh anak.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan terdapat beberapa prinsip-prinsip perkembangan seksual diantaranya yaitu meminta izin, menjaga aurat, memisahkan tempat tidur anak, tidur dalam keadaan miring kekanan, istirahat yang cukup, menghindari pergaulan bebas, orangtua menjadi contoh bagianak-anaknya.

2.2.3. Tahap Perkembangan Seksual Anak

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. Anak memperoleh kesenangan dengan menahan buang air besar. 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. Pada tahap ini pusat kenikmatan berada pada alat kelamin. Identifikasi jenis kelamin diri sendiri dan identifikasi terhadap individu dewasa yang sejenis kelamin.

4. Tahap laten (*latency stage*) berlangsung saat anak berusia enam tahun hingga 12 tahun atau 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 (>12 tahun) hingga masa dewasa. Pada masa ini, anak tertarik secara seksual pada individu lain. Tugas perkembangan yang harus dicapai yaitu membangun kepedulian dan hubungan yang lebih dekat secara emosional dengan individu lain serta berkontribusi pada masyarakat melalui prestasi dan kerja.

Berdasarkan dari kelima tahapan perkembangan seksual diatas, perlu diperhatikan secara lebih mulai dari tahap phallic hingga genital. Karena pada ketiga tahap ini, anak rentan mengalami kecanduan gadget. Akibatnya sebagian anak mulai aktif secara seksual lebih awal dibandingkan anak-anak lain seusianya. Oleh sebab itu, edukasi seksual merupakan hal yang mendesak untuk dibeikan sebagai bekal anak membentuk perilakunya.

2.2.4. Indikator Perkembangan Seksual Anak Usia 5-6 Tahun

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.

WHO (2013) menambahkan indikator pencapaian pengetahuan seksualitas usia 5-6 tahun yaitu:

1. Bagian tubuh dan fungsinya mampu disebutkan oleh anak
2. Organ intim laki-laki dan perempuan mampu diketahui dan dibedakan oleh anak, dan
3. Kebersihan organ intim dapat dijaga oleh anak tanpa bantuan.

Selanjutnya, Gall (Astuti, 2021) menjabarkan tentang materi-materi pengetahuan seksualitas yang dibutuhkan oleh anak usia dini, diantaranya yaitu:

- (1) mengenalkan perbedaan yang ada pada laki-laki dan perempuan,
- (2) pengenalan organ reproduksi dan fungsinya,
- (3) cara merawat kesehatan organ intim dan
- (4) kemampuan melindungi diri dari kekerasan seksual. Anak yang sudah mencapai indikator tersebut, maka pengetahuan seksualitas yang dimiliki baik.

Berdasarkan keterangan di atas, diambil empat indikator untuk penelitian ini yakni sebagai berikut: 1) Mengetahui bagian-bagian tubuh dan fungsinya; 2) Dapat membedakan laki-laki dan perempuan; 3) Mampu merawat dirinya sendiri; 4) mampu melindungi diri dari percobaan kekerasan,

termasuk kekerasan seksualitas dan bullying (misal dengan berteriak dan/atau berlari).

2.2.5. Pengertian Pendidikan Seksual Anak Usia Dini

Pendidikan seks sangat penting untuk dikenalkan kepada anak sejak dini, khususnya yang berkenaan dengan pengenalan alat reproduksi dan jenis kelamin. Menurut Chomaria (2015) menyatakan bahwa Pendidikan seks adalah pemberian informasi dan pembentukan sikap serta keyakinan tentang seks, indikasi seks, identitas seksual, hubungan dan keintiman. Ini menyangkut anatomi seksual manusia, reproduksi, hubungan seksual, kesehatan reproduksi, hubungan emosional, dan aspek lain dari perilaku seksual manusia. Hal ini sangat penting bagi manusia, sehingga setiap anak memiliki hak untuk dididik tentang seks. Pendidikan seks pada dasarnya memiliki tujuan untuk memberikan pengajaran dan pemahaman kepada anak tentang hal-hal yang berkaitan dengan seks, sehingga anak tidak terjerumus ke dalam pergaulan yang tidak sehat dan terhindar dari hal-hal negatif yang timbul akibat perilaku seksual yang keliru (Amaliyah et al., 2017).

Pendidikan seksual anak usia dini lebih ditekankan bagaimana memberikan pemahaman pada anak akan kondisi tubuhnya, pemahaman akan lawan jenis, dan pemahaman untuk menghindarkan dari kekerasan seksual (Oktarina & Liyanovitasari, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat (Kurniawati et al., 2020) Pendidikan seksualitas adalah upaya memberikan pemahaman pada anak sesuai usianya, mengenai bagian tubuh, cara memelihara organ intim anak, pemahaman perbedaan jenis kelamin, serta upaya pencegahan kekerasan seksual pada anak. Pendidikan seks yang

dimaksud di sini adalah anak mulai mengenal akan identitas diri dan keluarga, mengenal anggota tubuh mereka, serta dapat menyebutkan ciri-ciri tubuh. Cara yang dapat digunakan mengenalkan tubuh dan ciri-ciri tubuh antara lain melalui media gambar atau poster, lagu, dan permainan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan seksual untuk anak usia dini adalah upaya untuk memberikan informasi dan pemahaman kepada anak sesuai usianya mengenai anatomi seksual, mengenai bagian tubuh yang boleh disentuh dan bagian tubuh yang tidak boleh disentuh, bagian tubuh privasi, perbedaan jenis kelamin dan upaya pencegahan kekerasan seksual

2.2.6. Pentingnya Pendidikan Seksual Pada Anak Usia Dini

Pendidikan seksual yang efektif tidak hanya menyelamatkan anak dari perlakuan negatif, tetapi juga membantu mereka untuk dapat menikmati relasi dan hubungan seksualnya kelak. Menurut Kasmini et al (2016) pendidikan seksual sejak dini akan membantu mengurangi potensi munculnya hal-hal negatif dari perilaku seksual, seperti kehamilan yang tidak diinginkan atau penyakit yang ditularkan secara seksual.. Disamping mencegah anak mengalami pelecehan, pendidikan seksual juga berguna untuk membekali anak agar mereka lebih menghargai tubuhnya sendiri dan tentu saja menghargai orang lain (Maria & Putri, 2020).

Berkut ini ada beberapa alasan pentingnya pendidikan seks pada anak usia dini menurut (Kasmini et al., 2016)

1. Pendidikan seks membantu untuk anak menerima setiap bagian dari tubuhnya dan setiap fase pertumbuhannya secara wajar dan apa adanya.

Hal ini memungkinkan orang tua untuk mendiskusikan perkembangan fisik anak tanpa rasa malu dan bayangan yang memalukan.

2. Pendidikan seks membantu anak mengerti dan puas akan peranannya dalam hidup. Anak laki-laki akan tumbuh menjadi pria dewasa dan akan menjadi ayah, dan anak perempuan akan tumbuh menjadi wanita dan akan menjadi ibu.
3. Pendidikan menghapus rasa ingun tahu yang tidak sehat. Pendidikan seks menjauhkan sesuatu yang misterius. Jika anak-anak mengetahui fakta yang sebenarnya dan tahu bahwa orang tua mereka akan menjawab pertanyaan-pertanyaan mereka dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, maka tidak ada alasannya untuk merasa khawatir dan cemas.
4. Informasi tentang seks adalah bagian dari pendidikan seks. Memberikan informasi tentang seks secara tepat kepada anak diharapkan dapat menjadi bekal hidup yang berguna, agar kelak setelah dewasa memiliki sikap dan tingkah laku seksual yang bertanggung jawab.
5. Pendidikan seks dari sudut pandang orang yang beriman atau orang yang percaya kepada Tuhan akan membantu seseorang secara spiritual. Pendidikan seks membantu perkembangan akan pemujaan yang lebih dalam kepada Tuhan dan menghomati rencana-Nya tentang perkembangan manusia.
6. Pendidikan seks membentuk rasa percaya anak kepada orang tua. Jika ayah dan ibunya jujur serta suka berterus terang mengenai masalah seks,

anak-anak juga akan belajar untuk percaya dan mempercayakan banyak hal lainnya kepada mereka.

7. Pendidikan seks yang diberikan di rumah dengan menyenangkan dan penuh wibawa cenderung dapat mengatasi informasi tidak sehat yang didapat anak di luar rumah.
8. Pendidikan seks yang menjelaskan reproduksi manusia secara jelas dan bermanfaat akan membuat anak berfikir bahwa organ-organ yang ada dalam tubuh mereka adalah wajar. Ia perlu tahu bahwa Tuhan merencanakan setiap makhluk hidup untuk berkembang dan beranak cucu.
9. Pendidikan seks memberikan kepada anak pengetahuan yang logis dan sikap yang tepat, serta dapat membuka jalan kepadanya untuk menerima kedatangan adiknya yang baru lahir dengan penuh kebahagiaan.
10. Pendidikan seks menghilangkan sumber ketakutan. Pendidikan seks meyakinkan seseorang akan kemampuannya dan kenormalannya.
11. Pendidikan seks memperkuat rasa percaya diri pada anak. Rasa percaya diri ini akan membuat anak merasa aman dan mampu bersikap tenang, diantara teman-teman dan orang-orang di sekitarnya yang berbeda umur.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya pendidikan seks adalah menghindarkan anak dari pelecehan seksual, baik yang dilakukan teman sebaya atau orang lain yang lebih tua. Ini sangat penting mengingat dari hari ke hari semakin banyak kasus pelecehan terhadap anak, baik yang dilakukan orang yang di kenal maupun tidak. Dan hal ini tidak bisa diabaikan karena akan mempengaruhi perkembangan anak

di masa depannya. Dengan demikian, pendidikan seks menuntut kepekaan dan keterampilan dari guru-guru agar mampu memberikan informasi dalam porsi tertentu, yang justru tidak membuat anak semakin bingung atau penasaran.

2.3 Pembelajaran Tema Diri Sendiri

2.3.1. Pengertian Tema

Tema adalah suatu alat atau wadah untuk mengetahui berbagai konsep kepada anak didik secara utuh (Sofyan, 2018). Sedangkan menurut Adam (2019) tema merupakan bahasan yang menjadi payung untuk mengintegrasikan seluruh konsep dan muatan pendidikan dengan kegiatan bermain dikala menggapai kompetensi dan jenjang pertumbuhan yang diharapkan. Sehingga dalam pembelajaran tema memiliki maksud untuk menyatukan kurikulum menjadi kesatuan yang utuh, memperkaya pembendaharaan bahasa pada anak yang membuat pembelajaran menjadi bermakna. Pembelajaran yang menggunakan tema merupakan salah satu cara untuk mengaitkan beberapa pengembangan guna memberikan pengalaman yang berarti bagi anak, keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat melalui aspek kurikulum, proses, waktu, serta aspek pembelajaran agar anak mudah dalam memahami konsep pada materi.

Dalam pelaksanaannya tema memiliki sub-sub tema yang dapat dilaksanakan pada aktivitas pengembangan dengan belajar sembari bermain dan pembiasaan. Tema bukan tujuan dari pendidikan, tetapi buat fasilitas dalam mengintegritaskan totalitas perilaku dalam pengetahuan serta keahlian anak yang mau dibentuk dalam pembelajaran. Membahas mengenai tematik yang merupakan cakupan dari tema serta sub tema, pembelajaran tematik

yakni pembelajaran yang dirangkai berlandaskan tema-tema khusus. Pada pembahasannya tema tersebut dilihat kesesuaiannya dengan pertumbuhan anak usia dini.

Pendidikan tematik membagikan keluasan pula pendalaman tentang implementasi kurikulum, membagikan peluang yang begitu banyak untuk siswa supaya menimbulkan dinamika pada pembelajaran. Pendidikan tematik maupun tema begitu diperlukan pengaplikasiannya pada masing-masing sekolah PAUD, karena akan membantu sekali terhadap masing-masing aspek pertumbuhan anak usia dini. Tema dipakai pada anak usia dini termasuk agar mendirikan pengetahuan untuk anak dan meningkatkan semua aspek pertumbuhan anak merupakan pernyataan (Nasution dalam Astuti, 2021).

Sehingga bisa dikatakan bahwa pembelajan tematik atau tema menjadi sebuah wadah untuk memberikan ide-ide yang akan dikembangkan menjadi sub-sub tema yang merupakan cangkupan dari pembelajaran tematik dan pembelajaran tema dapat mengembangkan aspek perkembangan anak serta dapat membangun pengetahuan anak.

2.3.2. Karakteristik Pembelajaran Tema

Kurikulum harus dapat berkorelasi dengan pengalaman dalam kehidupan nyata dan dalam pengembangan tema pendidik harus dapat memilah topik-topik yang sesuai dan menarik bagi anak, berikut karakteristik pembelajaran tematik secara umum, yaitu:

1. Berpusat pada peserta didik, ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan pendidik sebagai fasilitator.

2. Memberikan pengalaman langsung, peserta didik akan paham pada hal yang konkrit sebagai dasar pemahaman.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas, pembahasan terfokus pada tema-tema yang berkaitan dan dekat dengan kehidupan peserta didik
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, hal ini diperlukan peserta didik untuk memecahkan masalah yang dihadapi dikehiduoan sehari-hari.

Beberapa karakteristik pembelajaran tematik menurut Tadjuddin (2014):

1. Berpusat pada anak, maksudnya ialah pengalaman dan aktivitas belajar sangat relevan dengan capaian perkembangan dan kebutuhan anak.
2. Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran berasal dari minat dan kebutuhan anak.
3. Aktivitas belajar akan lebih berarti dan berkesan sehingga hasil belajar akan bertahan lebih lama.
4. Menolong pengembangan kemampuan berpikir anak.
5. Menyajikan aktivitas belajar yang bersifat praktis.
6. Meningkatkan kemampuan sosial anak.

2.3.3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tema

Dalam pemilihan tema Sofyan (2018) berpendapat harus memperhatikan prinsip–prinsip sebagai berikut:

1. Kedekatan, yang berarti tema harus dipilih dari yang terdekat dengan kehidupan anak dilanjutkan dengan tema yang jauh.

2. Kesederhanaan, tema dipilih dari yang paling sederhana baru merujuk ke yang rumit.
3. Kemenarikan, tema yang dipilih harus memiliki daya tarik bagi anak.
4. Keinsidental, yaitu kegiatan atau peristiwa yang ada disekitar anak atau sekolah yang dimasukkan kedalam pembelajaran saat berlangsung, meskipun tidak tercakup dalam tema.

Maulida (2019) mengatakan bahwa pada prinsip tema harus bisa dijabarkan secara fleksibel selaras dengan menggunakan keperluan perkembangan anak agar pembelajaran lebih menarik dan tidak adanya kebosanan. Pemilihan tema didasari dengan beberapa prinsip, yaitu:

1. Tema-tema yang sifatnya dasar dan selalu bisa dikembangkan
2. Tema yang dikaitkan dengan peristiwa atau kejadian.
3. Tema yang dikaitkan dengan minat anak.
4. Tema yang dikaitkan dengan hari-hari besar.

Berdasarkan prinsip-prinsip yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih tema harus memperhatikan beberapa prinsip diantaranya kedekatan, kesederhanaan, kemenarikan, keinsidental, bersifat dasar, berkaitan dengan minat anak ,peristiwa, serta hari-hari besar.

2.3.4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tema

Menurut Sofyan (2018) pembelajaran menggunakan tema memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Peserta didik dapat memfokuskan perhatiannya terhadap sebuah tema tersebut.

2. Siswa mampu belajar pengetahuan dan meningkatkan beberapa kompetensi dasar antara mata pelajaran dan tema.
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran bisa mendalam dan berarti.
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dan mengaitkan mata pelajaran dengan pengalaman peserta didik.
5. Peserta didik lebih merasakan kegunaan dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks yang jelas.
6. Peserta dapat tertarik ketika belajar karena dapat berkomunikasi dalam kondisi nyata.
7. Pendidik dapat menghemat waktu karena pelajaran yang diberikan tergabung dalam satu tema.

Selain kelebihan dalam pembelajaran menggunakan tema terdapat pula kelemahan. Kelemahan pembelajaran tematik menurut Nasution (2018) sebagai berikut:

1. Dari aspek guru didapatkan kelemahan pembelajaran tematik yaitu meminta keberadaan tugas guru yang mempunyai pengetahuan serta ilmu yang banyak, kreatifitas tinggi, keahlian pendagogi yang cukup bagus, percaya diri serta etos akademik yang tinggi, juga berani agar mengemas serta mengembangkan materi.
2. Dari aspek peserta didik, pembelajaran tematik ini mempunyai peluang mengembangkan kreativitas akademik yang mengharuskan kemampuan belajar peserta didik harus relatif baik.
3. Aspek kurikulum dapat diamati bahwa pembelajaran tematik perlu jenis kurikulum yang terbuka guna pengembangannya.

4. Diamati dari sistem penilaian serta pengukurannya, pembelajaran menggunakan tema perlu sistem penilaian serta pengukuran yaitu objek, indikator dan prosedur yang terpadu.
5. Dalam penekanan tahap pembelajaran, pembelajaran ini mengakibatkan penghilangan pengutamaan beberapa mata pelajaran

2.3.5. Langkah Pengembangan dan Pemilihan Tema

Sebelum proses belajar dilaksanakan, pendidik harus mengembangkan tema misalnya, menjelaskan tema yang sesuai dalam hasil belajar serta indikator pada kurikulum, menyusun tema yang berlandaskan prinsip-prinsip dalam memilih tema dan menguraikan tema terhadap sub-sub tema agar lingkungan tema tidak terlalu luas maupun pemilihan sub tema yang selaras (Sofyan, 2018). Berikut paparan mengenai langkah-langkah pengembangan tema:

1. Menetapkan tema besar yang akan menjadi fokus awal untuk satu tahun.
2. Memanifestasikan model perpaduan tema setahun, menggunakan prinsip dengan tema yang dekat dengan anak, sederhana dan konkrit.
3. Membuat sub tema yang dapat berhubungan dengan tema besar.
4. Jumlah sub tema yang dikaitkan disesuaikan dengan kebutuhan, luasnya pengetahuan yang dimiliki pendidik.
5. Mengurutkan sub tema dari poin 3 di atas dengan yang terdekat ke anak, sederhana sehingga mudah dikenal anak serta sinkron pertimbangan kebutuhan agar secepatnya dipelajari oleh anak.
6. Setiap sub tema diuraikan kembali supaya tiap sub tema mempunyai cabang pengetahuan dan membangun.

7. Menjabarkan semua sub tema yang sudah ditetapkan pada butir 3 sangat dianjurkan saat mengembangkan tema dilakukan melalui curah pendapat (*brainstroming*).
8. Kemudian seluruh sub tema dijabarkan, setelah itu buatlah pembagian dalam setahun, satu semester.
9. Pembagian tema serta jumlah minggu yang dipakai begitu terikat terhadap keluasan tema.

Berbagai cara yang bisa digunakan oleh pendidik untuk mengidentifikasi tema menurut Kemendikbud dalam (Astuti, 2021) diantaranya, yaitu: 1) mengamati lingkungan sekitar; 2) memperhatikan sosial budaya; 3) mengamati minat dan kesenangan anak; 4) melakukan curah gagasan;

2.3.6. Tema Diri Sndiri

Tema dalam Kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini tidak ditentukan oleh pemerintah, karena sifatnya fleksibel ketentuannya pada lembaga PAUD yang mengikutsertakan seluruh tenaga pendidik saat pemilihan dan ketetapannya. Ada beberapa sub tema yang terdapat pada tema diri sendiri (Adam, 2019), yaitu :

Tabel 2.1 Tema diri sendiri

Tema	Subtema	Sub-sub tema
Diri sendiri	Tubuhku	Bagian-bagian tubuh
		Cara merawat
		Bagaimana bilasakit
		Kegunaan setiap bagian

Tema	Subtema	Sub-sub tema
		tubuh
		Penyebab tubuh menjadi sakit
		Yang dibutuhkan tubuh
	Kesukaanku	Makanan
		Kegiatan bermain
		Tempat hiburan
		Pakaianku
		Identitasku
Nama ayah dan ibu		
Tempat dan tanggal lahir		
Alamat rumah		
Ciri-ciri aku		
Keluargaku dan orang disekitarku		
		Nama anggotakeluarga
		Pekerjaan ayah danibu
		Kebiasaan dikeluargaku
		Tetanggaku dantemanku

Dalam penelitian ini, dikarenakan dengan segala keterbatasan yang ada difokuskan pada sub tema tubuhku serta hanya beberapa sub-sub tema

yang diambil yaitu bagian-bagian tubuh, cara merawat dan kegunaan setiap bagian tubuh .

2.4 Microsoft Power Point

Microsoft PowerPoint adalah *software* yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. *Microsoft PowerPoint* merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. Dengan bantuan *software* tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Dennis Austin dan Bob Gaskins adalah dua orang yang pertama kali mengembangkan program ini. Kala itu, *Microsoft PowerPoint* digunakan sebagai presenter oleh perusahaan Forethought, Inc. dan kemudian namanya diubah menjadi PowerPoint. PowerPoint menjadi aplikasi *Microsoft Office* yang paling banyak digunakan selain *Microsoft Word* dan *Excel*.

Microsoft power point merupakan aplikasi yang mempermudah dan memungkinkan dalam menyusun suatu presentasi dengan secara cepat, mudah, dan memiliki tampilan yang professional dan menarik. Dalam bidang pendidikan, *Microsoft PowerPoint* ini sering digunakan oleh para guru atau dosen sebagai media untuk menyampaikan materi dari pembelajaran dengan mudah (Haliza, 2022).

Program atau *software Microsoft PowerPoint* ini mempunyai beragam fungsi dan manfaat, antara lain:

1. Memudahkan pengguna mengatur materi yang hendak disampaikan.

2. Membuat audience lebih gampang memahami materi presentasi karena hanya menampilkan poin-poin utama yang disuguhkan dalam bentuk slide.
3. Membuat penyajian materi lebih berkesan, apalagi jika pengguna menambahkan animasi-animasi di dalamnya. Sebab, pada kasus yang sering ditemui, audience kurang fokus dan bosan apabila materi yang ditampilkan monoton (Santoso, 2021)

Dapat disimpulkan, *microsoft power point* adalah salah satu *software* yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Microsoft power point mempermudah pengguna dalam menyampaikan presentasi baik itu dalam dunia kerja maupun pendidikan.

2.5 Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maulina Rahayu et al., (2022) dengan judul pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dalam menstimulasi perkembangan berbicara anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sangat layak untuk dimanfaatkan dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Persamaan dengan penelitian yakni sama- sama meneliti tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan dengan menstimulasi perkembangan berbicara anak usia 5-6 tahun, sedangkan hasil pengembangan oleh

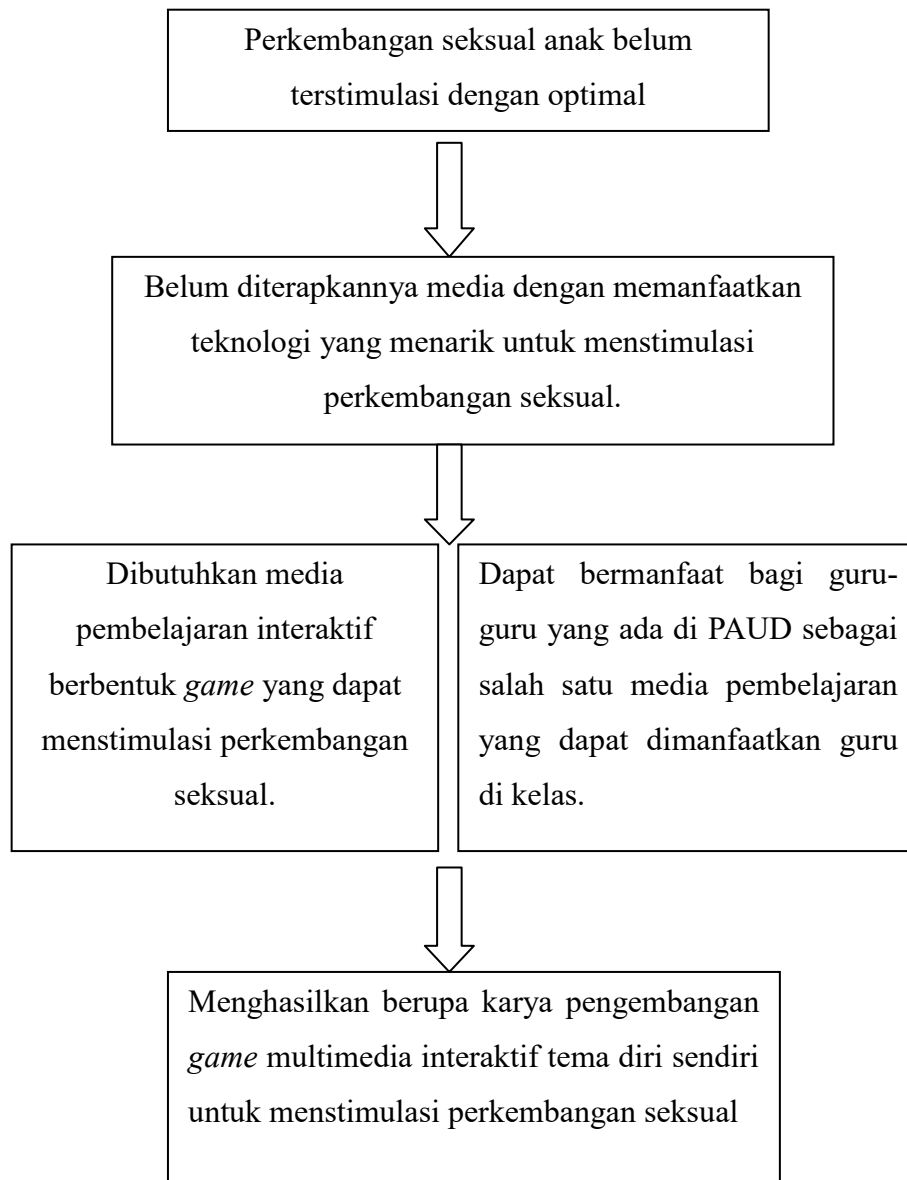
peneliti adalah pengembangan untuk menstimulasi perkembangan seksual anak usia 5-6 tahun tema diri sendiri.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Desni Yuniarni (2022) yang berjudul “Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Dengan menggunakan metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes LKA. Hasil penelitian ini menunjukkan busy book dalam rangka pengenalan pendidikan seks untuk anak usia dini yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kategori sangat layak yaitu memperoleh skor rata-rata 3,9 dengan skor maksimal 4 dalam hal kesesuaian materi dan memperoleh skor rata-rata 3,5 dengan skor maksimal 4 dalam hal kesesuaian media.. Perbedaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan, dimana peneliti menggunakan media *game* interaktif pada tema diri sendiri dan dalam aspek perkembangan seksual sedangkan penelitian Desniyuliarni menggunakan media busy book. Selanjutnya, persamaan penelitian ini adalah dalam jenis penelitian dan sama-sama mengenalkan tentang perkembangan seks untuk Anak Usia Dini.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Widyatmojo & Muhtadi (2017) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk *Game* Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak TK”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan teknik pengumpulan data berupa instrumen angket, observasi,

dan wawancara. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan game tersebut dapat digunakan untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa yang sesuai dengan kurikulum sekolah. Perbedaan penelitian ini yaitu pada aspek yang dikembangkan, dimana peneliti menekankan untuk menstimulasi aspek perkembangan seksual 5- 6 tahun sedangkan penelitian Widyatmojo & Muhtadi menekankan pada untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa anak TK. Selanjutnya persamaan dalam penelitian ini adalah memiliki kesamaan pada jenis penelitian yang digunakan yaitu pengembangan dan media yang digunakan pun juga sama-sama menggunakan game multimedia interaktif.

2.6 Kerangka Berpikir

Pengembangan media game multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan seksual tema diri sendiri menjadi inovasi terbaru di TK IT Al - Azka Kota Jambi. Media game multimedia interaktif yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Adapun skema kerangka berpikir seperti berikut.



Bagan 2.1 Kerangka berpikir