

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengembangkan potensi peserta didik, tidak hanya pada aspek intelektual, tetapi juga moral, sosial, dan emosional. Proses ini dilakukan melalui kegiatan belajar yang terarah dan bermakna sebagaimana diamanatkan dalam *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003* tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk karakter, kesiapan sosial, serta keterampilan hidup peserta didik sejak usia dini. Menurut Subiyakto & Mutiani (2019), pendidikan juga menjadi sarana penting dalam proses internalisasi nilai-nilai melalui aktivitas masyarakat yang dijadikan sebagai sumber belajar.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan bagi anak usia 0–6 tahun yang berperan penting dalam mengembangkan aspek fisik, kognitif, sosial–emosional, dan moral secara menyeluruh. Periode ini dikenal sebagai *golden age*, yaitu saat pertumbuhan otak sangat cepat dan responsif terhadap stimulasi dini. Penelitian oleh Wulandari & Suparno (2020) menyatakan bahwa usia dini adalah masa keemasan yang harus dimanfaatkan untuk memaksimalkan pembentukan karakter kerjasama anak melalui pembelajaran yang tepat seperti Problem Based Learning.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menegaskan bahwa PAUD bertujuan memberikan stimulasi awal guna mendukung pertumbuhan anak secara optimal, baik jasmani maupun rohani (Permendikbud No. 137/2014). Pendidikan pada tahap ini juga tidak hanya mempersiapkan anak ke jenjang Sekolah Dasar, tetapi juga

menanamkan nilai-nilai karakter melalui pendekatan bermain yang menyenangkan. Sebagai contoh, peneliti Usri Mani et al. (2019), menemukan bahwa guru PAUD mengembangkan kemandirian anak dengan menciptakan lingkungan yang aman dan kondusif, menerapkan tanggung jawab dalam aktivitas bermain, dan menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua.

Pendidikan seksualitas pada anak usia dini merupakan proses edukatif yang bertujuan mengenalkan anak pada tubuhnya sendiri, perbedaan jenis kelamin, batasan sentuhan, serta cara melindungi diri secara tepat dan aman sesuai usianya. Menurut teori perkembangan psikoseksual Sigmund Freud, pada tahap *phallic* (usia 3–6 tahun), anak mulai menyadari identitas gender dan menunjukkan ketertarikan terhadap organ tubuhnya maupun tubuh orang lain periode ini sangat penting untuk mengenalkan konsep tubuh pribadi dan batasan diri anak (SimplyPsychology, 2025, Wikipedia:Phallicstage). Penelitian oleh Pratiwi, Suyanto, & Yarliani (2024) menegaskan bahwa pendidikan seksualitas anak dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dan tidak menakutkan, misalnya melalui cerita bergambar, lagu, permainan peran, serta dialog terbuka antara anak, guru, dan orang tua, sebagai bentuk kolaborasi dalam membangun pemahaman sehat mengenai seksualitas anak usia dini.

Pendidikan seksualitas pada anak usia dini di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama karena stigma sosial dan kurangnya pemahaman dari orang tua maupun pendidik. Hal ini berdampak pada minimnya edukasi mengenai bagian tubuh pribadi, batasan sentuhan, serta keterampilan melindungi diri. Padahal, UNESCO (2018), menekankan bahwa pendidikan seksualitas komprehensif

sebaiknya diberikan sejak usia dini, sebagaimana telah diterapkan di beberapa negara seperti Belanda dan Swedia yang mengintegrasikannya ke dalam kurikulum sejak usia 4–6 tahun. Di Indonesia, belum terdapat kebijakan nasional yang mengatur pendidikan seksualitas dalam kurikulum PAUD. Kondisi ini semakin mengkhawatirkan karena data dari Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA) menunjukkan bahwa pada tahun 2022 terdapat 11.024 kasus kekerasan terhadap anak, dengan 4.821 di antaranya adalah kekerasan seksual (KemenPPPA, 2023). Di tingkat daerah, UPTD PPA Provinsi Jambi juga melaporkan 229 kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak sepanjang tahun 2023, dengan 93 kasus merupakan kekerasan seksual pada anak (UPTD PPA Provinsi Jambi, 2023). Fakta ini menunjukkan bahwa pendidikan seksualitas pada anak usia dini sangat penting sebagai langkah preventif untuk melindungi hak dan keselamatan anak sejak dini.

Peneliti telah melakukan analisis kebutuhan di empat lembaga TK yang berada di Kelurahan Mendalo Darat, yaitu TK Islam Qonita, TK Rizani Putra, TK Fania Salsabila Barokah, dan TK Puri Masurai II. Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara yang di lakukan pada tanggal 9-15 Mei 2025 dengan beberapa guru di empat lembaga tersebut diperoleh informasi bahwa hasil observasi yang ditemukan beberapa kondisi yang terjadi di lapangan terkait dengan pendidikan seksualitas anak usia 5-6 tahun ditemukan beberapa anak masih menunjukkan kurangnya pemahaman tentang menjaga diri. Seperti, ada anak yang mengangkat rok saat berlari, tetap diam atau membiarkan diri dipeluk teman tanpa izin, menyebut nama tubuh tertentu sambil tertawa, serta melakukan kontak fisik seperti menyentuh pipi, kepala, bahu, atau

punggung teman tanpa izin. Beberapa anak juga menarik tangan atau pakaian teman dengan cukup keras, memukul saat bercanda, atau duduk dengan posisi rok terbuka tanpa menyadari.

Dari ke-empat Tk tersebut semuanya telah menggunakan kurikulum merdeka, dan pendidikan seksual telah dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran. Materi diterapkan guru melalui lembar kerja anak/LKPD dengan kegiatan seperti bernyanyi. Metode yang digunakan bervariasi, seperti metode demokrasi, ceramah. Pembelajaran ini melalui tema Diriku, Tubuhku, dan Keluargaku (sebatas pengenalan). Namun, para guru mengakui masih terdapat tantangan dalam menyampaikan materi ini, terutama karena sebagian anak kurang memahami isi pembelajaran atau Sesuai keterangan beberapa guru, bahwa dalam menyampaikan materi pendidikan seksualitas mengalami kendala seperti beberapa anak tidak tertarik dan anak belum banyak memahami mengenai pendidikan seksualitas, seperti belum bisa membedakan bagian tubuh pribadi dan umum, belum memahami perbedaan sentuhan yang boleh dan tidak boleh, serta masih bingung dalam melindungi diri dari orang asing.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa secara keseluruhan empat lembaga tersebut belum memiliki media pembelajaran khusus mengajarkan pendidikan seksualitas pada anak usia dini. Meski demikian, seluruh guru menyatakan bahwa pendidikan seksual sangat penting diberikan sejak dini, mengingat banyaknya kasus kekerasan seksual yang menimpa anak-anak di bawah umur. Hal ini diperkuat oleh temuan Alucyana dkk. (2022), yang menunjukkan bahwa pendidikan seks usia dini

merupakan salah satu upaya pencegahan utama terhadap trauma jangka panjang akibat kekerasan seksual.

Penelitian Ismiulya dkk. (2022), menyoroti pentingnya mengenalkan edukasi seks secara bertahap dan sesuai perkembangan anak. Guru-guru dari empat lembaga tersebut berharap adanya media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan mampu membuat anak-anak lebih fokus dan antusias dalam belajar. Dari empat lembaga TK tersebut tidak satu pun yang pernah menggunakan media *flashcard* multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality*(AR). Setelah peneliti memaparkan rancangan media yang akan dikembangkan, guru menyatakan membutuhkan media *flashcard* yang memuat materi berdasarkan tema, disertai ilustrasi gambar menarik, berbahasa Indonesia, dan mudah dipahami oleh anak. Temuan ini menjadi dasar penting dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia sangat dibutuhkan dalam menyampaikan materi sensitif seperti pendidikan seksualitas. *Flashcard* merupakan salah satu media visual yang banyak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena menyajikan informasi secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Media ini umumnya berbentuk kartu kecil yang memuat gambar dan teks singkat serta sangat efektif untuk mengenalkan konsep dasar seperti huruf, angka, warna, atau bagian tubuh. Keunggulannya terletak pada tampilannya yang konkret, mudah digunakan, dan kemampuan penggunaan secara berulang yang memperkuat daya ingat dan pemahaman anak.

Penggunaan media *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini, baik pada aspek kognitif maupun literasi dasar. Penelitian Israwati,

Lukman & Hamid (2022), menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat mempermudah anak memahami konsep melalui visualisasi sederhana yang menarik. Selanjutnya, Yolandini dkk. (2022), juga menemukan bahwa penggunaan *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan membaca awal anak prasekolah, karena anak lebih mudah mengenali simbol dan kata melalui pengulangan visual. Penelitian lain oleh Dewi, Jesika, Tirtayani, & Ambara (2022), menegaskan bahwa pengembangan *e-flashcard* dengan tema binatang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini secara signifikan. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa flashcard, baik dalam bentuk cetak maupun digital, merupakan media yang sesuai dan relevan digunakan pada pendidikan anak usia dini.

Integrasi *Augmented Reality (AR)* dalam media pembelajaran PAUD terbukti memiliki potensi yang kuat dalam membuat proses belajar lebih interaktif, konkret, dan menarik bagi anak usia dini. Penelitian oleh Nurdiantini dkk. (2023) berhasil mengembangkan media AR yang siap diterapkan di lembaga PAUD dan menunjukkan validitas serta kelayakan produk yang dihasilkan. Selanjutnya, Inayah Kencanawati dkk. (2023), menemukan bahwa penggunaan AR secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun, yang merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif awal. Sementara itu, Tri Elvina dkk. (2024), mengembangkan flashcard tematik berbasis AR dan membuktikan media tersebut sangat valid dan efektif berdasarkan penilaian ahli maupun uji coba kepada anak. Selain itu, telaah dari Cahyaningtyas dkk. (2020), memperkuat bahwa AR mampu menciptakan motivasi belajar dan pemahaman yang lebih baik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, AR dapat dipandang

sebagai alternatif inovatif yang sangat relevan dalam media pembelajaran PAUD modern.

Peneliti telah melakukan analisis terhadap beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan media pembelajaran pendidikan seksualitas pada anak usia dini. Putri Sarasati & Cahyati (2021), mengembangkan *media boneka edukatif* untuk mengenalkan pendidikan seks usia 4–5 tahun dan menyatakan produk ini memiliki kelayakan yang baik dari aspek materi dan media. Mariyona dkk. (2022), melaporkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan pengetahuan anak terhadap pencegahan pelecehan seksual, berdasarkan hasil pre-post test di TK Aisyiyah Bukittinggi. penelitian oleh Anggraini, Riswandi, & Sofia (2017), menunjukkan bahwa game edukasi serupa “Aku dan Diriku” efektif dalam pendidikan seks lanjut usia dini. Namun, hingga saat ini belum ditemukan studi yang mengembangkan media *flashcard* multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality* terhadap pemahaman seksualitas anak usia dini.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Multimedia Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Pemahaman Seksualitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kelurahan Mendalo Darat ”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1 Bagaimana kelayakan media *flashcard* multimedia interaktif berbasis *augmented reality* terhadap pemahaman seksualitas anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Mendalo Darat?
- 2 Bagaimana respon guru terhadap media *flashcard* multimedia interaktif berbasis *augmented reality* terhadap pemahaman seksualitas anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Mendalo Darat?

1.3 Tujuan Pengembangan

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

- 1 Menghasilkan media *flashcard* multimedia interaktif berbasis *augmented reality* yang layak terhadap pemahaman seksualitas anak usia 5-6 tahun di tk kelurahan mendalo darat.
- 2 Mengetahui respon guru terhadap media *flashcard* multimedia interaktif berbasis *augmented reality* terhadap pemahaman seksualitas anak usia 5-6 tahun di tk kelurahan mendalo darat.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media *flashcard* multimedia interaktif yang terdiri dari 54 kartu. 54 kartu di bagi menjadi 4 tema, yang dimana setiap tema di

- berikan ring pengikat agar memudahkan anak dalam membolak-balikkan kartu serta menjaga kerapian susunan tema.
2. Desain visual *flashcard* dibuat menggunakan aplikasi Canva karena kemudahan fitur dan tampilan yang menarik bagi anak usia dini.
 3. Bahan yang digunakan untuk mencetak *flashcard* adalah kertas foto glossy gramasi 240gsm. ditambah plastik laminasi panas agar lebih kuat, tahan air, dan tidak mudah rusak saat digunakan oleh anak-anak.
 4. Ukuran masing-masing kartu adalah 11 x 7 cm, disesuaikan dengan genggamannya anak usia 5–6 tahun agar nyaman saat digunakan.
 5. Materi yang terdapat dalam *flashcard* terdiri dari empat tema utama, yaitu:
 - (1) Perbedaan Laki-Laki Dan Perempuan
 - (2) Nama Anggota Tubuh
 - (3) Sentuhan Yang Boleh Dan Tidak Boleh
 - (4) Cara Melindungi Diri
 6. Setiap kartu memuat gambar edukatif dan kalimat pendek berbahasa Indonesia yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia dini. Selain itu, setiap tema *flashcard* juga dilengkapi dengan masing-masing barcode *Augmented Reality* (AR) dan barcode game yang dapat dipindai untuk menampilkan animasi interaktif.
 7. Media *flashcard* ini bersifat interaktif dan digital, karena dapat diakses menggunakan perangkat smartphone atau tablet yang telah dipasang aplikasi pemindai AR. Hal ini memungkinkan anak belajar melalui visualisasi langsung secara menyenangkan dan menarik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dapat menjadi sumber belajar yang menarik dan menyenangkan dalam membantu anak memahami konsep dasar pendidikan seksualitas, seperti mengenal bagian tubuh, perbedaan jenis kelamin, serta batasan sentuhan yang boleh dan tidak boleh.
2. Media ini dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pendidikan seksualitas yang selama ini dianggap sensitif atau tabu, melalui pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
3. Media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* ini memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat belajar anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, beberapa asumsi yang menjadi dasar dalam pengembangan media *flashcard* multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality* antara lain:

- 1). Media *flashcard* multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman pendidikan seksualitas pada anak usia 5–6 tahun.

- 2). Belum tersedia media pembelajaran di sekolah yang secara khusus mengangkat tema pendidikan seksualitas anak usia dini dengan pendekatan berbasis teknologi interaktif seperti *Augmented Reality*.
- 3). Anak usia 5–6 tahun sudah mampu mengenali informasi visual sederhana dan dapat memahami konsep-konsep dasar seperti bagian tubuh pribadi, perbedaan laki-laki dan perempuan, dan cara melindungi diri jika disampaikan melalui media yang menarik dan sesuai usia.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1). Pengembangan media *flashcard* ini hanya terfokus pada empat tema utama: perbedaan laki-laki dan perempuan, nama bagian tubuh pribadi, sentuhan boleh dan tidak boleh, serta cara melindungi diri.
- 2). Materi yang digunakan terbatas pada anak usia 5–6 tahun, sehingga belum mencakup seluruh rentang usia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).
- 3). Implementasi penelitian ini hanya sebatas uji coba terbatas, yaitu melalui uji kepraktisan media dan respon guru TK. Penelitian belum sampai pada tahap uji efektivitas yang lebih luas terhadap hasil belajar anak, mengingat keterbatasan waktu, biaya, dan kapasitas peneliti sebagai peneliti pemula.
- 4). Uji coba produk dilakukan hanya pada satu wilayah, yaitu TK di Kelurahan Mendalo Darat, sehingga hasilnya belum mewakili kondisi di daerah lain.
- 5). Evaluasi media yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan pada penilaian ahli dan respon guru, belum melalui uji efektivitas yang lebih luas terhadap hasil belajar anak.

1.7 Defenisi Istilah

Adapun definisi istilah dari variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. *Flashcard* Multimedia Interaktif Berbasis *Augmented Reality*

Flashcard multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar berukuran kecil yang dirancang secara visual menarik dengan dilengkapi teks singkat. Setiap kartu memiliki barcode/QR code yang dapat dipindai menggunakan perangkat digital (smartphone atau tablet) sehingga menampilkan konten multimedia berupa suara, gambar digital, maupun animasi 2D/3D. Media ini dibuat untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta mempermudah pemahaman melalui tampilan interaktif.

2. Pemahaman Seksualitas Anak Usia Dini

Pemahaman seksualitas anak usia dini dalam penelitian ini mengacu pada tingkat pengetahuan anak usia 5–6 tahun mengenai tubuh pribadi, perbedaan jenis kelamin, sentuhan yang boleh dan tidak boleh, serta cara melindungi diri. Pemahaman ini tidak hanya mencakup pengenalan konsep dasar, tetapi juga kemampuan anak untuk mengenali situasi dan memberikan respon yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan mereka.