

Efektivitas Media Komik Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Tentang Seks Edukasi.

Lastri^{1*}

¹ Teknologi Pendidikan/ Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: lastryburhan6104@gmail.com



©2023 – JETCLC. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

Info Articles

History Articles:

Submitted : 16-07-2022
Revised : 01-12-2022
Accepted : 30-01-2023
Published : 31-01-2023

Keyword:

Efektivitas; Komik;
Media; Seks Edukasi.

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effectiveness of digital comic media on Aku in enhancing students' understanding of sex education at Tana Toraja's UPT SDN 12 Makale. This study uses data collection methods such as interviews, questionnaires and documentation using a pre-experimental design, a type of quantitative investigation with a pre-test-post-test design. The population of this study included all 5th graders of SDN 12 Makale School, Tana Toraja, and consisted of two classes, grades Va and Vb, with a total of 33 students. There are 19 male students and 14 female students. The sample for this study consisted of all 15 students in the Vb class, sampled using a targeted sampling technique. Data analysis used descriptive statistics, and N-reinforcement and data normality tests used the Kolmogorov-Smirnov method. An analysis of the descriptive data shows that series 1 comics are up 7%, series 2 up 40%, and series 3 up 20%, suggesting they are being used understanding sex education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media komik digital tentang Aku untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang seks edukasi di UPT SDN 12 Makale di Tana Toraja. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-Experimental Design yaitu Pretest-Posttest Design, dengan metode pengumpulan data yakni melalui wawancara, angket/kuesioner dan dokumentasi. Populasi pada penelitian ini antara lain seluruh siswa kelas V SDN 12 Makale di Tana Toraja yang terdiri dari 2 kelas yakni kelas Va dan Vb dengan jumlah keseluruhan yakni 33 orang. Dimana siswa laki-laki dengan jumlah 19 orang dan perempuan dengan jumlah 14 orang. Sampel dalam penelitian ini yakni seluruh siswa kelas Vb yang berjumlah 15 orang dengan pengambilan sampel menggunakan teknik Purposive Sampling. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, Uji N-Gain dan uji normalitas datanya menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Hasil analisis data deskriptif menunjukkan komik seri 1 mengalami peningkatan sebesar 7%, seri 2 sebesar 40%, dan seri 3 sebesar 20% hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital tentang aku efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang seks edukasi.

PENDAHULUAN

Seks edukasi masih jarang dilakukan khususnya di sekolah, karena seks edukasi masih dianggap sebagai hal yang tabu untuk diberikan kepada siswa sekolah dasar. Seks edukasi anak usia dini ialah salah satu hal terpenting dalam pendidikan yang harus diajarkan kepada anak sedini mungkin. Hal ini agar tidak terjadi perilaku atau perlakuan yang menyimpang oleh anak atau orang lain (Zubaedah, 2016). Data dari Komisi nasional Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Retno Listyatri mengungkapkan data kekerasan seksual tahun 2021 yang diukur dari tingkat pendidikan, kasus terbanyak terjadi di SD yakni 64,7%, di SMP dan sederajat 23,53% sedangkan di SMA atau sederajat serupa sekitar 11,77%. (Kompas.com, 2022). Hal tersebut menunjukkan bahwa anak usia sekolah dasar sangat rentan terhadap kekerasan seksual.

Kemajuan teknologi informasi di Indonesia disatu sisi hal yang membanggakan, disisi lain menjadi ancaman bagi perkembangan psikologis dan sosial anak. Anak dapat dengan mudah mengakses situs pornografi karena tidak adanya pengawasan keluarga dan kurangnya penjelasan tentang pemahaman seks. Munculnya konten negatif seperti konten *hoax*, *cyberbullying*, pornografi dan lainnya menjadi perhatian karena dapat menimbulkan pemahaman yang kurang, utamanya di kalangan siswa sekolah dasar yang mampu menyaring informasi dengan baik (Anwar & Ramadani, 2021). Fenomena dan merebaknya pornografi di lingkungan masyarakat menyadarkan kita akan pentingnya memberikan materi pendidikan seks untuk anak usia dini. Hal itu sesuai dengan amanat UU dalam pasal 1(2) UU Perlindungan Anak perubahan UU No 35 Tahun 2014 dimana terdapat perubahan Undang-Undang republik indonesia nomor 23 th 2002 tentang Perlindungan Anak, dijelaskan bahwa: "perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dari hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi". Sehingga dapat dikatakan bahwa negara, pemerintah, masyarakat, keluarga dan orang tua/wali semua boleh berperan aktif dalam menjamin perlindungan bagi kehidupan anak

Berdasarkan hasil observasi dengan melakukan wawancara bebas dengan peserta didik media pembelajaran yang digunakan dalam

pembelajaran hanya menggunakan buku-buku pelajaran saja dan siswa kelas V SD belum pernah menerima materi tentang seks edukasi. Hasil wawancara juga dilakukan dengan guru kelas yang berada pada sekolah tersebut mengatakan bahwa di sekolah tersebut belum dilakukan pemberian materi tentang seks edukasi menggunakan media yang tepat hanya menggunakan buku cetak sehingga kurang efektif. Padahal menurutnya hal tersebut harus dilakukan dan diajarkan dengan baik karena lingkungan tersebut sangat rentan terjadinya kekerasan seksual. Dalam salah satu penelitian Azzahra (2020), orang tua dan guru dapat memberikan pendidikan seks melalui materi "*my belong to me*" tentang bagaimana mencegah dan menangani kekerasan seksual terhadap anak. Tujuan dari panduan ini adalah untuk memberikan informasi kepada anak tentang nama bagian tubuh, memahami cara merawat organ tubuh, serta cara menghindari dan mengatasi ketika anak mengalami kondisi yang membuat mereka tidak nyaman

Efektivitas artinya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya tercapai, atau dengan kata lain tujuan tercapai berkat adanya proses kerja (Febriani, 2017). Menurut Rohmawati, (2015) Efektivitas pembelajaran adalah mengukur keberhasilan proses belajar antara siswa dan antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat diukur dari tindakan siswa selama pembelajaran, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa efektivitas berkaitan dengan tercapainya tujuan, ketepatan waktu dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

Media pembelajaran menurut Arsyad (2017) adalah semua hal yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyalurkan pesan secara sistematis dari suatu sumber belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang merangsang sehingga penerima dapat melaksanakan proses belajar secara efektif dan efisien. Penggunaan alat teknologi dalam pembelajaran dalam kajian Akbar & Anggraeni (2017) bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Siswa Sekolah Dasar hari ini juga berbeda dengan zaman dahulu. Komik digital dapat diartikan sebagai bentuk kartun yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar dimana digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar baik itu berupa media cetak atau elektronik sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan secara efektif.

Menurut Bloom dalam (Gunawan & Palupi, 2016) kemampuan kognitif taraf pemahaman merupakan kemampuan untuk mengingat akan suatu informasi yang diterima. Pengertian mengacu pada hakikat sesuatu, merupakan suatu bentuk pemahaman mengetahui apa yang dikomunikasikan dan mampu menggunakan materi atau ide yang dikomunikasikan tanpa harus menghubungkannya dengan materi yang lain. Salah satu tanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya (Anshori, 2018). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah penerjemah suatu materi untuk mencari dan mengungkapkan kebenaran. Menciptakan pemahaman adalah bagaimana cara seseorang menggambarkan pengetahuan yang sifatnya umum menjadi pengetahuan bersifat khusus dengan aturan pribadi sesuai dengan konsentrasi masing-masing individu.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design*, variabel yang digunakan adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah media komik digital "Tentang Aku" dan variabel terikat yaitu peningkatan pemahaman siswa tentang seks edukasi. Desain penelitiannya menggunakan *one group pretest-posttest design*. Penelitian dilakukan di SD Negeri 12 Makale di Tana Toraja. Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN 12 Makale di Tana

Toraja yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah keseluruhan yakni 33 orang. Sampel penelitian ini menggunakan semua siswa kelas Vb yang berjumlah 15 orang yang dimana teknik pengambilan sampelnya adalah teknik *purposive sampling* dengan teknik pengumpulan datanya berupa wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Dengan teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif, uji normalitas dan uji N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran dengan memanfaatkan media komik digital "Tentang Aku" dilaksanakan pada 15 siswa kelas Vb pada bulan Agustus-September. Dimana penggunaan komik digital tersebut dimasukan dalam materi Tema 1 Organ Gerak dan Bagian Tubuh Manusia pada kegiatan Literasi subtema 1 (Tubuh Manusia), Subtema 2 (Manusia dan Lingkungan) dan Subtema 3 (Manusia dan Teman Baru) dimana dalam rancangan pembelajaran terdapat kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan sebanyak 5x pertemuan dimana pertemuan pertama peserta didik mengisi *pretest* lalu pada pertemuan kedua peserta didik diberikan komik digital seri 1 "Aku dan Tubuhku" untuk dibaca dan di diskusikan bersama. Pertemuan ketiga peserta didik diberikan komik digital seri 2 "Aku dan Pakaianku" untuk dibaca dan di diskusikan bersama. Kemudian pada pertemuan keempat peserta didik diberikan komik digital seri 3 "Aku dan Pakaianku" untuk dibaca dan didiskusikan bersama, dan pertemuan kelima diisi dengan mengisi *posttest*.

Analisis data deskriptif

Gambaran hasil tingkat pemahaman siswa tentang seks edukasi menggunakan komik digital "Tentang Aku" Memberikan peningkatan hal ini dapat dilihat dari hasil data *pretest* dan *posttest* yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Distribusi frekuensi tingkat pemahaman siswa tentang seks edukasi

Nilai	Kategori	<i>pretest</i>		<i>posttest</i>	
		F	P	F	P
90-100	Sangat Tinggi	0	0%	13	87%
80-89	Tinggi	4	26,7%	2	13%
70-79	Cukup	4	26,7%	0	0%
60-69	Rendah	6	40%	0	0%
0-59	Sangat Rendah	1	6,7%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

Sumber. SPSS For Windows 25

Dari tabel diatas menyatakan bahwa pemahaman siswa meningkat setelah diberikan materi tentang seks edukasi menggunakan komik digital Tentang Aku. Dimana frekuensi terbanyak saat *pretest* berada pada kategori “Rendah” sebesar 40% sedangkan setelah diberikan materi menggunakan komik digital dan diuji dengan *posttest* tingkat frekuensi terbanyak pada kategori “Sangat Tinggi” dengan persentase 87% menunjukan bahwa pemahaman siswa meningkat setelah diberikan komik.

Peningkatan setiap indikator dari setiap seri selalu meningkat dimana pada seri 1 “Aku dan Tubuhku” yang memberikan pemahaman tentang bagian tubuh yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh meningkat sebesar 7% . pada seri 2 “Aku dan Pakaianku” yang memberikan pemahaman tentang pakaian yang sebaiknya dipakai untuk anak laki-laki dan juga

anak perempuan meningkat sebesar 40%. Sedangkan, pada seri 3 “Aku dan Tontonanku” yang memberikan pemahaman tentang tontonan yang boleh dan tidak boleh ditonton untuk anak usia dini meningkat sebesar 20%.

Adapun nilai rata-rata dari keseluruhan soal, nilai maksimal dan minimum terdapat pada dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 2 Analisis deskriptif

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	15	55	80	69.33	8.633
Posttest	15	85	100	94.33	4.952
Valid N (listwise)	15				

Sumber. SPSS for windows

Hasil Uji Normalitas data

Digunakan uji normalitas berdasarkan metode pengukuran *Kolmogorov-Smirnov* digunakan dimana data dinyatakan berdistribusi normal Jika nilai signifikansi > 0,05. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.seperti terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 3 Hasil Uji Normalitas *Pretest* menggunakan

	Pretest	
N	15	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	69.33
	Std. Deviation	8.633
Most Extreme Differences	Absolute	.159
	Positive	.159
	Negative	-.158
Test Statistic	.159	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}	

Sumber. SPSS for windows

Dari tabel 4.3 diatas menunjukan bahwa diperoleh nilai signifikansi dari *pretest* (Asymp.sig = 0,200) lebih besar dari nilai alpha (a = 0,05) Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari *pretest* tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Normalitas *Posttest*

	Posttest	
N	15	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	94.33
	Std. Deviation	4.952
Most Extreme Differences	Absolute	.245
	Positive	.155
	Negative	-.245
Test Statistic	.245	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.016 ^c	

Sumber. SPSS for windows

Dari tabel 4.4 menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi dari *posttest* (Asymp.sig = 0,16) artinya lebih besar dari nilai ($\alpha = 0,05$) oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa data dari *posttest* tersebut berdistribusi normal.

Hasil Uji N-Gain

Hasil uji N-Gain dilakukan untuk mengukur keefektifan dari media komik digital “Tentang aku”

Tabel 3. 5 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NgainScore	15	.40	1.00	.8133	.17436
NgainPersen	15	40.00	100.00	81.3307	17.43561
Valid N (listwise)	15				

Sumber. SPSS for windows

Kategori tingkat N-Gain yaitu lebih dari 70 (tinggi), $0,30 < g \leq 0,70$ (sedang), dan $g \leq 0,30$ (Rendah). Jika dilihat dari tabel diatas nilai rata-rata N-Gain yang didapatkan yakni 0,81 dimana lebih dari 70 maka tingkat keefektifan media berada pada kategori tinggi. Sedangkan nilai persen dalam keefektifan media komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang seks edukasi Jika dipersenkan maka kategori N_Gain yakni kurang dari 40% (Tidak efektif), rata-rata 40-55% (Kurang Efektif), 56-75% (Cukup Efektif), dan >75 (Efektif). Hasil data pada tabel diatas menunjukkan Ngain Persen yang didapatkan yakni 81% dari hasil tersebut masuk dalam kategori efektif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Aryani, (2022) mengemukakan tujuan dari seks edukasi bagi anak usia sekolah dasar sangat penting sebab masih harus berhadapan dengan budaya yang menganggap berbicara tentang seks edukasi adalah hal yang tabu, sehingga anak, orangtua dan guru sulit untuk terbuka mengajarkannya. Usia sekolah dasar juga usia dimana anak menggunakan gadget yang membuatnya bisa mengakses dan diakses oleh siapa saja, sehingga rawan terjadinya kasus kekerasan seksual.

Pelaksanaan pembelajaran tentang pendidikan seks bukan lagi hal yang tabu untuk diajarkan kepada siswa, karena seharusnya siswa khususnya anak usia Sekolah Dasar sudah mampu mengetahui hal-hal yang dapat mencegah mereka dari adanya tindakan kekerasan seksual. Perkembangan teknologi yang sangat pesat mampu membuat siswa mengakses apapun lewat alat elektronik seperti gawai/HP, laptop, televisi dan lain sebagainya oleh karena itu dengan adanya komik digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa untuk belajar dengan inovasi baru. Dalam pembelajaran perlu adanya media yang dapat menyalurkan pesan agar pembelajaran berjalan dengan baik. Oleh karena itu peneliti dalam hal ini menggunakan komik digital “Tentang Aku” sebagai media pendidikan karena dapat merangsang minat siswa untuk belajar dan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat. Menurut Arsyad (2017) semua hal yang bisa

menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Komik digital “Tentang Aku” Efektif digunakan karena setelah menggunakan komik tersebut dalam pembelajaran tingkat pemahaman siswa tentang seks edukasi meningkat. Sesuatu dikatakan efektif apabila tercapainya tujuan pembelajaran hal tersebut sesuai dengan pengertian efektivitas (Febriani, 2017). Penelitian ini sejalan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktarina & Liyanovitasari (2019) yang menunjukkan pengetahuan tentang seks dini meningkat setelah dikenalkan pendidikan seks dini menggunakan media cerita bergambar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media komik digital yang terdiri dari 3 seri yakni seri 1 (Aku dan Tubuhku), Seri 2 (Aku dan Pakaian) dan Seri 3 (Aku dan Tontonanku) efektif digunakan untuk pembelajaran tentang seks edukasi pada siswa kelas V dan bisa dimasukkan ke dalam Tema 1 Yang membahas tentang organ gerak dan bagian tubuh manusia pada subtema 1 tentang Tubuh Manusia, Subtema 2 Manusia dan lingkungan dan subtema 3 tentang Aku dan Teman Baru.

Saran

Diharapkan agar guru mengajarkan seks edukasi menggunakan media yang tepat dengan komik digital dapat dijadikan alternatif dalam melaksanakan pembelajaran. Diharapkan peneliti selanjutnya lebih banyak lagi yang memeriksa aspek afektif dan psikomotor, sebab dalam penelitian ini masih terbatas pada aspek kognitif saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, M. F., & Anggraeni, F. D. (2017). Teknologi Dalam Pendidikan: Literasi Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v1i1.4458>
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Anwar, C. R., & Ramadani, P. (2021). Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Proceeding Teknologi Pendidikan Seminar Daring Nasional 2021: Digital Generation For Digital Nation*, 1(8), 82–86. <https://ojs.unm.ac.id/tekpend/article/view/22637>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Aryani, R. (2022). Analisis Kebutuhan Sex Education untuk Sekolah Dasar di Makassar. *Jurnal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 2, No 4, Hal. 126-130.
- Azzahra, M. Q. (2020). Pendidikan Seksual Untuk Anak Usia Dini my bodies belong to me. *Jurnal Pendidikan Early Childhood, Pendidikan Seksual Untuk Anak Usia Dini my bodies belong to me*.
- Febriani. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*.
- Kompas.com. (2022). *Kementerian PPPA: 11.952 Kasus Kekerasan terhadap Anak Terjadi Sepanjang 2021, Mayoritasnya Kekerasan Seksual*. Kompas.Com.
- Oktarina, N. D., & Liyanovitasari, L. (2019). Media Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Seks Dini Meningkatkan Pengetahuan Anak Usia Dini. *JURNAL KESEHATAN PERINTIS (Perintis's Health Journal)*, 6(2), 110–115. <https://doi.org/10.33653/jkp.v6i2.296>
- Rohmawati. (2015). Efektivitas Pengajaran Media Digital. <https://www.researchgate.net/publication/351734979>.
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 23 TAHUN 2002. (n.d.). <https://hkln.kemenag.go.id/download.php?id=18>
- Zubaedah, S. (2016). Pendidikan Seks pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Kota Yogyakarta. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 55–68. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/alathfal/article/view/1267>