

Pengembangan Media Komik Digital Mengenai Pendidikan Seksual untuk Siswa Sekolah Dasar

Aulia Dwi Sepiani^{1*}, Evi Afiati², Arga Satrio Prabowo³

Program Studi Bimbingan & Konseling, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email Korespondensi: auliadwisss7@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik digital tentang pendidikan seksual untuk siswa sekolah dasar. Metode Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (RnD)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan, diantaranya *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Partisipan penelitian untuk studi pendahuluan ini sebanyak 56 siswa, sedangkan untuk uji coba terbatas menggunakan 20 siswa dengan nilai terendah. Peneliti melakukan *assessment* untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap pendidikan seks, hasilnya menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap pendidikan seks masih rendah, dapat dilihat dari data asesmen yang di bagi kedalam tiga kategori (tinggi, sedang, rendah), tidak ada satupun siswa yang memiliki pemahaman dengan kategori tinggi. Maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan media komik digital pendidikan seksual untuk siswa Sekolah Dasar. Hasil uji kelayakan dilakukan oleh peneliti terhadap produk memperoleh kategori “Layak” dengan nilai sebesar 79,18%. Pada uji media memperoleh nilai 76,0%, uji kelayakan ahli materi sebesar 82,2%, uji ahli praktisi sebesar 78,3 dan uji kelayakan bahasa memperoleh nilai 80,0%. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada 20 orang siswa menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media komik digital terhadap peningkatan pemahaman siswa di SD Negeri 2 Bayah Barat. Artinya pengembangan media komik digital tentang pendidikan seksual pada anak sekolah dasar yang telah disusun oleh peneliti layak untuk diimplementasikan kepada siswa.

Kata Kunci: Edukasi, Komik, Pendidikan, Seksual, Siswa

Abstract

This study aims to develop digital comic media about sexual education for elementary school students. The research method used is Research and Development (RnD) using the ADDIE development model. The ADDIE development model has five stages, including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research participants for this preliminary study were 56 students, while for the limited trial using 20 students with the lowest scores. The researcher conducted an assessment to find out the level of students' knowledge of sex education, the results showed that the level of students' understanding of sex education was still low, it can be seen from the assessment data which was divided into three categories (high, medium, low), none of the students had an understanding with high category. Therefore, researchers are trying to develop sexual education digital comic media for elementary school students. The results of the feasibility test carried out by researchers on the product obtained the "Easy" category with a value of 79.18%. The media test obtained a score of 76.0%, the material expert test obtained a value of 82.2%, the practitioner expert test obtained a value of 78.3 and the language feasibility test obtained a value of 80.0%. The results of a limited trial conducted on 20 students showed that there was an effect of using digital comic media on increasing students' understanding at SD Negeri 2 Bayah Barat. This means that the development of digital comic media about sexual education in elementary school children that has been compiled by researchers is feasible to be implemented on students.

Keywords: Comics, Education, School, Sexual, Students

Pendahuluan

Keluarga adalah unsur terpenting dalam pengasuhan anak, karena anak dibesarkan dan dididik oleh keluarga (Avilda, 2021). Setiap manusia pasti memiliki hambatan yang harus dilalui dalam hidupnya (Nurmala, Wibowo & Rachmayani, 2020). Salah satu hambatan itu terjadi pada anak. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan pada tahun 2021

terdapat 5.953 kasus pelanggaran hak anak, 859 di antaranya adalah kekerasan seksual. Pengaduan kekerasan seksual terhadap anak terbanyak berasal dari anak korban pelecehan seksual sebanyak 536 kasus (62%), dari anak korban pelecehan seksual sebanyak 285 kasus (33%) dan dari anak korban pemerkosaan/perkawinan sesama jenis. Dalam 29 kasus, yaitu 3 persen, dan anak kekerasan seksual, sebagai korban perkosaan/senggama dalam 9 kasus, yaitu 1% (Ilham, 2021)

Pendidikan memiliki posisi penting dalam kehidupan manusia (Ridwan, Muhibah, dkk., 2020). Kesadaran akan pentingnya pendidikan merupakan faktor yang paling penting dalam menunjang keberlangsungan kehidupan manusia (Herawati, Wibowo & Prabowo, 2021). Pendidikan anak usia dini merupakan proses terpadu dari pendidikan nasional (Dalimunthe, Dewi & Panggabean, 2021). Tujuan yang paling utama dalam pendidikan adalah membentuk insan yang berakhlak mulia, beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Muhibah, 2020). Pendidikan seks merupakan faktor penting dalam pelaksanaan pendidikan seks bagi anak. Usia dini adalah usia yang sangat penting bagi perkembangan anak atau disebut dengan masa emas atau *golden ages* (Afiati & Sartika, 2020). Di Indonesia, pendidikan seks masih dianggap tabu. Satyawanti Mashudi, Komisioner Komnas Perempuan, mengatakan pendidikan seks tidak diajarkan sejak dini karena persepsi yang salah dari orang tua dan masyarakat. Pendidikan seks sering diartikan sebagai mengajarkan anak bagaimana berhubungan seks. Hal yang sama disampaikan oleh Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Bidang Pendidikan Retno Listyarti di mana menurutnya pendidikan seks untuk anak di Indonesia masih sering diabaikan dan disalahpahami (Medistira, 2022). Kebanyakan orang tua masih menganggap tabu untuk mengajarkan seks pada anak sejak dini. bahkan dalam lingkungan pendidikan. Peristiwa yang berbau seks lebih disukai bila dipelajari sendiri atau dialami langsung. Hal ini dikarenakan pandangan sebagian besar masyarakat Indonesia tentang masalah seks masih konservatif dan tidak layak untuk dibicarakan secara umum, apalagi berbicara dengan anak-anak. Safita (2013) mengatakan bahwa pendidikan seks atau pendidikan kesehatan reproduksi harus diberikan kepada anak remaja, baik melalui pendidikan formal maupun informal. Ini adalah tindakan pencegahan yang sangat penting ketika ada informasi yang tidak lengkap tentang perilaku seksual atau kesehatan reproduksi. Perilaku reproduksi sehat adalah perilaku sadar atas perilaku seksual dan dapat melindungi diri dari ancaman terhadap alat reproduksinya (Afriani, Afiati & Conia, 2021).

Individu dapat berkembang melalui proses pendidikan serta tugas perkembangannya sesuai dengan SKKPD (Standar Kompetensi Kemampuan Peserta Didik) melalui proses

pendidikan (Khairun & Nurmala, 2020). Bimbingan dan Konseling (BK) merupakan salah satu profesi yang bidang gerakannya bisa dimana saja, baik di sekolah maupun dimasyarakat yang lebih luas, bahkan termasuk dalam lingkungan keluarga (Khairun, Al Hakim & Rusadi, 2020). Layanan bimbingan dan konseling dapat membantu peserta didik secara individu maupun kelompok agar mampu berkembang secara mandiri dan mencapai perkembangan terbaik secara personal, sosial, pembelajaran dan bimbingan karir melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan (Krissiyana, Muhibah & Handoyo, 2020). Pada proses pembelajaran ada tujuannya yaitu harus digapai sesuai pada tugas ataupun materi yang dikasih oleh guru tertentu (Zuhara, Rahmawati & Handoyo, 2021). Jika guru tidak menggunakan media, proses pembelajaran tidak efisien (Dalimunthe & Dewi, 2020). Layanan informasi agar lebih menarik dan mudah dipahami dapat diupayakan dengan bantuan pengembangan media bimbingan dan konseling (Nugraha, Sholih & Prabowo, 2021). Pengembangan media atau produk dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak (Isnaendyah, Afiati & Wibowo, 2022). Dalam layanan bimbingan dan konseling banyak media yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi seperti gambar, poster, video, komik, modul dan lain sebagainya (Wardani, Nurmala & Handoyo, 2022). Salah satu media pendidikan yang dapat dimanfaatkan, digunakan dan mudah diakses adalah media cetak. Bahan ajar cetak merupakan alternatif yang dapat membantu guru Bimbingan dan Konseling dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Komik merupakan salah satu media berbasis cetak yang dapat digunakan. Komik merupakan salah satu media yang menarik dan isinya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa (Mumtamah, 2014).

Penelitian yang dilakukan Wicaksana et al., (2019) bertujuan untuk meningkatkan minat siswa Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru untuk lebih mengenal perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia. hasil pengembangan media komik dapat diterapkan secara efektif pada siswa kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru. Dalam penelitian Putri (2019) tentang Perancangan Media Visual Komik Fisika Pada Materi Pembelajaran Pelangi di SMP Swasta (SMP) Salatiga, metode penelitian yang digunakan adalah Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian Putri (2019) menunjukkan bahwa desain media pembelajaran komik yang dikembangkan terbukti berhasil menjelaskan konsep proses pemunculan pelangi dan mendapatkan respon yang baik dari siswa selama kegiatan belajar mengajar, sehingga komik ini dapat digunakan sebagai alat literasi karena dapat memvisualisasikan hal-hal abstrak dalam materi fisika.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan manusia lainnya (Ferisa, Rahmawati & Arga, 2021). Pada

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Yang & Wu (2017), Penggunaan komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi pelajaran, mendorong pikiran ingin tahu dan meningkatkan berpikir kritis. Budiarti & Haryanto (2016) menemukan dalam penelitiannya bahwa media komik dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran melalui gambar berwarna, sehingga memiliki daya tarik membaca tersendiri bagi siswa sekolah dasar. Menurut hasil penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*)” oleh Riwanton & Wulandari (2019), penggunaan media komik efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Gap antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan adalah pada fokus penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, muatan materi dalam komik yang dikembangkan juga menjadi gap dalam penelitian ini. Komik yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini memiliki muatan materi pada aspek pendidikan seksual bagi siswa sekolah dasar. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, dengan mewawancarai salah satu guru di SD Negeri 2 Bayah Barat, menjelaskan bahwa tidak adanya edukasi mengenai seksualitas, hal tersebut disebabkan karena tidak adanya di kurikulum dari pemerintah tentang diadakannya pendidikan seks, tentunya juga tidak ada media apapun di sekolah untuk membantu proses pemberian ilmu mengenai pendidikan seks. Tidak adanya kurikulum dari pemerintah tentang pendidikan seks untuk siswa berimplikasi pada abainya pihak sekolah dalam memantau dan memberikan pendidikan seks untuk siswa.

Berdasarkan paparan diatas, dan fakta yang ada di lapangan, diperlukan adanya pengembangan media yang dipakai untuk pendidikan seks bagi anak sekolah dasar, karena jika tidak, dikhawatirkan anak melakukan aktivitas seksual yang tidak benar dan juga, agar meminimalkan kasus mengenai kekerasan seksual terhadap anak dan pembelajaran mengenai seks edukasi menjadi lebih memikat dan mudah dipahami siswa. Prognosis pada hasil penelitian ini diharapkan komik digital yang dikembangkan di SD Negeri 2 Bayah Barat dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam memberikan pendidikan seks.

Maka dari itu, peneliti mencoba mengembangkan komik yang dapat secara edukatif memberikan pemahaman kepada siswa terkait pendidikan seks. Tujuannya adalah untuk mengembangkan media komik pendidikan seksual untuk meningkatkan pengetahuan siswa terkait pendidikan seksual. Media komik yang nantinya dapat dijadikan alternatif baru bagi guru untuk mengajarkan pendidikan seksual kepada siswa.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan salah satu proses dimana produk-produk pendidikan diciptakan (Borg dan Gall dalam Angelia, Afiati & Conia, 2022). Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*) (Sugiyono dalam Utamy, Afiati & Conia., 2021; Oktavia, Sholih & Prabowo., 2020). Subjek dalam penelitian ini adalah 56 siswa. Metode sampel pada penelitian ini menggunakan jenis Non probability sampling dengan teknik Purposive sampling. Non probability sampling ialah metode dimana tiap anggota dari populasi tidak mempunyai kesempatan yang sama buat diseleksi jadi sampel (Dewi, Dalimunthe & Conia, 2022). Purposive Sampling ialah metode pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu atau atas pertimbangan spesifik (Sugiyono dalam Afriyanti, Handoyo & Conia., 2022; Mulinda & Conia., 2020). Alasan peneliti menentukan sampel menggunakan purposive sampling adalah peneliti menggunakan 20 dari 56 siswa dengan nilai terendah berdasarkan hasil study pendahuluan untuk melakukan uji coba terbatas.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner pendidikan seksual yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan teori dari Nawita (2013). Angket yang dipakai untuk uji ahli materi, bahasa, dan media bersumber dari BNSP, 2006. Selanjutnya angket untuk uji coba ahli praktisi pembelajaran di adopsi dari Khopipah, (2022). Pengumpulan data dilakukan dengan metode *field research* dengan data yang diperoleh adalah data primer. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item dalam kuesioner memiliki berada dalam kategori valid karena memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,2632). Kemudian, seluruh instrumen dinyatakan *reliable* atau memenuhi persyaratan serta berada pada kategori tinggi karena memiliki nilai "*Alpha Cronbach*" lebih besar dari 0,600 (0,872 > 0,600). Dalam upaya menguji kelayakan produk (komik) dilakukan dengan menghitung persentase skor hasil penelitian pada setiap pernyataan lalu menghitung skor rata-rata dari hasil penilaian.

Hasil

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan kepada 56 siswa di SD Negeri 2 Bayah Barat menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap pendidikan seksual berada pada kategori sedang dan rendah, tidak ada satupun siswa dengan pemahaman seksual yang tinggi. Maka dari itu diperlukan sebuah dorongan atau metode baru dalam memberikan pemahaman kepada siswa terkait pendidikan seksual yang sesuai dengan usianya. Dengan demikian,

diperlukan adanya pengembangan media yang dipakai untuk pendidikan seksual bagi siswa sekolah dasar, karna jika tidak, dikhawatirkan siswa melakukan aktivitas seksual yang tidak benar, dan meminimalkan kasus mengenai kekerasan seksual terhadap anak juga pembelajaran mengenai seks edukasi menjadi lebih memikat dan mudah dipahami siswa. Selanjutnya dilakukan uji validitas ahli terhadap komik pendidikan seksual dengan hasil sebagai berikut:

a. Ahli Media

Kelayakan ahli media diuji oleh Bapak Andika Pangestu, S.Ds sebagai Desainer, Fotografer, dan Videografer di PT. Hirakarya Abadi. Uji kelayakan ahli media dilakukan untuk melihat tingkat keefektifan media komik dari segi media. Dalam menentukan kelayakannya, peneliti menghitung persentase skor hasil penelitian pada setiap pernyataan lalu menghitung skor rata-rata dari hasil penilaian ($p = \text{skor total} / \text{skor maksimal} \times 100\%$). Skor total pada uji ahli media adalah 35 dengan nilai maksimal 50, sehingga diperoleh skor kelayakan sebesar 0,7 yang kemudian dikali 100% menghasilkan presentase 70%. Merujuk pada data yang diperoleh dari hasil uji kelayakan ahli media pada media komik yang dikembangkan peneliti mempunyai tingkat kelayakan yang baik atau dengan kata lain layak. Dengan indikator yang berjumlah 10 item menghasilkan presentase penilaian ahli media sebesar 70%.

b. Ahli Materi

Kelayakan ahli materi diuji oleh Mohammad Saripudin, M.Pd sebagai Dosen Bimbingan dan Konseling Untirta. Uji kelayakan ahli materi ini dilakukan untuk menilai muatan atau isi komik dari segi materi. Dalam menentukan kelayakannya, peneliti menghitung persentase skor hasil penelitian pada setiap pernyataan lalu menghitung skor rata-rata dari hasil penilaian ($p = \text{skor total} / \text{skor maksimal} \times 100\%$). Skor total pada uji ahli materi adalah 37 dengan nilai maksimal 45, sehingga diperoleh skor kelayakan sebesar 0,82 yang kemudian dikali 100% menghasilkan presentase 82%. Hasil uji kelayakan ahli materi pada media komik yang dikembangkan peneliti mempunyai tingkat kelayakan yang baik atau dengan kata lain layak. Indikator berjumlah 9 item menghasilkan presentase penilaian ahli materi sebesar 82%.

c. Ahli Bahasa

Kelayakan bahasa diuji oleh Bapak Tubagus Rahmat, M.Pd sebagai Dosen Bahasa Indonesia Universitas Serang Raya. Uji kelayakan ahli bahasa dilakukan untuk menilai bahasa yang digunakan didalamnya. Dalam menentukan kelayakannya, peneliti menghitung persentase skor hasil penelitian pada setiap pernyataan lalu menghitung skor

rata-rata dari hasil penilaian ($p = \text{skor total} / \text{skor maksimal} \times 100\%$). Skor total pada uji ahli bahasa adalah 36 dengan nilai maksimal 45, sehingga diperoleh skor kelayakan sebesar 0,8 yang kemudian dikali 100% menghasilkan presentase 80%. Hasil uji kelayakan ahli bahasa pada media komik yang dikembangkan peneliti mempunyai tingkat kelayakan yang baik atau dengan kata lain layak. Indikator berjumlah 8 item menghasilkan presentase penilaian ahli bahasa sebesar 80%.

d. Ahli Praktisi

Kelayakan selanjutnya adalah menguji dari perspektif praktisi yang dalam hal ini adalah guru. Uji kelayakan ahli praktisi dilakukan pada tanggal 3 Mei oleh ibu Iim Irmayani, S.Pd sebagai Wali Kelas VI di SDN 2 Bayah Barat Angket dibuat oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana penilaian guru terhadap media komik pada saat pengimplementasian media pembelajaran pada siswa. Dalam menentukan kelayakannya, peneliti menghitung persentase skor hasil penelitian pada setiap pernyataan lalu menghitung skor rata-rata dari hasil penilaian ($p = \text{skor total} / \text{skor maksimal} \times 100\%$). Skor total pada uji ahli praktisi adalah 47 dengan nilai maksimal 60, sehingga diperoleh skor kelayakan sebesar 0,783 yang kemudian dikali 100% menghasilkan presentase 78,3%. Hasil uji kelayakan ahli praktisi pada media komik yang dikembangkan peneliti mempunyai tingkat kelayakan yang baik atau dengan kata lain layak. Indikator berjumlah 12 item menghasilkan presentase penilaian ahli bahasa sebesar 78,3%.

Secara keseluruhan, penilaian dari para ahli menunjukkan kategori “layak” dengan rata-rata nilai yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Produk Dari Para Ahli

No	Item Penilaian	Skor	Keterangan
1	Media	70,0%	Layak
2	Materi	82,2%	Layak
3	Bahasa	80,0%	Layak
4	Praktisi	78,3%	Layak
	Rata-Rata	79,13%	Layak

Selanjutnya, peneliti melakukan uji kelayakan dengan melalui uji coba terbatas kepada 20 siswa sebagai sampel penelitian. Hasilnya adalah, skor total yang diperoleh sebanyak 367 dari total skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 500. Sehingga, Berdasarkan hasil uji coba kelayakan produk secara kuantitatif, dapat disimpulkan bahwa produk memiliki kategori

“Layak” dengan perolehan nilai sebesar 73,4%. Uji coba terbatas juga dilakukan dengan melakukan uji *wilcoxon match pairs test*. Teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal (berjenjang).

Tabel 2. Hasil uji wilcoxon match pairs test “Rank”

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
Ties	0 ^c		
Total	20		

Berdasarkan output uji *wilcoxon match pairs test* SPSS di atas dapat dipahami bahwa:

- 1) Nilai *Negative Ranks* atau selisih negatif adalah 0. Sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada penurunan dari hasil asesmen ke uji coba terbatas;
- 2) Nilai *Positif Ranks* atau selisih positif terdapat 20 data positif (N=20). Artinya seluruh siswa mengalami peningkatan dari nilai asesmen ke nilai uji coba dengan rata-rata peningkatan sebesar 10.50%.
- 3) Nilai Ties yang dihasilkan adalah 0. Artinya tidak ada nilai yang sama antara asesmen dengan uji coba terbatas.

Selanjutnya peneliti melakukan intepretasi pada output uji *wilcoxon match pairs test* untuk pengujian pengaruh media komik digital terhadap tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.

Tabel 3. Uji Wilcoxon Match Pairs Test “T Statistic”

Test Statistics ^a	
	Uji Coba Terbatas
Z	3.931 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan output “Test Statistik” diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari <0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media komik digital tentang pendidikan seks pada siswa SD Negeri 2 Bayah Barat.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan melakukan serangkaian uji coba kelayakan maka media komik digital tentang pendidikan seks untuk siswa sekolah dasar yang peneliti kembangkan dinilai layak untuk digunakan sebagai salah satu media dalam upaya

meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang pendidikan seks. Peneliti melakukan uji validasi produk kepada para ahli di bidangnya untuk menilai media komik digital dari berbagai aspek, yakni ahli media dilakukan oleh Andika Pangestu sebagai Ahli Desainer, Fotografer, dan Videografer di PT. Hirakarya Abadi, ahli materi dilakukan oleh Mohamad Saripudin, M.Pd sebagai Dosen Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, ahli praktisi dilakukan oleh Iim Irmayani sebagai wali kelas 6 SDN Bayah Barat 2, dan ahli bahasa dilakukan oleh Tubagus Rahmat, M.Pd sebagai Dosen Bahasa Indonesia Universitas Serang Raya. Hasil uji kelayakan produk komik digital yang telah disusun mencapai kriteria “layak” dari segi materi dengan presentase kelayakan sebesar 82,2%. Kemudian, hasil uji kelayakan produk dari segi media mencapai nilai kelayakan sebesar 76,0%. Sedangkan hasil uji kelayakan dari ahli praktisi sebesar 78,3% dan dari ahli bahasa sebesar 80%. Secara keseluruhan, uji kelayakan produk dikatakan “layak” dengan rata-rata presentase sebesar 79,18%.

Untuk menguji lebih kritis produk yang telah disusun oleh peneliti. Peneliti melakukan *uji wilcoxon match pairs test* untuk dilihat apakah terdapat pengaruh media komik digital tentang pendidikan seks terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hasilnya adalah terdapat pengaruh penggunaan media komik digital tentang pendidikan seks pada siswa SD Negeri 2 Bayah Barat karena memiliki nilai signifikansi yang lebih kecil daripada 0,05.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan hasil penelitian lain. Salah satunya penelitian wicaksana. Hasil penelitian Wicaksana et al., (2019) menunjukkan hasil bahwa melalui komik, selain dapat meningkatkan minat juga terbukti dapat menambah wawasan siswa. Media komik dapat menjadi salah satu alat pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan lebih hidup (tidak monoton). Muatan gambar dan warna yang lebih ekspresif dalam komik dapat membantu anak lebih nyaman dalam memahami materi yang dibaca.

Penelitian yang dilakukan oleh Sudjana dan Rivai (2010) bahwa media komik mempunyai poin edukatif yang tidak perlu dipertanyakan lagi, penggunaan yang fleksibel disertai ilustrasi warna, plot cerita yang singkat yang disertai penokohan yang faktual dapat memikat seseorang, terutama anak-anak. Media komik yang dapat dijadikan alternative oleh guru untuk meningkatkan minat baca siswa, sehingga media pendidikan seperti komik merupakan salah satu alternatif yang dapat membantu guru Bimbingan dan Konseling atau Wali Kelas untuk menarik minat siswa dalam belajar. Dengan begitu komik yang dibuat menjadi layak karena merupakan salah satu media yang menarik dan memang isinya harus disesuaikan dengan taraf perkembangan siswa.

Penelitian sebelumnya juga telah dilakukan oleh Hidayah & Fathimatuzzahra, (2019) yang melibatkan konstruksi bahan ajar berupa komik yang dirancang untuk siswa belajar matematika tentang ekspresi aljabar. Hasil Rancangan komik akademis dalam penelitian ini berhasil membangun komik yang efektif berkat ulasan yang baik dari para ahli dan umpan balik yang baik dari siswa yang berpartisipasi dalam percobaan.

Secara teoritis, merujuk pada Hurlock (1980) bahwa Komik dapat menjadi media pembelajaran yang dapat melakukan fungsi penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai media visual yang digunakan untuk membantu pembelajaran, komik memiliki kelebihan tersendiri. Terlepas dari tingkat kecerdasannya, hampir semua anak menyukai buku komik, baik itu lelucon maupun petualangan. Maka media komik dikembangkan agar bermanfaat karena sering digandrungi oleh anak-anak.

Hasil analisis peneliti, ada beberapa faktor yang menyebabkan pengembangan ini berhasil. Pertama, pengembangan dilakukan berdasarkan pada hasil *assessment* sehingga muatan dalam komik merupakan jawaban atau solusi terhadap persoalan yang ditemui dari hasil *assessment*. Kedua, faktor yang mendorong keberhasilan pengembangan ini karena muatan yang terdapat dalam komik berusaha untuk mengakomodir semua masukan dari para ahli di bidangnya dan dari berbagai perspektif. Sehingga taraf kelayakan komik ini telah melalui serangkaian validasi dari ahli. Maryuni (2011) menyatakan bahwa pembelajaran mengacu pada proses komunikasi antara pendidik dan bahan pembelajaran yang digunakan melalui komik. Proses pembelajaran akan berlangsung optimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut dan menarik.

Urgensi pengetahuan dan pemahaman siswa pada pendidikan seks adalah anak melakukan aktivitas seksual yang tidak benar dan juga, agar meminimalkan kasus mengenai kekerasan seksual terhadap anak dan pembelajaran mengenai seks edukasi menjadi lebih memikat dan mudah dipahami siswa. Berdasarkan urgensi tersebut, komik dapat menjadi alat yang menjembatani dan mengantarkan anak untuk mendapatkan pemahaman dengan cara yang menarik. Komik digital yang dirancang oleh peneliti dapat dijadikan sebagai sumber dan alternatif baru, bagi guru dalam mengajarkan pendidikan seks sehingga siswa diharapkan bisa lebih mengerti dan memahami pendidikan mengenai seks melalui *tools* yang menarik dan tidak membosankan serta ramah anak. Pemberian pemahaman tentang seks melalui komik digital kepada siswa diharapkan meningkatkan minat untuk mempelajari pemahaman tentang seks dengan lebih bersemangat dan dapat membaca dimanapun dan kapanpun sehingga secara otomatis anak dapat terus belajar. Menurut Mariyanah (2005) hasil belajar menggunakan media

komik lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar, media komik lebih efektif untuk mencapai prestasi belajar

Selain itu, siswa harus menerima pendidikan seks sedini mungkin, dengan menggunakan materi dan metode pendidikan seks yang berbeda dengan yang digunakan oleh orang dewasa. Tujuan dan manfaat pendidikan seks anak usia dini adalah untuk membiasakan anak dengan bahaya atau kejahatan seksual yang ada di sekitarnya. Selain itu, anak diberi kesempatan untuk mengurus diri sendiri dan orang lain serta mengetahui apa yang harus dilakukan jika menjadi korban kejahatan seksual atau ancaman seksual. Menurut Lastri (2023) media komik digital efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang seks edukasi. Hal tersebut karena media komik dapat menjadi sumber informasi yang mudah dipahami oleh anak-anak. 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.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti bukanlah merupakan produk pertama. Artinya terdapat beberapa peneliti sebelumnya yang melakukan penelitian dan pengembangan produk komik digital untuk siswa sekolah dasar. Meski demikian, pada produk yang dikembangkan oleh peneliti tentunya memiliki kebaruan tersendiri sehingga berbeda dengan produk yang telah dikembangkan sebelumnya oleh para peneliti. Beberapa perbedaan tersebut seperti: muatan konten dan alur cerita. Muatan konten seperti karakter siswa pada komik, visualisasi aktor pada komik serta alur cerita pada komik memiliki perbedaan dengan komik-komik lainnya yang terkait dengan pendidikan seksual untuk siswa sekolah dasar.

Selanjutnya, terdapat beberapa keterbatasan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, keterbatasan tersebut seperti: Pertama, lokus dalam penelitian ini sangat sempit yakni hanya dilakukan kepada siswa kelas VI sekolah dasar. Kedua, keterbatasan juga terdapat pada penggunaan instrumen yang hanya merujuk pada satu ahli saja, mungkin keterbatasan tersebut dapat dihindari oleh peneliti selanjutnya dan lebih banyak menggunakan referensi untuk menyusun instrumen. Keterbatasan ketiga ialah jumlah sampel yang diambil oleh peneliti untuk uji coba terbatas tidak terlalu luas.

Kesimpulan

Assessment yang dilakukan terhadap siswa SD Negeri 2 Bayah Barat memiliki tingkat pemahaman yang masih rendah terhadap pendidikan seks. Hasil asesmen yang di bagi kedalam tiga kategori tidak ada satupun siswa yang memiliki pemahaman dengan kategori tinggi. Hal

tersebutlah yang kemudian memutuskan peneliti merancang model pembelajaran melalui komik digital tentang seks untuk siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap kelayakan produk memperoleh kategori “Layak” dengan nilai sebesar 79,18%. Pada uji media memperoleh nilai 76,0%, uji kelayakan ahli materis sebesar 82,2%, uji ahli praktisi sebesar 78,3 dan uji kelayakan bahasa memperoleh nilai 80,0%. Selain itu, hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada 20 orang siswa juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media komik digital terhadap peningkatan pemahaman siswa di SD Negeri 2 Bayah Barat.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti berharap bagi peneliti selanjutnya dapat menambah jumlah validator dan responden untuk mendapatkan hasil kelayakan yang lebih akurat. Peneliti lain juga dapat mengembangkan media komik digital dengan materi yang berbeda untuk menghasilkan materi pembelajaran yang lebih variatif .

Ucapan Terima kasih

Terwujudnya penelitian ini tentunya tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak yang selalu mendukung secara moril dan memotivasi peneliti baik waktu, tenaga maupun ilmu. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar, selain atas kehendak Allah SWT juga atas bimbingan dan dukungan orang tua dan teman-teman. Terutama kepada kedua orang tua saya yang selalu mendukung saya dalam melakukan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr.Hj. Evi Afiati, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Arga Satrio Prabowo, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu membimbing dan mengarahkan peneliti sehingga penelitian ini selesai, Ibu Raudah Zaimah Dalimunthe, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membimbing penulis dari semester satu hingga saat ini, kepada Bapak Supriana, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 2 Bayah Barat yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SDN 2 Bayah Barat, kepada Bapak Mohammad Saripudin, M.Pd, Bapak Tubagus Rahmat, M.Pd, Bapak Andika Pangestu, S.Ds, dan Ibu Iim Irmayani, S.Pd selaku penelaah media komik digital pendidikan seksual yang telah memberikan penilaian, saran, dan komentar yang membangun terhadap produk yang dikembangkan oleh penulis. Selain itu, umumnya kepada Civitas Akademik Program Studi

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Daftar Pustaka

- Afiati, E., & Sartika, N. A. (2020). Pengaruh Pelatihan Berbasis Teori Vygotsky Terhadap Kompetensi Guru Sebagai Pembimbing. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 193-203.
- Afriani, G., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2021). Pengembangan Hipotetik Modul Bimbingan dan Konseling tentang Kesehatan Reproduksi Remaja Perempuan. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 4(1), 99-108.
- Afriyanti, N., Handoyo, A. W., & Conia, P. D. D. (2022). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Focus Group Discussion (FGD) Untuk Meningkatkan Self Efficacy. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(2), 249-255.
- Angelia, N., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2022). Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Berburu Harta Karun untuk meningkatkan Perilaku Prosocial anak usia dini. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(1), 70-83.
- Avilda, A. (2021). Kontribusi Pengasuhan Orangtua Terhadap Perencanaan Karir dan Implikasinya bagi Program Bimbingan dan Konseling di Perguruan Tinggi. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(1), 40-47.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Dalimunthe, R. Z., & Dewi, R. (2020, September). Implementasi Aplikasi Eduda sebagai Media Pembelajaran Konseling Membangun Ketahanan Diri Siswa Mencegah Narkoba. In *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* (pp. 27-35).
- Dalimunthe, R. Z., Dewi, R., & Panggabean, F. Y. (2021). Analisis Tingkat Intelegensi Anak Usia Dini Di Tk Islam Nusantara. *Jurnal al-Shifa Bimbingan Konseling Islam*, 2(1), 33-38.
- Dewi, M. T., Dalimunthe, R. Z., & Conia, P. D. D. (2022). Pengembangan Konseling Kelompok dengan Teknik Token Ekonomi untuk Meningkatkan Perilaku Student Engagement: Studi Penelitian Pengembangan Strategi Konseling Kelompok Pada Siswa SMP Negeri 8 Kota Cilegon Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal of Education and*

Counseling (JECO), 2(2), 197-208.

- Ferisa, M., Rahmawati, R., & Arga, S. P. (2021). Pengembangan Buku Panduan Pelaksanaan Konseling Kelompok Dengan Teknik Assertive Training Untuk Meningkatkan Perilaku Asertivitas Siswa Korban Perundungan Siber. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(2), 55-61.
- Herawati, S., Wibowo, B. Y., & Prabowo, A. S. (2021). Pengembangan Hipotetik Buku Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Cinema therapy tentang Dampak Negatif Pornografi. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 4(2), 193-208.
- Hidayah, I. N., & Fathimatuazzahra. (2019). Development of Math Comic Learning Media on the Subject of Algebraic Expressions for Seventh Grade of Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012029>
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Gramedia.
- Ilham. (2021). Kekerasan Seksual Terus Meningkat, Kenapa Pendidikan Seks Sering Dianggap Tabu? Asumsi.Com. <https://www.asumsi.co/post/60272/kekerasan-seksual-terus-meningkat-kenapa-pendidikan-seks-sering-dianggap-tabu/>
- Isnaendyah, S., Afiati, E., & Wibowo, B. Y. (2022). Pengembangan Media Layanan Informasi Menggunakan Booklet Untuk Meningkatkan Disiplin Siswa Di Sekolah. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(6), 8619-8632.
- Khairun, D. Y., & Nurmala, M. D. (2020). Program Bimbingan dan Konseling Mahasiswa FKIP Untirta Berbantuan Software Analisis Tugas Perkembangan. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 5(1).
- Khairun, D. Y., & Nurmala, M. D. (2020). Program Bimbingan dan Konseling Mahasiswa FKIP Untirta Berbantuan Software Analisis Tugas Perkembangan. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 5(1).
- Khopipah, N. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Mengenai Usia Ideal Perkawinan (Research And Development Pada Siswa Kelas XII SMAN 1 Baros Tahun Ajaran 2021-2022). Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Krissiyana, N., Muhibah, S., & Handoyo, A. W. (2020). Program Hipotetik Bimbingan dan Konseling untuk Tingkat Smartphone Addiction pada Siswa. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 3(2), 157-166.

- Lastri, L. (2023). Efektivitas Media Komik Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Tentang Seks Edukasi. *Journal Of Educational Technology, Curriculum, Learning And Communication*, 3(1), 7–12. <https://doi.org/10.26858/Jetcl.V3i1.43054>
- Mariyanah, Nur. (2005). Efektivitas Media Komik Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMP N 1 Pegandon Kabupaten Kendal). Skripsi. FIS UNNES Semarang
- Maryuni, (2011). Pembelajaran Sejarah dengan Media Komik. FIS Universitas Negeri Yogyakarta. Jilid 10
- Medistira. (2022). *KPAI Catat Kasus Kekerasan Seksual di 2021 Turun, Ini Penyebabnya*. News.Detik.Com. <https://news.detik.com/berita/d-5912314/kpai-catat-kasus-kekerasan-seksual-di-2021-turun-ini-penyebabnya>
- Muhibah, S. (2020). Model Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Di Universitas Serang Raya. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 18(1), 54-69.
- Mulinda, R., & Conia, P. D. D. (2020). Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sociodrama Untuk Meningkatkan Empati Siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 5(2).
- Mumtamah, Nurotun. 2014. Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Studi Keislaman*, Volume 4, Nomor 1, Maret 2014
- Nawita, M. 2013. *Bunda, Seks itu Apa?: Bagaimana Menjelaskan Seks pada Anak*. Bandung: Yrama Widya.
- Nugraha, J. D., Sholih, S., & Prabowo, A. S. (2021). Pengembangan Booklet Learning How To Learn sebagai Layanan Informasi Mengenai Strategi Belajar Kognitif bagi Siswa SMA. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 2(1), 140-147.
- Nurmala, M. D., Wibowo, T. U. S. H., & Rachmayani, A. (2020). Tingkat Stres Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 5(2).
- 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>
- Oktavia, E., Sholih., Prabowo, A. S. (2020). Pengembangan Buku Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Siswa. *Nathiqiyah*, 3(2), 126-136

- Putri, Y. E., Noviani, D., & Sudarmi, M. (2019). Perancangan Media Visual Komik Fisika Pada Materi Pembelajaran Pelangi . *Radiasi : Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 12(1), 1-8. <https://doi.org/10.37729/radiasi.v12i1.14>
- Ridwan, I., Muhibah, S., Maisaroh, I., & Ngulwiyah, I. (2020). Islamic Education And Civil Society. *Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)*, 6(2).
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 2(1).
- Safita, Reni. (2013). Peranan Orangtua Dalam Memberikan Pendidikan Seksual Pada Anak. *Jurnal Edu-Bio*. 4, 35.
- Sudjana & Rivai 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Utamy, D., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2021). Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kolaboratif Untuk Meningkatkan Perilaku Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Sosial Teknik*, 3(2), 67-85.
- Wardiani, R. T., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2022). PENGEMBANGAN MODUL BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK PENCEGAHAN BULLYING DI SMA. *Jurnal Fokus Konseling*, 8(1), 1-7.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan e-komik dengan model addie untuk meningkatkan minat belajar tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48-59.
- Yang, Y.T.C. & Wu, W.C.I. 2011. Digital Storytelling for Enhancing Student Academic Achievement, Critical Thinking, and Learning Motivation: A Year-Long Experimental Study. *Computers and Education Journal*, 59 (12),339-352.
- Zuhara, S. M., Rahmawati, R., & Handoyo, A. W. (2021). Pengaruh Teknik Token Ekonomi Terhadap Perilaku Belajar Siswa untuk Mengurangi Perilaku Off Task. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 9-14.