

## Media Pembelajaran Permainan Papan Untuk Pendidikan Seksualitas di Lembaga DIAR

Hanin Khalidah,<sup>1✉</sup> Mulyadi<sup>2</sup>, Diana Ariani<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

<sup>2</sup> Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

<sup>3</sup> Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.051.09>

### Article History

Submitted : 2022

Accepted : 2022

Published : 2022

### Keywords

Keywords 1; board game 2; elementary school 3; instructional media 4; successive approximation model 5. sexualiaty education

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa permainan papan untuk Pendidikan Seksualitas pada Lembaga Pendidikan Anak dan Remaja untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas 1-3. Model pengembangan yang digunakan adalah SAM 1 (Successive Approximation Model). Model ini terdiri dari tiga tahap, yaitu evaluasi (analisis), desain, dan pengembangan yang diulang dalam tiga siklus (iterative). Diakhiri dengan evaluasi (expert review) oleh ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi. Evaluasi yang diterapkan adalah evaluasi formatif menggunakan angket terbuka. Hasil evaluasi yang telah dilakukan membuktikan bahwa papan permainan sudah layak untuk digunakan setelah revisi berulang pada siklus ke-1 dan siklus ke-2. Hasil tinjauan para ahli menyatakan bahwa permainan papan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk pendidikan seksualitas pada lembaga pendidikan anak dan remaja yang juga didukung dari hasil skor yang diraih pada evaluasi formatif dengan nilai 3,4 yang artinya sangat baik.

### Abstract

*This research and development resulted in a board game as the instructional media for sexuality education in Pendidikan Anak dan Remaja Institution for elementary school students grade 1 until 3. The method used in this developmental research is The SAM 1 (Successive Approximation Model). This model consists of three iterative stages, evaluation (analysis), design, and development. This model ended with formative product evaluation by three experts: instructional media, instructional design, and subject matters experts using an open questionnaire. The evaluation results show that the board game fit the criterion to be used as an instructional media for sexuality education in Pendidikan Anak dan Remaja (DiAR) Institution after several revisions in 1st and 2nd iterative with the score 3,4 which means 'Excellent'.*

✉ Corresponding author :

Alamat : TP FIP Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

E-mail : haninkhalidah\_1215162972@mhs.unj.ac.id

## PENDAHULUAN

Pada tahun 2015, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia mengunggah infografis Perlindungan Anak dan Perempuan di laman resminya. Informasi tersebut menyatakan bahwa, angka korban kekerasan seksual pada anak laki-laki lebih tinggi dibandingkan anak perempuan. Data di atas juga didukung oleh laporan triwulan pertama tahun 2018 Komisi Perlindungan Anak Indonesia (TheJakartaPost.com, 2018) bahwa KPAI menerima sebanyak 223 laporan kekerasan seksual terhadap anak dan didominasi oleh korban laki-laki sejak bulan Januari sampai Februari 2018.

Geofira Riza Wahyuni selaku Psikolog Klinis Layanan Psikologi pada berita harian Tribunnews.com menyatakan bahwa kejahatan seksual dipicu oleh tiga hal yaitu: (1) pengalaman traumatis di mana pelaku pernah menjadi korban pelecehan, (2) pola asuh yang salah, dan (3) konsumsi film porno. Kondisi seperti ini perlu didukung adanya Pendidikan seksualitas sejak dini dengan benar, tepat, dan baik tidak hanya untuk anak, tapi juga untuk orang tua, dan guru.

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

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

Pendidikan seksualitas dalam Pendidikan di Indonesia masih dianggap tabu dan tidak memiliki mata pelajaran khusus, tetapi pendidikan seksual telah terintegrasi dalam mata pelajaran Pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga (Penjasorkes), Biologi, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Pendidikan Agama (Pakasi, dkk., 2013).

Pendidikan seksualitas saat ini dapat diperoleh melalui lembaga seperti Lembaga Edukasi Anak dan Remaja (DiAR) yang bergerak di bidang Pendidikan seksualitas dan *parenting*. Namun, sayangnya berdasarkan wawancara bersama kepala lembaga, Nur Firdaus. Media

yang digunakan dalam pembelajaran belum efektif dan kurang interaktif yang menghasilkan pembelajaran kurang *engaging* kepada peserta didik atau peserta *workshop* dari lembaga DiAR. Setelah dilakukan observasi di dalam kelas saat pelaksanaan *workshop* telah ditemukan beberapa masalah pembelajaran, yaitu:

1. Kegiatan pembelajaran kurang interaktif
2. Pengalaman belajar yang kurang berkesan atau *engaging* untuk peserta didik.
3. Media yang digunakan berupa *slide* presentasi *Power Point* dan sebuah poster yang dicetak berbentuk spanduk.
4. Hanya ada buku Latihan soal yang dibawa pulang setelah mengikuti *workshop*.

Definisi Teknologi Pendidikan menurut *Association for Educational Communication and Technology* pada tahun 2004 yaitu:

*“Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”*

Sesuai dengan definisi Teknologi Pendidikan yaitu *creating*. Mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran mampu memberikan rangsangan yang bervariasi pada otak, dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, dan membangkitkan keinginan dan minat baru (Miarso, 2011). Media pembelajaran juga merupakan sebuah saluran komunikasi yang membawa pesan atau informasi sumber ke penerimanya yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan ketika mengembangkan media pembelajaran tersebut (Heinich, 2002; Prawiradilaga, 2013).

Dalam menentukan media pembelajaran perlu dilakukannya analisis peserta didik. Sasaran peserta didik yang ditentukan adalah siswa sekolah dasar kelas 1-3 yang masuk ke dalam kategori usia 7-11, operasional konkret (Piaget, 1950). Kategori usia 7-11 memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut: (1) pada usia ini anak sangat senang dengan kegiatan bermain, bergerak, dan bekerja dalam kelompok (2) senang merasakan sesuatu secara langsung (Desmita, 2011), (3) rasa ingin tahu tinggi, (4) proses berpikir konkret (Sutirna, 2013)., (5) anak terfokus pada objek-objek nyata atau pada

berbagai kejadian yang pernah dialaminya, (6) memiliki kemampuan untuk berpikir melalui urutan sebab-akibat (Desmita, 2011).

Berdasarkan pertimbangan karakteristik peserta didik, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menyediakan atau memuat peristiwa yang konkret dan berisikan materi yang menarik tanpa siswa menyadari fasilitator itu sedang mengulang-ulang suatu materi (Evita, dkk., 2016).

Pada akhirnya, pengembang dan ahli materi memutuskan bahwa media pembelajaran permainan papan merupakan media yang diharapkan dapat memecahkan masalah pembelajaran yang ditemukan. Tidak hanya itu melalui media ini, peserta didik juga tidak hanya sekedar bermain tapi juga belajar, biasa disebut dengan *Game-Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Permainan dimana pembelajaran mengintegrasikan elemen permainan dan konten pembelajaran ke dalam sebuah permainan untuk mengajarkan kemampuan dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Israel, dkk., 2017).

Beberapa kelebihan menggunakan metode *GBL* adalah sebagai berikut: (1) Adanya tantangan dapat memotivasi peserta didik untuk menguji pengetahuan dan kemampuan mereka, (2) Peserta didik dapat mengeksplorasi kemampuan mereka, (3) Bermain peran dan identitas, (4) Menerima timbal balik personal secara berkelanjutan (Cardinot & Fairfield, 2019), (5) Mengingat kembali apa yang peserta didik sudah pelajari dan menyoroti pencapaiannya selama pembelajaran, (6) Mampu membuat konsep yang kompleks menjadi mudah untuk dipahami, (7) Menyediakan kegiatan di dalam kelas yang mengajak peserta didik untuk berlatih dan mendemonstrasikan topik-topik yang sudah dipelajari (Israel, 2017). Maka dari itu, pengembang dan ahli materi berharap menerapkan *GBL* melalui media pembelajaran permainan papan dapat memotivasi dan mengajak peserta didik untuk masuk ke dalam dan terlibat proses pembelajaran.

Penggunaan permainan papan juga dibuktikan dapat mendukung konstruksi pengetahuan lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran tradisional karena permainan papan merupakan media interaktif yang dapat diisi dengan konten

pembelajaran, memperkaya, dan mendukung proses belajar (As'ari, dkk., 2020). Tidak hanya itu, mengkonstruksi pengetahuan ketika menggunakan permainan pada dasarnya berbeda dari pengalaman belajar daripada dengan alat pengajaran tradisional (Cardinot & Fairfield, 2020).

Alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan begitu, anak didik secara aktif melakukan kegiatan permainan, secara optimal menggunakan seluruh panca inderanya secara aktif (Sudono, 2010), meningkatkan kesadaran peserta didik akan satu subjek, dan mengatasi miskonsepsi (Cardinot & Fairfield, 2020). Berikut beberapa keuntungan dari menggunakan permainan dalam pembelajaran: (1) *Attractive*, permainan menyediakan sebuah kerangka menarik untuk kegiatan belajar. (2) *Novel*, berbeda dari rutinitas pada biasanya. Permainan dapat menumbuhkan minat baru. (3) *Atmosphere*, permainan dapat membantu ketika membawa suasana santai dan menyenangkan ke dalam kegiatan belajar. (4) *Time on task*, Permainan dapat menjaga ketertarikan peserta didik terhadap tugas yang diulang-ulang. (Heinich, dkk., 2002).

Berdasarkan masalah dan pembahasan yang telah di paparkan terkait media pembelajaran di lembaga DiAR. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran permainan papan Pendidikan Seksualitas untuk Sekolah Dasar kelas 1-3 di lembaga DiAR. Pada artikel ini akan diuraikan proses pengembangan media pembelajaran permainan papan "Yuk Kenali Diri dan Sekitarmu". Pengembangan ini diharapkan dapat membantu secara teoritis maupun dapat dijadikan referensi pengembangan serupa di kemudian hari.

## METODE

Model yang digunakan pada penelitian ini disebut *Successive Approximation Model (SAM)*. Penelitian pengembangan ini menghasilkan Media Pembelajaran Permainan Papan untuk Pendidikan Seksualitas pada lembaga DiAR. Model ini mengembangkan produk dengan cara yang *agile*. Lebih mengedepankan individu dan interaksi daripada proses dan keahlian profesional, kolaborasi dengan pelanggan

daripada negosiasi kontrak, dan merevisi sepanjang proses pengembangan daripada mengikuti rencana. Praktisi dari model ini mengindikasikan bahwa keuntungan dari model ini ialah empirik (belajar melalui proses), berulang (langkah-langkah kecil), dan partisipasi (timbang balik yang sering).

Ada dua model yaitu SAM<sub>1</sub> dan SAM<sub>2</sub>. Pengembang akan menjelaskan SAM<sub>1</sub> karena dianggap lebih efektif dan cocok untuk proyek kecil atau yang dipegang oleh individu bukan sebuah tim. Proses dari SAM<sub>1</sub> berbentuk cyclical atau siklus yang diulang setidaknya tiga kali pengulangan, semuanya dimulai dan diakhiri dengan evaluasi (Allen & Sites, 2012).

**Siklus pertama (Iteration 1)**, yaitu (1) Evaluasi/ Analisa, dimulai dengan analisa atau evaluasi cepat situasi, kebutuhan, dan tujuan. Dilakukan dengan observasi dan wawancara tidak terstruktur. Berikut hasil yang peneliti peroleh, yaitu: (a) kegiatan pembelajaran kurang interaktif, (b) pengalaman belajar yang kurang berkesan untuk peserta didik, (c) media yang digunakan berupa *slide presentasi power point* dan sebuah poster yang dicetak berbentuk spanduk, (d) hanya ada buku latihan soal yang dibawa pulang setelah *workshop*. (2) Desain, Peneliti membuat *outline* dan *chunking* materi dan menentukan metode pembelajaran, yaitu diskusi dan demonstrasi. Setelah itu merumuskan tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus.

(3) Pengembangan, menyiapkan purwarupa menggunakan apapun itu untuk dengan cepat memberikan gambaran ide desain dari produk yang dikembangkan.

**Siklus kedua (Iteration 2)**, dimulai dari tahap evaluasi lagi namun sudah naik satu tingkat (1) Evaluasi/ Analisa, menentukan sukses dari perulangan pertama; (2) Desain, membuat sketsa alternatif yang baru atau menyempurnakan ide sebelumnya. Jika dalam tahap evaluasi menentukan siklus sebelumnya perlu diulang, maka perlu dilakukan pengulangan. (3) Pengembangan, purwarupa menjadi lebih mewakili produk akhir.

**Siklus ketiga (Iteration 3)**, supaya mudah untuk dibedakan dengan evaluasi formatif yang akan dilakukan pada siklus ketiga. Pada siklus, diawali dengan (1) Analisa, menganalisa kembali tinjauan dari ahli materi pada siklus kedua dan memecahkan masalah

yang muncul selama tinjauan. (2) Desain, mengaplikasikan pemecahan masalah yang ditemukan pada tahap analisa. (3) Pengembangan, melakukan tahap produksi desain yang sudah memiliki hasil akhir berdasarkan evaluasi pada siklus yang sebelumnya. (4) Evaluasi, pada tahap evaluasi siklus ketiga dilakukan *Expert Review* berbentuk evaluasi formatif melalui angket terbuka yang telah divalidasi dan melibatkan Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Desain Pembelajaran.

Pada tahap evaluasi ini menggunakan kuesioner berupa instrumen. Instrumen menggunakan skala *Likert* 1-4 dan setiap nilainya memiliki indikator yang menentukan apakah media sudah memenuhi indikator tersebut atau tidak. Untuk mengolah data yang sudah diperoleh menggunakan rumus statistik sederhana untuk mengetahui skor rata-rata yang selanjutnya dianalisa secara deskriptif untuk mengambil kesimpulan kualitas dan kelayakan produk media pembelajaran permainan papan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Permainan Papan “Yuk Kenali Diri dan Sekitarmu” ini dilakukan dengan Successive Approximation Model (SAM) yang memiliki tiga siklus berulang yang terdiri dari evaluasi, desain, dan pengembangan. Hasil penjabaran pengembangannya adalah sebagai berikut:

### Siklus Pertama (Iteration 1)

#### a. Evaluasi (Analisa)

Peneliti melakukan observasi *workshop* dan wawancara tidak terstruktur kepada Kak Nur Firdaus selaku kepala lembaga DiAR dan menemukan beberapa masalah. Setelah itu mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan interaksi dan menarik atensi peserta didik.

Setelah permainan papan ditentukan sebagai pemecahan masalah tersebut. Peneliti dan ahli materi menentukan sasaran peserta didik dari media tersebut, yaitu Sekolah Dasar kelas 1-3. Ditentukannya sasaran peserta didik adalah sebagai acuan awal dalam menentukan bentuk, warna, dan isi konten pembelajaran untuk permainan papan yang akan dikembangkan. Bagian terakhir pada tahap ini adalah menentukan anggaran yang akan dikeluarkan. Pengembang menyediakan anggaran sebesar

Rp 1.000.000 untuk produksi permainan papan ini.

b. Desain

Pada tahap ini melakukan *outline* materi dan merumuskan tujuan pembelajaran. Berikut tujuan pembelajaran yang dirumuskan:

1) Tujuan Pembelajaran Umum:

Siswa mampu menghubungkan materi pada permainan papan di kehidupan yang sebenarnya sebagai salah satu cara pencegahan kasus kekerasan atau pelecehan seksual setelah menggunakan permainan papan "Yuk Kenali Diri dan Sekitarmu"

2) Tujuan Pembelajaran Khusus

- i. Siswa mampu menunjukkan perbedaan bagian tubuh dan aurat pada tubuh laki-laki dan perempuan.
- ii. Siswa mampu membandingkan sentuhan boleh dan tidak boleh.
- iii. Siswa mampu menguraikan orang-orang yang ada di sekitarnya yang terdiri dari keluarga inti, keluarga dekat, orang yang dikenal, dan orang asing.
- iv. Siswa mampu menerapkan bersikap, beraksi, dan bercerita (3B) di kehidupan nyata.

c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan siklus ke-1, peneliti menyusun bagan Garis Besar Isi Media (GBIM) terlebih dahulu untuk dimasukkan ke dalam desain awal permainan papan. Berikut ini adalah GBIM:

**Tabel 1** Garis Besar Isi Media

No.	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan
1.	Mengenal Bagian Tubuh	1. Aurat dan batasan aurat pada tubuh laki-laki dan perempuan 2. Cara menjaga diri
2.	Sentuhan Boleh dan Tidak Boleh	1. Jenis-jenis sentuhan 2. Bagian tubuh yang boleh disentuh 3. Bagian tubuh yang tidak boleh disentuh 4. Lagu tentang sentuhan
3.	Orang-orang Di Sekitarku	1. Keluarga Inti 2. Keluarga Dekat 3. Orang-orang yang dikenal

		4. Orang-orang yang tidak dikenal
4.	Bersikap, Beraksi, dan Bercerita (3B)	1. Tepuk Berani 2. Emosi Positif 3. Emosi Negatif 4. 3B (Bersikap, Beraksi, dan Bercerita)

Sketsa awal yang masih kasar dibuat dan diberikan tinjauan oleh ahli materi.



**Gambar 1** Sketsa permainan papan

**Siklus Kedua (Iteration 2)**

a. Evaluasi (Analisa)

Setelah mendapatkan beberapa tinjauan untuk sketsa awal. Berikut tinjauan yang diperoleh: (1) Gambar anak-anak pada sampul utama permainan papan kurang menarik, (2) Warnanya kurang hidup, (3) Penggunaan bentuk huruf sulit untuk dibaca, (4) Tujuan pembelajaran sudah baik dan sasaran peserta didik sudah tepat, (5) Kartu permainan kurang menantang dan sebaiknya ada poin atau hukuman, (6) Sebaiknya ada kunci jawaban untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada permainan papan. Setelah itu peneliti membuat alternatif desain yang lain.

b. Desain

Mengaplikasikan tinjauan yang sudah diperoleh. Dengan (1) mengubah warna palet, (2) merubah ikon pada papan dan kartu permainan, (3) merubah font yang digunakan, (4) memilih font yang berbeda untuk isi pada permainan papan. Setelah itu tinjauan yang diaplikasikan pada kartu permainan ialah adanya 3 bagian, yaitu Pengetahuan, Kasus, dan Rintangan. Masing-masing memiliki 4 kartu.

Gambar karakter yang digunakan pada papan permainan dan pion merupakan *commission* yang dilakukan oleh Ilustrator Amaria Dwi C. sebagai bentuk efisiensi

waktu dan dikenakan biaya sebesar Rp 450.000 untuk 2 gambar *full body* dan 5 gambar kepala.



**Gambar 2** Desain Ilustrasi Karakter

Desain Buku Panduan juga dilakukan dan dalam satu buku terdiri dari deskripsi permainan, tujuan pembelajaran, materi pada permainan papan, komponen permainan, penjelasan kartu dan papan permainan, tata cara bermain, kunci jawaban, dan profil desainer. Desain untuk kotak penyimpanan juga dilakukan pada tahap ini.

c. Pengembangan

Pada tahap ini produk permainan papan dicetak dengan *art carton* 310 gsm, kartu permainan dicetak dengan *art carton* 210 gsm dan disimpan di dalam *tin case*, pion dicetak berbentuk akrilik berdiameter 3,7 cm bersama dadu disimpan di dalam tas serut, untuk buku panduan sampul dicetak dengan *art carton* 210 gsm, isinya dicetak dengan *art paper* 120 gsm, dan untuk kotak penyimpanan dicetak dengan *hard box*.



**Gambar 3** Kartu dan tempat penyimpanan



**Gambar 4** Pion Permainan

Siklus kedua menghabiskan biaya sebesar 696.800. Purwarupa media ini juga dilakukan evaluasi bersama ahli materi di Sekolah Dasar Islam Raudhah BSD, Tangerang Selatan. Uji coba dilakukan dengan satu kelas 2 berisikan 10 peserta didik. Karena itu, 1 pion digunakan oleh 2 peserta didik.



**Gambar 5** Situasi Uji Coba di SDI Raudhah

**Siklus Ketiga (Iteration 3)**

a. Analisa

Purwarupa siklus kedua telah diberikan tinjauan. Berikut tinjauan dari ahli desain pembelajara: (1) Pada tujuan umum, kata “menghubungkan” diubah menjadi “menerapkan”; (2) Pada tujuan khusus nomor tiga, kata kerja “menguraikan” diubah menjadi “membedakan”.

Berikut tinjauan dari ahli materi: (1) Kotak langkah pada papan permainan diberikan angka atau nomor, supaya peserta didik lebih jelas mau melangkah kemana, (2) Pada kartu rintangan, lebih baik *reward* atau *punishment* diletakkan setelah kasus atau pertanyaan dan dijelaskan apabila berhasil akan mendapatkan konsekuensi, (3) Format pada kartu rintangan juga diubah menjadi sebab-akibat. Supaya lebih jelas untuk dibaca, (4) Penanda pintu untuk mengambil kartu pada papan permainan dibentuk persis

seperti sampul yang ada di kartu, (5) Penanda pintu untuk mengambil kartu pada papan permainan dibentuk persis seperti sampul yang ada di kartu, dan (6) Pada kunci jawaban tentang “Menyanyikan lagu sentuhan” sebaiknya ditulis lirik lagunya.

Berikut tinjauan dari ahli media (1) Papan kurang besar dan kokoh. Sebaiknya bahannya diubah dengan yang lebih kokoh, (2) Karena setiap sisi mewakili materi yang berbeda, sebaiknya setiap kotak langkah yang ada di papan permainan diubah warnanya seperti pada kartu permainan. Supaya lebih mudah dibedakan, (3) Pada tengah papan judul dan gambar anak. Sebaiknya posisinya diubah menjadi judul diposisikan di atas dan gambar anak-anak di bawahnya, (4) Gambar kotak untuk menempatkan kartu pada papan permainan sebaiknya memiliki posisi yang sama, (5) Ukuran font pada buku panduan disamakan urutannya, (6) Font “Klepon Ijo” diubah menjadi bentuk tulisan yang tulis tangan namun mudah untuk dibaca, (7) Judul buku panduan diubah menjadi “Buku Panduan Permainan Papan Pendidikan Seksualitas”, (8) Halaman profil desainer diubah menjadi halaman perancis dengan judul “Informasi Produk”, dan (9) Tabel kunci jawaban dibuat lebih teratur.

b. Desain

Tinjauan tersebut diaplikasikan pada tahap desain siklus ketiga. Papan permainan diberikan angka pada setiap kotaknya, font dari “Klepon Ijo” menjadi “Caveat Brush”, penempatan pada kartu di papan dirubah posisinya, setiap sisi kotak pada papan diubah memiliki warna yang sama seperti kartu permainan.



Gambar 6 Desain Papan Permainan

Susunan kalimat pada kartu permainan diubah menjadi pertanyaan, contoh kasus, dan konsekuensinya. Apakah *reward* atau *punishment*. Susunan kalimat juga diubah menjadi sebab-akibat.

Buku panduan juga mendapatkan beberapa tinjauan yaitu perubahan dan ukuran font “Albert Sans” yang disamakan untuk isinya. Ditambahkan kalimat “Permainan Papan Pendidikan Seksualitas” dan tulisan “Buku Panduan” dibuat menjadi lebih kontras dibandingkan latar belakang sampul. Profil desainer dipindah menjadi di paling depan dan perubahan pemilihan kata pada tujuan pembelajaran.

Tabel kunci jawaban pada buku panduan diubah menjadi lebih nyaman untuk dilihat dengan desain melalui *adobe illustrator* dan ditambahkan lirik lagu pada jawaban yang menggunakan QR Code. Perubahan *outline* pada buku panduan yaitu halaman sampul, halaman prancis, informasi produk, deskripsi permainan, tujuan pembelajaran, materi dan komponen permainan, berkenalan dengan papan dan kartu permainan, cara bermain, dan kunci jawaban.

c. Pengembangan

Pada tahap ini produk *final* dicetak menggunakan kertas stiker *frontlite* dan direkatkan pada *carton board* supaya lebih kokoh. Karena papan permainan perlu diperbesar, perubahan bentuk dilakukan yang sebelumnya persegi panjang menjadi persegi. Sebelumnya memiliki ukuran A3 menjadi 48x48 cm supaya dapat dilipat dan dimasukkan ke dalam kotak penyimpanan dengan ukuran 25x25x7 cm.



Gambar 7 Papan Permainan  
Perubahan ukuran pada kartu juga dilakukan.



Gambar 8 Kartu Permainan

Untuk mencetak buku panduan kembali tetap digunakan *art carton* 210 gsm untuk sampul dan *art paper* 120 gsm untuk isi buku panduan. Mencetak produk akhir pada siklus ketiga ini menghabiskan dana sebesar Rp 276.000. Dengan demikian, secara keseluruhan pengembangan media pembelajaran permainan papan ini menghabiskan biaya sebesar Rp 972.800 dari anggaran Rp 1.000.000

d. Evaluasi

Evaluasi ahli materi melibatkan Kak Nur Firdaus yang dilakukan pada tanggal 16 Januari 2022. Berikut hasil evaluasi oleh ahli materi:

Tabel 2 Hasil Evaluasi Ahli Materi

No	Aspek	Hasil	Rata-Rata Setiap Aspek
1.	Kelengkapan Materi	Sangat Baik.	3
2.	Kesesuaian Bahasa yang Digunakan	Baik.	3,3

Evaluasi ahli Media melibatkan dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom, MM. Pada tanggal 12 Januari 2022. Berikut hasil evaluasi oleh ahli media:

Tabel 3 Hasil Evaluasi Ahli Media

No	Aspek	Hasil	Rata-Rata Setiap Aspek
1.	Fungsi Media Cetak	Baik	3
2.	Fungsi (Heinich)	Sangat Baik	3,8
3.	Game-based Learning	Sangat Baik	3,8

4.	Visual Permainan Papan	Sangat Baik	3,5
----	------------------------	-------------	-----

Evaluasi ahli desain pembelajaran melibatkan dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. pada tanggal 12 Januari 2022. Berikut hasil evaluasi oleh ahli desain pembelajaran:

Tabel 3 Hasil Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Hasil	Rata-Rata Setiap Aspek
1.	Nine events of instructions	Sangat Baik.	3,5

Dengan demikian, berikut hasil rincian dan hasil evaluasi permainan papan oleh para ahli:

Tabel 4 Hasil Skor Evaluasi Ahli

Ahli	Aspek	Rata-rata Keseluruhan
Materi	Kelengkapan Materi	3,15
	Bahasa	
Media	Fungsi Media Cetak	3,525
	Fungsi Game-based learning	
	Visual Permainan Papan	
Desain Pembelajaran	Nine events of instructions	3,5
Rata-rata Keseluruhan		3,4

Maka dapat disimpulkan berdasarkan klasifikasi rentang skor skala likert. Bahwa media pembelajaran permainan papan ini masuk ke kategori nilai **Sangat Baik** dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Produk yang dikembangkan berupa permainan papan permainan papan “Yuk Kenali Diri dan Sekitarmu”. Media ini berukuran 48 x 48x cm dicetak dengan kertas stiker *frontlite* dan direkatkan pada *art carton* yang diberikan celah supaya bisa dilipat. Kartu dan sampul buku permainan dicetak dengan kertas *art carton*, sedangkan untuk isi buku panduan dicetak dengan kertas *art paper*. Komponen permainan seperti dadu dan pion disimpan dalam tas serut dan kartu dalam *tincase*.

Penelitian ini dilakukan karena pembelajaran yang dilakukan tidak *engaging*

dan kurangnya media yang dapat meningkatkan interaksi di dalam kelas dan media yang kurang menarik perhatian peserta didik pada *workshop* pendidikan seksualitas yang dilakukan oleh DiAR untuk Sekolah Dasar kelas 1-3. Pengembangan produk ini menggunakan *Successive Approximation Model* yang terdiri dari tiga siklus yang masing-masing terdiri dari tahapan Evaluasi, Desain, dan Pengembangan.

Pengembang melakukan *expert review* yang melibatkan tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Evaluasi menggunakan instrumen skala Likert 1-4. Berdasarkan uji ahli tersebut didapatkan hasil: Ahli Materi mendapatkan nilai rata-rata 3,15 (Baik), Ahli Media mendapatkan nilai rata-rata 3,52 (Sangat baik), dan Ahli Desain Pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 3,5 (Sangat Baik). Rata-rata keseluruhan dari semua nilai ahli adalah 3,4 (Sangat Baik).

Dengan demikian berdasarkan tahapan dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Permainan Papan “Yuk Kenali Diri dan Sekitarmu” sangat baik dan layak untuk digunakan pada *workshop* pendidikan seksualitas di lembaga DiAR.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing Pak Mulyadi dan Ibu Diana Ariani, keluarga, lembaga DiAR, kepada semua ahli Kak Nur Firdaus, Bapak Robinson, dan Ibu Retno Widyaningrum, Amaria selaku Ilustrator dan teman-teman yang telah membantu selama proses penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adnan E., et.al. (2016) *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: UNJ Press.
- Allen M. & Richard S. (2012) *Leaving ADDIE for SAM* United States: the American Society for Training & Development.
- Anonimus (2018) “Kekerasan Seksual Terhadap Anak Semakin Meresahkan, ini Kata Psikolog dan Polisi” Surya.co.id. Diakses pada tanggal 9 Februari 2019. Dari <https://surabaya.tribunnews.com/2018/10/30/kekerasan-seksual-terhadap-anak-semakin-meresahkan-ini-kata-psikolog-dan-polisi>.
- Anonimus (2018) “Most child sexual abuse victims are boys: KPAI” Thejakartapost.com. Diakses pada tanggal 9 Februari 2019. Dari <https://www.thejakartapost.com/news/2018/0>

[3/20/most-child-sexual-abuse-victims-are-boys-kpai.html](https://www.thejakartapost.com/news/2018/03/20/most-child-sexual-abuse-victims-are-boys-kpai.html)

- As'ari F., dkk. (2016) “*Children Safety: Education Game for Child's Se Education*”. Sisforma Vol.2 No.2. Hlm. 44-50
- Cardinot A. & Fairfield J. (2020) “*Game-Based Learning to Engage Students with Physics and Astronomy Using a Board Game*”. International Journal of Game-Based Learning Vol. 9, Issue 1. Hlm. 42-57
- Desmita (2011) *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heinich R., et.al. (2002) *Instructional Media and Technologies for Learning* Ohio: Pearson Education.
- Israel M, dkk. (2017) *Game-Based Learning and Gamification*. nsync HUB: White Paper.
- Kustandi C. & Bambang S. (2013) *Media Pembelajaran* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Miarso Y., dkk. (2011) *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pakasi D. T. & Rani K. (1991) “*Antara Kebutuhan dan Tabu: Pendidikan Seksualitas dan Kesehatan Reproduksi bagi Remaja di SMA*”. Makara Seri Kesehatan. No. 17(2). Hlm. 79-87
- Prawiradilaga D. S. (2013) *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudono A. (2010) *Sumber Belajar dan Alat Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sutirna (2013) *Perkembangan Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta: Andi.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2018) *International technical guidance on sexuality education: An evidence-informed approach*.