

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan seks penting bagi anak-anak sejak usia dini. Pendidikan seks diberikan kepada anak-anak sebagai pemahaman dasar tentang seks begitu mereka bertemu dengan orang lain, belajar tentang ciri-ciri anak laki-laki dan perempuan dengan sangat preventif [1]. Pendidikan seksual dapat diberikan melalui media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media pendidikan merupakan alat bantu yang dapat dijadikan penyalur pesan sehingga mencapai tujuan pembelajaran [2]. Penyampaian pendidikan seksual pada anak di sekolah tidak lepas dari proses pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal [3]. Tetapi dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, sekarang media pembelajaran Pendidikan seksual dapat dilakukan secara *online* menggunakan bantuan *website*.

Pembelajaran pendidikan seksual berebasis *website* merupakan solusi yang dapat digunakan. Karena *website* dapat menghubungkan satu sama lain melalui *internet*, dan *website* bisa sebagai lingkungan belajar yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja [4]. *Gamification* adalah teknik yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan pembelajaran, baik dalam bentuk informal maupun formal. Dengan menyampaikan materi pembelajaran melalui permainan, pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Anak akan lebih tertarik dan berinteraksi dengan *website*, sehingga secara tidak langsung mereka akan belajar tentang materi yang disampaikan [5]. Dalam membangun *website*, bahasa pemrograman sangat diperlukan sebagai penghubung komunikasi antara komputer dan manusia. Ada banyak bahasa pemrograman yang dapat digunakan dalam membangun *website*, salah satunya adalah bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Pre-processor*). PHP merupakan bahasa pemrograman yang berfungsi untuk menerjemahkan kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-site* [6].

Agile merupakan metode dalam pengembangan perangkat lunak secara berulang. *Agile* memiliki tujuh tahapan yaitu *requirements, design, development, testing, deployment, dan review*. Pemilihan metode *agile* didasarkan pada kemampuan beradaptasi selama proses pengembangan *website* [7]. Keunggulan pada metode *agile* dibanding metode lain yaitu, proses pengembangan relatif lebih cepat, tidak membutuhkan *resource* yang besar, setiap ada perubahan dapat ditangani tanpa harus kembali ke tahap awal dan client dapat memberikan *feedback* kepada *developer* selama masa *develop* [8]. Berdasarkan Peraturan Kepala Badan Kependudukan Dan Keluarga Berencana Nasional Nomor 92/PER/B5/2011, Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional Jawa Tengah (BKKBN) merupakan salah satu lembaga negara non-kementerian (LPNK) yang bertanggung jawab dan berdaya dalam pengelolaan kependudukan dan keluarga berencana. BKKBN bertanggung jawab penuh kepada Presiden melalui Menteri Kesehatan. BKKBN Jawa Tengah bertanggung jawab atas pembinaan seluruh warga Jawa Tengah terkait dengan penyelenggaraan pendidikan teknik, manajemen kependudukan, pelaksanaan keluarga berencana (KB) dan kesehatan reproduksi, serta kesejahteraan dan penguatan keluarga [9]. Menurut wawancara yang saya lakukan pada 12 Mei 2023 dengan pak Faysal Haris, S.E selaku penyelenggara dan evaluasi BKKBN Banyumas yang tercantum pada lampiran 6. BKKBN Banyumas menjalankan tugas dan fungsi sebagai penyuluh untuk generasi remaja sebelum adanya website ini, dengan cara melakukan kegiatan penyuluhan langsung ke remaja dengan menggunakan media modul, dan presentasi langsung.

Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk membuat sebuah *website* media pembelajaran pendidikan seksual, yang kontennya berisikan *gamification*. Kemudian *website* tersebut dihubungkan ke *website* BKKBN. Peneliti berharap *website* tersebut dapat membantu dalam memberikan edukasi terhadap pendidikan seksual.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka pada rumusan masalah yaitu belum adanya media pembelajaran pendidikan seksual yang berisikan *gamification* berbasis *website* menggunakan metode *agile*.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas terdapat pertanyaan penelitian yaitu, bagaimana membangun media pembelajaran yang berisikan *gamification* berbasis *website* menggunakan metode *Agile*?

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Platform website* dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Pre-processor*) dengan *framework Laravel*.
2. Konten yang digunakan untuk penyampaian materi meliputi, teks, gambar, video dan *Gamification*.
3. Pengujian *Website* Media Pendidikan Seksual menggunakan teknik pengujian *Blackbox testing*.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka dapat diketahui tujuan dari penelitian yaitu, membangun media pembelajaran yang berisikan *gamification* berbasis *website* menggunakan metode *agile*

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan batasan masalah maka dapat diketahui manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mafaat Teoritis
 - a. Mampu mengetahui proses pembuatan, membangun media pembelajaran yang berisikan *gamification* berbasis *website* menggunakan metode *agile*.
 - b. Sebagai referensi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan tema yang serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Masyarakat, dapat menggunakan media pembelajaran pendidikan seksual berbasis *website*.
- b. Pengguna mendapatkan ilmu mengenai pendidikan seksual.
- c. Bagi BKKBN, penelitian ini dapat digunakan untuk media penyuluhan mengenai kesehatan reproduksi.