

BAB I: PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Secara umum pendidikan seksual merupakan suatu ilmu pengetahuan yang membahas fungsi kelamin sebagai sebuah alat reproduksi, perkembangan fungsi alat kelamin pada laki-laki maupun perempuan, menstruasi dan mimpi basah, serta pembahasan mengenai perkawinan dan kehamilan [1]. UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) dalam bukunya yang berjudul *International Technical Guidance on Sexuality Education* pada tahun 2009 menggolongkan pendidikan seksual menjadi 4 golongan berdasarkan umur, yaitu level 1 untuk usia 5 sampai 8 tahun, level 2 untuk anak usia 9 sampai 12 tahun, level 3 untuk usia 12 sampai 15 tahun, dan level 4 untuk usia 15 sampai 18 tahun ke atas. Keempat level tersebut dibedakan berdasarkan materi pembahasan di dalamnya yang disesuaikan dengan pemahaman di rentang usia masing-masing level [2]. Berdasarkan rujukan buku yang dikeluarkan oleh UNESCO tersebut maka pendidikan seksual sangat dibutuhkan oleh anak-anak di setiap jenjang kehidupannya di masa mendatang.

Di Indonesia, kesadaran anak mengenai pendidikan seksual masih sangatlah rendah. Dalam kehidupan sehari-hari pembahasan seksual masih dianggap sebagai hal yang tabu untuk dipelajari, namun pada kenyataannya pendidikan seksual wajib hukumnya untuk diberikan kepada anak agar tidak terjadi hal-hal menyimpang yang tidak diinginkan di kemudian hari [3]. Pembekalan pendidikan seksual perlu diberikan pada anak usia dini penting dilakukan sebagai sebuah langkah untuk menghindari dan menangani kekerasan seksual [4]. Salah satu bukti bahwa kurangnya pendidikan seksual di Indonesia adalah dengan banyaknya kasus pelecehan seksual yang terjadi. Diambil dari situs resmi Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI (KEMENPPPA) kasus pelecehan seksual dari tanggal 1 Januari 2022 sampai 26 Juni 2022 sudah tercatat 10.842 kasus pelecehan seksual yang berhasil terdata. Tidak hanya itu Lentera Sintas Indonesia sebagai salah satu lembaga non-pemerintah di Indonesia yang menaungi para penyintas kekerasan seksual pernah melakukan

survei mengenai pengalaman masyarakat terhadap kekerasan seksual yang pernah dialami baik secara verbal maupun secara fisik yang diikuti sebanyak 25.313 responden yang terdiri dari laki-laki dan perempuan di berbagai kota besar yang ada di Indonesia. Disebutkan bahwa 58% responden pernah mengalami kekerasan seksual dalam bentuk verbal, 25% responden mendapatkan kekerasan seksual dalam bentuk perilaku fisik, 20% dari responden mengalami paksaan untuk menonton video porno, dan sisanya sebanyak 6% responden pernah mengalami tindak pelecehan seksual secara fisik dalam bentuk pemerkosaan [5].

Pada tahun 2018, Lentera Sintas Indonesia juga pernah melakukan survei terhadap 470 perempuan di Jakarta. Dari survei tersebut mendapatkan hasil bahwa 36% responden mengalami pelecehan seksual yang terjadi di dalam moda transportasi umum, dan 10% responden juga mengalami pelecehan dalam menggunakan aplikasi moda transportasi *online*. Masing-masing sepertiga dan seperenam responden survei tersebut melaporkan mereka pernah mengalami pelecehan seksual dalam bentuk tatapan yang melecehkan secara seksual dan kontak fisik berupa rabaan di wilayah tubuh. Sementara itu pelecehan seksual dalam bentuk perilaku eksibisionis, pelaku pelecehan seksual mengesakkan tubuh ke korban, dan pelaku melakukan masturbasi di depan korban dilaporkan oleh masing-masing 11%, 6% dan 2 % responden [5].

Kasus-kasus yang telah dihimpun oleh Lentera Sintas Indonesia sebenarnya bisa saja dihindari dengan mengedukasi anak-anak mengenai pendidikan seksual yang didalamnya memuat materi mengenai perilaku menyimpang berupa kekerasan seksual dan batasan-batasan seksual yang harus dipatuhi. Pemberian materi dapat diberikan untuk anak dengan rentang usia antara 11-14 tahun. Pada umur tersebut menunjukkan bahwa alat ukur kesiapan pendidikan seksual tergolong reliabel dengan nilai reliabilitas sebesar 0.819 [6]. Namun, pemberian materi masih kurang mendapatkan perhatian dari anak-anak. Pemberian materi seharusnya dibuat menarik dan tidak terlihat tabu dengan dikemas oleh metode gamifikasi.

Gamifikasi merupakan sebuah metode pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen di dalam video atau *game* dengan tujuan untuk

memotivasi para pelajar dalam proses pembelajaran yang dapat memaksimalkan perasaan menikmati serta membangun ketertarikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah para pelajar. Dengan adanya gamifikasi, proses belajar tidak lagi menjadi sebuah proses yang panjang namun menjadi sebuah proses belajar yang digemari oleh para pelajar [7]. Metode gamifikasi memiliki beberapa elemen yaitu *points*, *levels*, *leaderboards*, *badges*, *challenge*, dan *onboarding* [8]. Sementara itu dalam bidang pendidikan, gamifikasi dapat diartikan sebagai penerapan prinsip-prinsip yang ada dalam *games* serta penerapan desainnya yang digunakan untuk kegiatan *non-game*. Elemen serta prinsip-prinsip dari game hanya digunakan untuk meningkatkan keterlibatan pelajar, dan produktivitas mereka [9].

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan motivasi intrinsik lebih sulit dibandingkan dengan meningkatkan motivasi ekstrinsik pada siswa, maka salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi intrinsik dalam diri siswa adalah dengan menggunakan metode gamifikasi [10]. Dalam buku yang terbitkan oleh KEMENDIKBUD pada tahun 2018, menyebutkan bahwasanya gamifikasi sangat cocok untuk digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat menambah motivasi belajar siswa baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik dan dapat mengubah perilaku siswa dalam kegiatan belajar [11].

Materi mengenai pendidikan seksual akan sangat cocok diterapkan pembelajarannya dengan menggunakan metode gamifikasi dan penyampaian secara visual karena siswa membutuhkan motivasi secara intrinsik dan motivasi secara ekstrinsik untuk belajar mengenai materi tersebut. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik sendiri dapat didapatkan oleh para siswa melalui metode pembelajaran gamifikasi. Selain menggunakan metode gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik siswa. Penggunaan media lain berupa tulisan serta visual berbentuk gambar dan video juga dapat diterapkan.

Hasil dari penggunaan gamifikasi dan video dalam metode pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak pada suatu materi tertentu yang disisipi gamifikasi dan video didalamnya. Selain itu, menunjukkan juga bahwa grafik pengaksesan pada suatu platform belajar yang menerapkan metode gamifikasi dan video juga meningkat secara drastis dari hari ke hari [8]. Pembelajaran dengan menggunakan media visual juga membuat siswa lebih mampu untuk memahami materi didalamnya dan dapat mengingat lebih lama [12]. Oleh karena itu, penulis mengusulkan untuk membuat rancangan aplikasi media pembelajaran pendidikan seksual dengan menggunakan metode gamifikasi dan media lain berupa teks, gambar, maupun video dalam bentuk animasi maupun video yang diperagakan langsung oleh seseorang untuk penyampaian materinya dalam bentuk website karena penerapan pembelajaran gamifikasi dan *video based learning* dalam website terbukti lebih efisien, interaktif, dan lebih antusias [13]. Hal tersebut dilakukan karena dibutuhkannya moderinsasi pada metode gamifikasi, ditandai dengan penelitian oleh Asosiasi Penyelenggara Internet Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa 62.43% anak dengan usia 5-13 tahun di Indonesia menggunakan internet, dan terbukti media visual lebih efektif untuk pembelajar dibandingkan tanpa menggunakan media visual [1]. Serta mengevaluasi menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) terhadap UI/UX nya.

1.2. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diketahui bahwa:

1. Pendidikan seksual masih dianggap sebagai suatu pembelajaran yang tabu pada masyarakat.
2. Masih tingginya angka pelecehan seksual di Indonesia.

1.3. Tujuan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan motivasi belajar anak mengenai pendidikan seksual dengan pemanfaatan gamifikasi *dan video based learning* untuk mengurangi rasa tabu.
2. Merancang dan mengevaluasi media pendidikan seksual guna memberikan edukasi pada anak.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka untuk mewujudkan penelitian yang sesuai dengan masalah yang ada diperoleh batasan-batasan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ditujukan untuk anak dengan rentang usia antara 11-14 tahun.
2. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi hanya menggunakan metode gamifikasi dan media lain berupa teks, gambar, maupun video dalam bentuk animasi maupun video yang diperagakan langsung oleh seseorang.
3. Perancangan media pembelajaran meliputi UML, *user persona*, skenario pengguna, serta *prototype* yang dibuat dengan menggunakan *web application* Figma.
4. Evaluasi sistem dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* terhadap UI/UX.

1.5. Manfaat Penelitian.

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

1. Manfaat praktis, dapat menyediakan rancangan serta *prototype* sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar mengenai pendidikan seksual.
2. Manfaat teoritis, sebagai pengetahuan untuk penelitian selanjutnya mengenai pembuatan media belajar menggunakan teori gamifikasi dalam penyampaian materi di dalamnya.