



EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/edukid>

Board Game Sayducate Untuk Pendidikan Seksualitas Anak Usia 5–6 Tahun

Nurul Hidayah¹, Tomas Iriyanto², Wuri Astuti³

¹²³Universitas Negeri Malang, Indonesia

Correspondence: E-mail: nurul.hidayah.190536@students.um.ac.id

ABSTRACTS

Abstrak: Kasus kekerasan seksual terhadap anak usia dini di Indonesia menunjukkan angka yang memprihatinkan, dengan dampak psikologis, fisik, dan sosial yang bersifat jangka panjang bagi korban. Salah satu upaya preventif yang dapat dilakukan adalah melalui pendidikan seksualitas yang sesuai usia, namun keterbatasan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk tujuan ini menjadi hambatan tersendiri, terutama di lembaga pendidikan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *board game Sayducate* sebagai media pendidikan seksualitas untuk anak usia 5–6 tahun yang layak ditinjau dari aspek kesesuaian, kemenarikan, dan keefisienan. Metode yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE, melibatkan tiga lembaga TK di Desa Ringinrejo, Kabupaten Kediri sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli dan angket uji coba pengguna, yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan dari ahli materi 70%, ahli media 71%, dan ahli permainan 95%. Hasil uji coba pengguna pada kelompok kecil mencapai 93% dan kelompok besar 94%, keduanya masuk dalam kategori sangat layak. Selama uji coba, anak menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu mengidentifikasi situasi berkaitan dengan keamanan tubuh melalui skenario dalam kartu permainan. Penelitian ini difokuskan pada pengujian kelayakan produk sebagai tahap awal pengembangan, dan merekomendasikan uji efektivitas dengan desain eksperimental sebagai penelitian lanjutan.

ARTICLE INFO

Article History:

Received 31 Juli 2025

Revised 01 Agustus 2026

Accepted 29 April 2026

Available online 30 April 2026

Kata kunci:

Kata Anak Usia Dini,
Board Game,
Kekerasan Seksual,
Pendidikan Seksualitas,
Pengembangan Media
Pembelajaran

Keywords:

*Board Game,
Early Childhood,
Learning Media Development,
Sexual Violence,
Sexuality Education*

Abstract: Sexual violence against young children in Indonesia remains alarmingly prevalent, with long-term psychological, physical, and social impacts on victims. Sexuality education tailored to children's developmental stages is recognized as a key preventive measure, yet the limited availability of learning media specifically designed for this purpose poses a significant challenge, particularly in early childhood education settings. This study aimed to develop the Sayducate board game as a sexuality education medium for children aged 5–6 years, evaluated in terms of appropriateness, attractiveness, and efficiency. The study employed an R&D (Research and Development) method using the ADDIE model, involving three kindergarten institutions in Ringinrejo Village, Kediri Regency as research subjects. Data were collected through expert validation sheets and user trial questionnaires, analyzed using descriptive percentage techniques. Validation results indicated feasibility percentages of 70% from the material expert, 71% from the media expert, and 95% from the game expert. User trial results reached 93% for the small group and 94% for the large group, both categorized as highly feasible. During the trials, children demonstrated high enthusiasm and were able to identify situations related to bodily safety through card-based scenarios in the game. This study was focused on product feasibility testing as an initial stage of development, and recommends effectiveness testing using an experimental design as future research.

1. PENDAHULUAN

Data SIMFONI-PPA Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPA) mencatat bahwa sepanjang tahun 2021 terdapat 11.952 kasus kekerasan pada anak, di mana 7.004 kasus di antaranya merupakan kekerasan seksual (Kompas.com, 2022). Pada tahun 2022, angka tersebut meningkat menjadi 16.106 kasus kekerasan pada anak yang mencakup korban perempuan maupun laki-laki (Kemenppa, 2022). Di tingkat provinsi, Dinas PPA Jawa Timur mencatat 358 kasus kekerasan seksual pada anak yang dilaporkan hingga Agustus 2022 (Ain et al., 2022). Data ini menegaskan bahwa anak usia dini, baik perempuan maupun laki-laki, termasuk dalam kelompok usia yang paling rentan terhadap kejahatan seksual (Bahri, 2021; Ain et al., 2022).

Beberapa penelitian mengidentifikasi faktor-faktor yang menempatkan anak pada risiko menjadi korban kekerasan seksual. Pertama, sifat polos dan kebergantungan anak yang tinggi terhadap orang dewasa menyebabkan anak belum memiliki kemampuan yang cukup untuk melindungi dirinya sendiri (Irsyad, 2019; Capah & Fikri, 2023). Kedua, rendahnya moralitas sebagian pelaku kekerasan seksual, yang rata-rata memiliki riwayat konsumsi alkohol, kondisi keluarga yang buruk, dan paparan terhadap konten pornografi (Warlenda dkk., 2020; Napitupulu, 2023). Ketiga, kurangnya peran aktif orang tua dalam mencegah terjadinya kekerasan seksual pada anak (Solehati, Rufaida, et al., 2022; Russell et al., 2024), padahal pendampingan orang tua sangat krusial karena orang tua adalah lingkungan sosial pertama anak dalam beradaptasi menghadapi dunia luar (Solehati, Septiani, et al., 2022). Keempat, minimnya program pemerintah mengenai pendidikan seksualitas yang dapat diakses secara langsung oleh anak dan masyarakat (Simbolon, 2018).

Dampak kekerasan seksual terhadap anak usia dini bersifat multidimensional dan serius. Dari aspek psikologis, anak korban kekerasan seksual berisiko mengalami kecemasan, depresi, trauma berkepanjangan, perasaan menyalahkan diri sendiri, ketakutan berlebihan terhadap orang lain, insomnia, mimpi buruk, serta pada kasus terparah keinginan bunuh diri (Ain et al., 2022). Kondisi ini diperparah oleh dampak emosional berupa *post-traumatic stress disorder* (PTSD), perasaan tidak aman, rendah diri, dan trauma yang dapat bertahan hingga anak memasuki usia remaja (Solehati, Rufaida, et al., 2022). Dari aspek fisik, anak dapat mengalami penurunan nafsu makan, gangguan tidur, nyeri pada area genital, hingga risiko tertular infeksi menular seksual (Solehati et al., 2023). Dari aspek sosial, anak yang mengalami kekerasan seksual seringkali menghadapi stigma dari lingkungan sekitarnya, yang pada akhirnya mendorong anak untuk menjauhkan diri dari interaksi sosial (Ain et al., 2022; Kavenagh et al., 2024). Dampak-dampak tersebut menegaskan bahwa kekerasan seksual bukan sekadar peristiwa tunggal, melainkan pengalaman traumatis yang dapat membentuk ulang perkembangan psikologis, sosial, dan emosional anak secara jangka panjang.

Perlindungan anak dari kekerasan seksual membutuhkan peran aktif berbagai pihak. Negara menjamin perlindungan hukum bagi anak melalui UU No. 17 Tahun 2016 tentang Perlindungan Anak (Alimuddin et al., 2022). Namun perlindungan hukum semata tidaklah cukup, karena anak membutuhkan pemahaman dan keterampilan untuk melindungi dirinya sendiri, terutama pada saat orang tua tidak berada di sisinya (Afifah et al., 2023; Solehati et al., 2023). Pendidikan seksualitas yang sesuai usia memegang peran krusial dalam upaya ini. Pendidikan seksualitas untuk anak usia dini bertujuan memberikan pemahaman tentang tubuhnya, cara menjaga dan memelihara organ intim, serta memberikan pemahaman bila ada tanda kekerasan seksual (Irsyad, 2019; Jatmikowati et al., 2015; Huang et al., 2023). Tujuan utamanya bersifat preventif, yakni mengurangi risiko anak menjadi korban perilaku seksual yang tidak diinginkan serta mencegah dampak psikologis dan fisik dari kekerasan

seksual (Ain et al., 2022; Kandi et al., 2022). Meskipun demikian, masih banyak orang tua dan pendidik yang menganggap topik ini tabu untuk disampaikan kepada anak usia dini, dengan kekhawatiran bahwa anak akan memperoleh pemahaman yang tidak tepat (Huriyah et al., 2024; Wulandari & Lestari, 2023).

Berdasarkan wawancara awal dengan guru di tiga TK Desa Ringinrejo, Kabupaten Kediri, ditemukan bahwa ketiga lembaga belum menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dalam pengenalan pendidikan seksualitas bagi anak usia dini. Pembelajaran yang ada masih terbatas pada metode ceramah, lagu, dan demonstrasi langsung dari guru, tanpa media yang dirancang khusus untuk materi ini. Kondisi ini mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, khususnya yang dirancang secara spesifik untuk materi pendidikan seksualitas.

Salah satu media pembelajaran yang berpotensi memfasilitasi pendidikan seksualitas secara efektif bagi anak usia dini adalah board game. Penelitian Nursyifani & Atmaji (2020) menyimpulkan bahwa board game memiliki manfaat dalam melatih kemampuan berpikir, mengatur emosi, mengembangkan bahasa, dan melatih motorik anak. Selain itu, Romadhon & Islam (2022) menunjukkan bahwa board game dengan gameplay dan visual yang menarik terbukti merangsang antusiasme dan keterlibatan aktif anak usia dini, sekaligus meningkatkan interaksi sosial antar pemain. Hal ini sejalan dengan prinsip belajar sambil bermain yang menjadi landasan pendidikan anak usia dini, di mana anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Board game Sayducate dikembangkan berdasarkan adaptasi dari *board game Sayur Run* (Wijaya et al., 2017), dengan perbedaan mendasar pada fokus materi dan target usia. Sayur Run dirancang untuk materi manfaat sayuran bagi anak usia 6–8 tahun, sementara *Sayducate* secara spesifik menargetkan materi pendidikan seksualitas untuk anak usia 5–6 tahun. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media permainan fisik yang secara khusus dirancang dan tervalidasi oleh ahli materi, media, dan permainan untuk keperluan pendidikan seksualitas anak usia dini yang sebelumnya belum tersedia dalam bentuk board game terstruktur di lembaga-lembaga TK yang menjadi subjek penelitian ini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *board game Sayducate* yang layak digunakan sebagai media pendidikan seksualitas anak usia 5–6 tahun, ditinjau dari aspek kemenarikan, keefisienan, dan kesesuaian dengan perkembangan anak, sebagai upaya preventif terhadap kekerasan seksual pada anak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*), yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji tingkat kelayakan suatu produk dalam konteks pendidikan (Hanafi, 2017). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE menurut Branch (2009) yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Tahap Analysis dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas B di tiga TK Desa Ringinrejo, Kabupaten Kediri, untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran pendidikan seksualitas bagi anak usia 5–6 tahun. Hasil analisis menjadi dasar perancangan produk pada tahap Design, yang mencakup pembuatan desain papan permainan, kartu permainan, pion, dadu, dan komponen pendukung lainnya menggunakan aplikasi Coreldraw dan Canva. Pada tahap Development, produk yang telah dirancang divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli permainan, untuk menilai kelayakan dan keselarasan produk dengan tujuan penelitian. Tahap Implementation dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada dua kelompok pengguna, yaitu kelompok kecil yang terdiri dari 5 anak kelas B RA Ar-Rosyaad Kediri, dan kelompok besar yang terdiri dari 47 anak kelas B dari RA Ar-Rosyaad, TK Dharma Wanita I Ringinrejo, dan KB Baiturrohman. Tahap Evaluation dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan berdasarkan masukan dari para ahli dan hasil uji coba pengguna.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen, yaitu lembar validasi ahli dan angket uji coba pengguna. Lembar validasi ahli digunakan untuk memperoleh data kuantitatif berupa skor kelayakan produk dari aspek kesesuaian materi, kemenarikan, dan keefisienan, serta data kualitatif berupa saran perbaikan dari para ahli. Angket uji coba pengguna diisi oleh guru pendamping selama pelaksanaan uji coba untuk menilai kesesuaian, kemenarikan, dan keefisienan board game dari perspektif pengguna. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase, dengan kategori kelayakan: $\geq 76\%$ = sangat layak, $51-75\%$ = cukup layak, $26-50\%$ = kurang layak, dan $\leq 25\%$ = tidak layak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Tahap Analysis dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan di lapangan melalui wawancara dengan guru kelas B di tiga TK Desa Ringinrejo, Kabupaten Kediri. Hasil wawancara menunjukkan bahwa ketiga lembaga belum memiliki media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang khusus untuk materi pendidikan seksualitas. Pembelajaran yang berlangsung masih terbatas pada metode ceramah, lagu, dan demonstrasi langsung oleh guru, dengan media yang ada hanya berupa buku, poster, dan video animasi. Berdasarkan temuan ini, diidentifikasi kebutuhan pengembangan media permainan yang secara spesifik memuat materi pendidikan seksualitas sesuai perkembangan anak usia 5–6 tahun.

Setelah analisis kebutuhan dilakukan, peneliti mengumpulkan informasi mengenai materi dan karakteristik media yang akan dikembangkan. *Board game Sayducate* dirancang untuk memuat materi pendidikan seksualitas meliputi: identifikasi anggota tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh, pengenalan siapa saja yang boleh dan tidak boleh menyentuh area privasi, keterampilan menjaga diri dari kejahatan seksual, serta reaksi yang perlu diberikan ketika menghadapi situasi yang tidak aman.

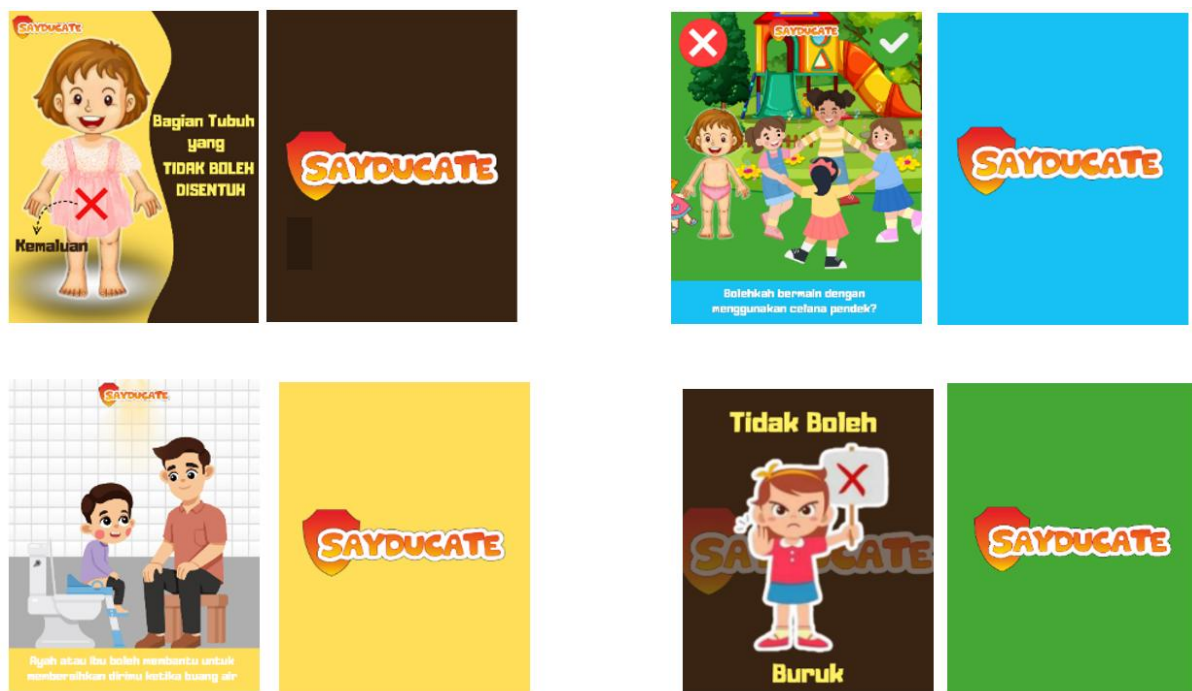
Pada tahap Design, peneliti membuat desain produk awal yang terdiri dari papan permainan utama berukuran 46×46 cm dan kartu permainan berukuran $7,5 \times 9$ cm. Desain dikerjakan menggunakan aplikasi Coreldraw dan Canva dengan memperhatikan pemilihan gambar, kombinasi warna, dan jenis font yang sesuai untuk anak usia 5–6 tahun. Komponen board game yang dirancang meliputi: (1) box kemasan yang memuat logo dan keterangan usia penggunaan; (2) papan permainan utama yang terdiri dari 56 kotak dengan empat warna berbeda yakni coklat, biru, kuning, dan hijau; (3) kartu permainan empat warna yang masing-masing memuat materi berbeda; (4) kartu bantuan yang memuat reaksi yang perlu dilakukan ketika menghadapi kejahatan seksual; (5) pion dengan dua identitas gender; dan (6) dadu.



Gambar 2. Desain Box Board Game



Gambar 3. Desain Papan Permainan Utama



Gambar 4. Desain Kartu Permainan dan Kartu Bantuan Tampak Depan dan Belakang

**Gambar 5.** Pion**Gambar 6.** Dadu

Pada tahap *Development*, produk divalidasi oleh tiga ahli. Berikut hasil validasi masing-masing ahli.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

N o	Aspek Penilaian	Jumlah Item	Skor	Presentase
1	Mengamati	10	35	70%
	Total Presentase			70%

Ahli materi memberikan persentase 70% yang menunjukkan bahwa board game cukup layak digunakan dengan revisi. Masukan yang diberikan meliputi: penghapusan materi peran gender karena berpotensi menimbulkan ambiguitas pada anak usia dini; penambahan materi yang memuat *problem solving* relevan dengan pendidikan seksualitas; dan penyempitan cakupan materi kartu agar lebih terfokus pada inti pendidikan seksualitas.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

N o	Aspek Penilaian	Jumlah Item	Skor	Presentase
--------	-----------------	-------------	------	------------

1	Kemenarikan	10	35	87,5%
2	Keefisienan	5	18	72%
	Total	15	53	71%

Ahli media memberikan persentase 87,5% pada aspek kemenarikan dan 72% pada aspek keefisienan, dengan total 71%. Masukan yang diberikan mencakup pemilihan material yang lebih awet dan penyesuaian ukuran komponen board game sesuai jumlah pemain.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Permainan

N o	Aspek Penilaian	Jumlah Item	Skor	Presentase
1	Kesesuaian	10	50	100%
2	Kemenarikan	10	45	90%
3	Keefisienan	3	14	94%
	Total	23	109	95%

Ahli permainan memberikan total persentase 95%, yang berarti *board game Sayducate* sangat layak digunakan. Persentase 100% pada aspek kesesuaian menunjukkan bahwa permainan ini dinilai sangat sesuai dengan tahap perkembangan anak dan materi pendidikan seksualitas yang dituju.

Berdasarkan masukan dari ketiga ahli, dilakukan revisi desain sebelum produk memasuki tahap uji coba. Revisi yang dilakukan meliputi perubahan jenis font, perubahan warna tulisan, penyesuaian aturan bermain, penyelarasan warna *question box* dengan warna kartu, dan penambahan kartu yang memuat materi *problem solving*.

Tabel 4. Revisi Desain *Board Game Sayducate*

Revisi	Desain Sebelum Revisi	Desain Sesudah Revisi
Perubahan jenis font		

Perubahan warna tulisan



Penyesuaian aturan main



Penyelarasan warna question box dengan warna kartu bagian belakang



Kartu yang memuat materi *problem solving*

Tidak Ada



Pada tahap Implementation, produk diujicobakan kepada dua kelompok. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 anak kelas B dari RA Ar-Rosyaad Kediri. Selama uji coba, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, mampu mengikuti alur permainan dengan baik, dan merespons kartu materi dengan aktif bertanya kepada guru pendamping.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Presentase
1	Kesesuaian	92%
2	Kemenarikan	90%
3	Keefisienan	96%

Total	93%
-------	-----

Uji coba kelompok besar melibatkan 47 anak kelas B dari RA Ar-Rosyaad, TK Dharma Wanita I Ringinrejo, dan KB Baiturrohman. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang serupa dengan kelompok kecil yang tidak sabar ingin segera bermain dan enggan berhenti. Guru pendamping yang mengisi angket penilaian mencatat bahwa anak mampu mengidentifikasi situasi yang berkaitan dengan keamanan tubuh melalui skenario dalam kartu permainan

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	Presentase
1	Kesesuaian	92%
2	Kemenarikan	91%
3	Keefisienan	99%
	Total	94%

Pada tahap Evaluation, hasil dari seluruh tahapan dikaji secara menyeluruh. Persentase kelayakan dari ketiga ahli berada pada rentang 71%–95%, dan hasil uji coba pengguna menunjukkan persentase 93%–94%. Berdasarkan keseluruhan data tersebut, board game Sayducate dinyatakan layak digunakan sebagai media pendidikan seksualitas untuk anak usia 5–6 tahun, dengan catatan bahwa penelitian ini difokuskan pada pengujian kelayakan produk sebagai tahap awal pengembangan.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan *board game Sayducate* sebagai media pembelajaran pendidikan seksualitas untuk anak usia 5–6 tahun yang dikembangkan melalui model ADDIE. Pembahasan berikut menguraikan temuan penelitian berdasarkan tiga aspek utama penilaian, yaitu kesesuaian, kemenarikan, dan keefisienan, sekaligus merespons pertanyaan mengenai kontribusi media ini terhadap pemahaman anak tentang pendidikan seksualitas.

Dalam pendidikan anak usia dini masa kini, pendidikan seksualitas termasuk materi yang perlu diberikan sedari dini. Masyarakat dan pendidik perlu menghapus anggapan tabu mengenai topik ini (Hasiana, 2020) karena pendidikan seksualitas tidak sekadar membahas tentang seksual, melainkan lebih menekankan pada pemahaman tubuh, batasan diri, serta cara menjaga diri dari perilaku menyimpang (Jatmikowati et al., 2015). Salah satu alasan utama pentingnya pendidikan seksualitas adalah untuk memproteksi anak dari kekerasan seksual. Banyak kasus pelecehan terjadi karena sifat polos dan ketergantungan anak yang tinggi terhadap orang dewasa (Irsyad, 2019), sehingga anak kurang memiliki pemahaman mengenai bagian tubuh yang bersifat privat dan cara menolak sentuhan yang tidak pantas. Pendidikan seksualitas harus diberikan sesuai dengan usia anak (Kurniawati, 2023) agar anak mampu memahami bentuk-bentuk kekerasan seksual, membedakan sentuhan yang baik dan tidak pantas, serta memahami bahwa mereka memiliki hak untuk berkata tidak jika merasa tidak nyaman. Selain itu, pengenalan anggota tubuh sejak dini dapat mempengaruhi pembentukan konsep diri anak saat dewasa (Fikriyah, 2024), sekaligus menanamkan kesadaran tentang pentingnya menjaga kebersihan diri (Salmaa Tsabitah, Rifdatus Widyasari & Sutejo, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara awal, ketiga lembaga TK di Kabupaten Kediri belum memberikan materi pendidikan seksualitas secara mendalam dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis permainan untuk materi ini. Kondisi ini menyebabkan

penyampaian materi kurang variatif dan detail. Hal ini selaras dengan pendapat Astuti et al. (2024) bahwa bahan ajar yang baik mencakup berbagai bentuk media termasuk permainan, dan Kemendikbud (2022) yang menegaskan bahwa metode belajar sambil bermain merupakan bagian penting dalam proses belajar anak usia dini.

Dari aspek kesesuaian materi, ahli materi memberikan persentase 70% yang menunjukkan bahwa *board game Sayducate* cukup layak dengan revisi. Persentase ini mencerminkan bahwa secara isi, *Sayducate* memenuhi syarat edukatif sesuai PP-RI No. 57 Tahun 2021 dalam hal penyampaian pendidikan seksualitas kepada anak. Materi yang dikembangkan sudah disesuaikan dengan usia 5–6 tahun, sejalan dengan pendapat Kurniawati (2023) bahwa pendidikan seksualitas harus diberikan sesuai tahap perkembangan anak. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan ahli materi berupa penghapusan materi peran gender yang berpotensi ambigu dan penambahan kartu *problem solving* terbukti memperkuat fokus dan relevansi materi dalam board game.

Dari aspek kemenarikan, ahli media memberikan persentase 87,5% yang menunjukkan bahwa tampilan board game sudah menarik bagi anak. Tampilan *board game Sayducate* sudah tergolong menarik bagi anak, dengan layout yang teratur, pemilihan warna yang menarik perhatian, serta ilustrasi yang mendukung materi ajar sebagaimana tercermin dari skor kemenarikan 87,5% yang diberikan oleh ahli media. Hasil uji coba pengguna pada kelompok kecil dan besar mengonfirmasi temuan ini, dengan persentase kemenarikan masing-masing 90% dan 91%. Antusiasme anak yang tinggi selama uji coba ditandai dengan keterlibatan aktif, keengganan berhenti bermain, dan respons spontan terhadap kartu materi memberikan indikasi awal bahwa media ini berhasil menarik keterlibatan anak dalam proses pembelajaran pendidikan seksualitas.

Dari aspek keefisienan, ahli media memberikan 72% dan ahli permainan 94%, sementara hasil uji coba pengguna menunjukkan 96% pada kelompok kecil dan 99% pada kelompok besar. Tingginya persentase keefisienan dari pengguna menunjukkan bahwa guru pendamping menilai *board game* ini mudah dioperasikan, hemat waktu, dan dapat diterapkan langsung di lingkungan belajar anak usia dini. Hal ini selaras dengan kriteria media pembelajaran yang efisien menurut Mansur (2008), yakni terbuat dari bahan yang aman, dapat digunakan berulang, dan membantu anak mengeksplorasi imajinasinya secara menyenangkan, serta Miftah & Rokhman (2022) yang menyatakan bahwa media yang efisien harus dapat digunakan dalam waktu yang relatif lama.

Dari aspek kesesuaian permainan, ahli permainan memberikan persentase tertinggi yakni 100%, yang menunjukkan bahwa mekanisme permainan sangat sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5–6 tahun dan materi pendidikan seksualitas yang dituju. Hasil ini diperkuat oleh hasil uji coba pengguna yang menunjukkan persentase kesesuaian 92% pada kedua kelompok, serta oleh pengamatan guru pendamping yang mencatat bahwa anak mampu mengidentifikasi situasi berkaitan dengan keamanan tubuh melalui skenario dalam kartu permainan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Romadhon & Islam (2022) yang menunjukkan bahwa board game sesuai untuk anak usia dini karena sederhana, menarik, dan meningkatkan interaksi sosial, serta Nursyifani & Atmaji (2020) yang menyimpulkan bahwa *board game* bermanfaat dalam melatih kemampuan berpikir, mengatur emosi, bahasa, dan motorik anak.

Penamaan *Sayducate* merupakan kependekan dari sayangi, peduli, lindungi, dan *educate*, sebagai cerminan tujuan pendidikan seksualitas untuk membekali anak dengan pengetahuan yang dapat melindungi mereka dari kekerasan seksual (Rakhmawati, 2015) serta memahami esensi perilaku seksual yang baik dan sehat (Kurniawati, 2023; Muadz et al., 2016). Melalui

board game ini, anak dapat berinteraksi secara aktif dengan guru atau orang tua, belajar meminta bantuan, dan berlatih menyampaikan ketidaknyamanan sebuah keterampilan sosial yang penting dalam pencegahan kekerasan seksual. Pendidikan seksualitas yang disampaikan melalui media yang menyenangkan juga dapat membangun komunikasi terbuka antara anak, orang tua, dan guru (Sayekti & Sayekti, 2024), serta membantu pembentukan konsep diri yang positif pada anak (Sitepu & Sari Sitepu, 2021).

Perlu ditegaskan bahwa penelitian ini difokuskan pada pengujian kelayakan *board game Sayducate* sebagai produk media pembelajaran, bukan pada pengujian efektivitasnya secara eksperimental. Kelayakan yang dibuktikan melalui validasi ahli dan uji coba pengguna merupakan prasyarat ilmiah sebelum sebuah media dapat diuji efektivitasnya. Indikasi awal dari hasil uji coba berupa antusiasme anak, keterlibatan aktif, dan kemampuan mengidentifikasi situasi terkait keamanan tubuh yang dicatat oleh guru pendamping menunjukkan potensi media ini dalam memfasilitasi pemahaman anak tentang pendidikan seksualitas. Namun demikian, penelitian lanjutan berupa uji efektivitas dengan desain eksperimental diperlukan untuk membuktikan dampak *board game Sayducate* secara lebih terukur terhadap peningkatan pengetahuan dan perilaku protektif anak.

Kelebihan Sayducate antara lain: (1) dirancang khusus dengan materi pendidikan seksualitas yang bertujuan meningkatkan kesadaran anak dalam menjaga dirinya dari potensi kejahatan seksual; (2) awet dan dapat digunakan berulang (Miftah & Rokhman, 2022; Mansur, 2008); (3) dapat meningkatkan motivasi belajar anak; dan (4) dapat dimainkan di mana saja. Adapun keterbatasan media ini adalah cakupan materi yang belum mencakup identitas dan peran gender karena potensi ambiguitas pada anak usia dini, serta keterbatasan jumlah pemain yang maksimal hanya 4 anak dalam satu sesi permainan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan *board game Sayducate* sebagai media pembelajaran pendidikan seksualitas untuk anak usia 5–6 tahun yang dikembangkan melalui model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba pengguna, board game Sayducate dinyatakan layak digunakan sebagai media pendidikan seksualitas anak usia 5–6 tahun. Hasil validasi ahli permainan menunjukkan persentase tertinggi sebesar 95%, diikuti ahli media 71%, dan ahli materi 70%. Hasil uji coba pengguna pada kelompok kecil mencapai 93% dan kelompok besar 94%, keduanya masuk dalam kategori sangat layak.

Selama proses uji coba, anak-anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam permainan, serta mampu mengidentifikasi situasi yang berkaitan dengan keamanan tubuh melalui skenario dalam kartu permainan. Temuan ini memberikan indikasi awal bahwa *board game Sayducate* berpotensi memfasilitasi pemahaman anak tentang pendidikan seksualitas secara menyenangkan dan sesuai perkembangan. Pendidikan seksualitas yang dikemas dalam bentuk permainan terbukti mampu mengurangi hambatan psikologis guru dalam menyampaikan materi yang selama ini dianggap tabu, sekaligus menciptakan ruang komunikasi yang terbuka antara anak, guru, dan orang tua.

Penelitian ini dibatasi pada pengujian kelayakan produk sebagai tahap awal pengembangan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan berupa uji efektivitas dengan desain eksperimental sangat direkomendasikan untuk membuktikan dampak *board game Sayducate* secara lebih terukur terhadap peningkatan pengetahuan dan perilaku protektif anak terhadap kekerasan seksual. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperluas cakupan usia pengguna dan menjangkau lembaga pendidikan anak usia dini yang lebih luas.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, A., Miranda, D., & Amalia, A. (2023). Peran guru sebagai mediator dalam memberikan pendidikan seks pada anak usia dini usia 4–6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 12(3), 1113–1119. <https://doi.org/10.26418/jppk.v12i3.64322>
- Ain, F. M., Susanto, A. M. P., & Fauzi, I. (2022). Analisis diagnostik fenomena kekerasan seksual di sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 7(2), 49–58. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v7i2.1318>
- Alimuddin, A., Nasution, N., & Jiwantara, F. A. (2022). Rendahnya perlindungan hukum terhadap korban kekerasan anak penyebab meningkatnya kasus kekerasan seksual. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2186–2192. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.694>
- Astuti, A., Utama, I. W., Putra, Y. D., Putri, N. E., & Sinta, N. A. (2024). Penguatan kompetensi guru PAUD melalui pelatihan pengembangan bahan ajar inovatif berbasis Kurikulum Merdeka. *Community Development Journal*, 5(4), 6875–6886.
- Bahri, B. (2021). Model pengawasan anak dalam upaya pencegahan pelecehan seksual di lingkungan pesantren. *Legalite: Jurnal Perundang-Undangan dan Hukum Pidana Islam*, 108–129.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Capah, C., & Fikri, R. A. (2023). Perlindungan hukum terhadap anak sebagai korban kekerasan seksual. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(4), 9432–9444. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i4>
- Fikriyah, F. (2024). Menggali aspek jati diri melalui pendidikan karakter di TK Khulafaur Rasyidin Sidoarjo. *Jurnal PAUD*, 8, 7–12.
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica*, 4(2), 129–150.
- Hasiana, H. (2020). Peran orang tua dalam pendidikan seksual anak usia dini. *Wahana*, 72(2), 118–125. <https://doi.org/10.36456/wahana.v72i2.2725>
- Huang, Y., et al. (2023). A meta-analysis of the effects of comprehensive sexuality education programs on children and adolescents. *Healthcare*, 11(18), 2511. <https://doi.org/10.3390/healthcare11182511>
- Huriyah, H., Ulfyah, S. L., Masturoh, S., & Faujiyah, S. (2024). Strategi menghadapi tantangan dalam memberikan pendidikan seks pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i1.874>
- Irsyad, I. (2019). Pendidikan seks untuk anak usia dini: Tindakan pendampingan dan pencegahan. *Journal Elementary*, 5(1), 73–86.
- Jatmikowati, J., Angin, R., & Ernawati, E. (2015). Model dan materi pendidikan seks anak usia dini perspektif gender untuk menghindari sexual abuse. *Cakrawala Pendidikan*, 34(3), 434–448.
- Kandi, Z. R. K., Azar, F. E. F., Farahani, F. K., Azadi, N., & Mansourian, M. (2022). Significance of knowledge in children on self-protection of sexual abuse: A systematic review. *Iranian Journal of Public Health*, 51(8), 1755.
- Kavenagh, M., et al. (2024). Child sexual exploitation and abuse disclosure and help-seeking: A glimpse of global South data. *Child Abuse Review*, 33.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *APE aman bagi anak usia dini*. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222_100716.pdf

- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2022). *Data kekerasan seksual di Indonesia 2022*. <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>
- Kompas.com. (2022). Kekerasan terhadap anak capai 11.952 kasus mayoritas kekerasan seksual. <https://nasional.kompas.com>
- Kurniawati, K. (2023). Implementasi pendidikan seksualitas pada anak bawah umur di era milenial. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 7(1).
- Mansur, M. (2008). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Pustaka Pelajar.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4).
- Muadz, M., Handayani, P., Astutik, A. P., & Supriyadi, S. (2016). *Islam dan ilmu pengetahuan*. UP Media Press.
- Mufida, M., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan board game sebagai media pembelajaran bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 2(3), 44–59.
- Napitupulu, Y. R. J. (2023). Pelecehan seksual anak di bawah umur pada anak Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2, 3088–3095.
- Nurbaiti, N., Saripudin, A., & Masdudi, M. (2022). Pengembangan media sex education book. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 111–125.
- Nursyifani, C. U. C., & Atmaji, L. T. (2020). Boardgame sebagai media untuk membangun karakter kemandirian anak usia 4–6 tahun. *JADECS*, 5(2), 67–74.
- Pauweni, P., Loni, A., & Yakob, R. R. (2022). Peran orang tua dalam pengenalan pendidikan seks bagi anak usia dini. *Jurnal Edukasi CERED*, 4(2), 157–171.
- Rakhmawati, R. (2015). Peran keluarga dalam pengasuhan anak. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(1), 1–18.
- Romadhon, R., & Islam, M. A. (2022). Board game engklek untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal DKV Adiwarna*, 3(3), 124–138.
- Russell, D. H., Trew, S., Harris, L., Dickson, J., Walsh, K., Higgins, D. J., & Smith, R. (2024). Engaging parents in child-focused child sexual abuse prevention education strategies. *Trauma, Violence, & Abuse*.
- Salmaa Tsabitah, S. T., Widyasari, R., & Sutejo, A. (2024). Board game pengenalan diri sendiri. *Jurnal Suluh*, 7(2).
- Sayekti, S., & Sayekti, I. C. (2024). Peranan orang tua dan guru dalam edukasi seksual. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Simbolon, S. (2018). Minimnya pendidikan reproduksi dini. *Soumatara Law Review*, 1(1), 43.
- Sitepu, S., & Sitepu, M. S. (2021). Perkembangan konsep diri anak usia dini di masa pandemi. *SiNTEsa CERED*, 1.
- Solehati, T., Kharisma, P. A., Nurasifa, M., Haryati, E. A., Nurazizah, S. A., Pertiwi, R. C., & Kosasih, C. E. (2023). Metode pencegahan kekerasan seksual pada anak berbasis orang tua. *Jurnal Obsesi*, 7(4), 4128–4143.
- Solehati, T., Rufaida, A., Ramadhan, A. F., et al. (2022). Pengetahuan, sikap, dan perilaku orang tua. *Jurnal Obsesi*, 6(5), 5342–5372.
- Solehati, T., Septiani, R. F., Muliani, R., & Nurhasanah, S. A. (2022). Intervensi bagi orang tua. *Jurnal Obsesi*, 6(3), 2201–2214.
- Suhasmi, S., & Ismet, S. (2021). Materi pendidikan seks bagi anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 164–174.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2016 tentang Perlindungan Anak. (2016). <https://www.dpr.go.id>

- Warlenda, W., Kursani, E., Nabilah, L., & Wahyudi, A. (2020). Tindakan kekerasan seksual pada anak. *Jurnal Ilmiah Avicenna*, 15(2), 74–157.
- Wijaya, W., Wicandra, O. B., & Asthararianty, A. (2017). Perancangan board game sebagai media pembelajaran manfaat sayuran. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.
- Wulandari, W., & Lestari, F. F. (2023). Penerapan materi pendidikan seksual di sekolah PAUD dalam upaya mencegah kekerasan seksual. *Journal*.