

## Card Game Media Belajar Pendidikan Seks Bagi Anak Usia 6 – 8

Audria Gustrisia<sup>1</sup>, Dini Faisal<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email: audriagustrisia@gmail.com

Submitted: 2021-11-01

Accepted: 2021-11-10

Published: 2021-12-30

DOI: 10.24036/dekave.v11i4.114896

### Abstrak

Salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya kejahatan kekerasan seksual ini adalah karena kurangnya edukasi seksual yang di berikan kepada mereka sehingga tanpa disadari mereka telah menjadi korban pelecehan seksual. Maka dari itu sebaiknya orang tua memberikan pendidikan seks kepada anak mulai sejak dini. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memberikan pendidikan seks kepada anak khusus usia 6 – 8 tahun adalah menggunakan *card game*. Perancangan *card game* ini mengangkat konsep menjaga diri. Permainan ini juga melibatkan orang tua atau pendamping dalam permainan sebagai moderator. Sehingga permainan ini dilengkapi dengan parent guide. Tujuan perancangan *card game* Boleh Gak? ini adalah untuk membantu orang tua atau pendamping dalam memberikan edukasi seksual kepada anak. Metode yang digunakan dalam proses perancangan *card game* media belajar pendidikan seks bagi anak adalah menggunakan metode *glass box* serta menggunakan metode analisis data 5W + 1H yaitu what (apa), who (siapa), when (kapan), where (dimana), why (kenapa) dan how (bagaimana). Melalui analisis data ini dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada. *Card game* Boleh Gak? ini diharapkan dapat menjadi media edukasi belajar pendidikan seks yang menarik, menghibur serta interaktif bagi anak. Sehingga melalui *card game* Boleh Gak? ini dapat membekali anak agar dapat terhindar dari kejahatan pelecehan seksual.

**Kata kunci:** *game, card game, pendidikan seks, anak-anak.*

### Pendahuluan

Pendidikan seksual masih sangat tabu untuk diajarkan oleh guru-guru di lembaga pendidikan bahkan orang tua anak sendiri. Bahkan ketika anak bertanya perihal yang mengarah kependidikan seks ada orang tua yang menegur anaknya karena menurut mereka hal tersebut belum sepatasnya diketahui oleh mereka. Tanggapan orang tua yang demikian biasanya dipengaruhi oleh faktor tertentu. Faktor yang menyebabkan orang tua atau guru di sekolah enggan memberikan pendidikan seks kepada anak biasanya karena adat ketimuran dan agama yang di anut.

Padahal pendidikan seks sangat krusial sebab banyak sekali kasus pelecehan seksual yang terjadi di Indonesia. Menurut data BPS (Badan Pusat Statistik) bahwasanya 1 dari 3 perempuan usia 15 – 64 tahun mengalami kekerasan fisik dan/atau seksual yang dilakukan pasangan dan selain pasangan mereka. Serta sebanyak 2.341 kasus kekerasan terhadap anak yang mayoritasnya mengalami kekerasan seksual dan kasus kekerasan seksual terhadap perempuan sebanyak 2.807 telah dilaporkan ke Komnas Perempuan pada tahun 2019.

Perempuan maupun laki-laki mulai dari anak-anak hingga remaja rentan menjadi korban kejahatan pelecehan seksual. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengetahuan mereka tentang pendidikan seksual sehingga tanpa disadari mereka telah menjadi korban pelecehan seksual oleh orang-orang yang berada disekitarnya. Maka dari itu sebaiknya guru-guru di lembaga pendidikan serta orang tua memberikan pendidikan seks yang berbasis HAM kepada anak mulai sejak kecil, untuk membekali mereka agar dapat terhindar dari kejahatan kekerasan seksual.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memberikan pendidikan seksual kepada anak, seperti menggunakan media buku ilustrasi seperti buku seri kesehatan dan keselamatan anak yang diterbitkan oleh M&C salah satunya berjudul Berani Katakan Tidak yang ditulis oleh Cha Eun-Seon dan Han Ju Yeong. Lalu ada yang membuat media pendidikan seksual menggunakan *game* berbasis digital (dalam Rilianti dan Ima, 2017), permainan yang dibuat dengan menyajikan soal pertanyaan yang berkaitan dengan perbedaan gender, perbedaan buang air antara perempuan dengan laki-laki, dan menjaga diri. Permainan selain bisa digunakan sebagai media untuk memberikan pendidikan seks kepada anak ternyata juga bisa menjadi salah satu solusi dari fenomena kecenderungan gadget yang dialami oleh remaja, seperti *boardgame* Hai yang dibuat oleh Pratama (2017). Namun, media bermain berupa *card game* atau permainan kartu masih jarang dijadikan sebagai media untuk memberikan pendidikan seks kepada anak. Maka dari itu penulis tertarik untuk menjadikan card game sebagai media belajar pendidikan seks bagi anak khususnya usia 6 – 8 tahun. Terdapat beberapa perbedaan antara *card game* yang penulis rancang dengan media lain yang sudah lebih dulu diterbitkan yaitu *card game* ini bisa dimainkan oleh maksimal dua orang serta satu pendamping secara bersamaan, sehingga terjadi komunikasi secara langsung antara

anak dan pendamping hal ini dapat meningkatkan hubungan yang positif antara anak dengan orang tuanya atau pendamping.

*Card game* selain menghibur juga bisa lebih interaktif untuk dijadikan sebagai sarana memberikan pendidikan seksual kepada anak. Card game yang dirancang diberi judul Boleh Gak?. Melalui card game Boleh Gak? ini diharapkan anak-anak dapat belajar cara menjaga diri dengan lebih seru, menghibur serta interaktif. Dengan demikian perancangan ini diberi judul **“Card Game Media Belajar Pendidikan Seks Bagi Anak Usia 6 – 8 Tahun”**.

### **Metode**

Pada perancangan *card game* Boleh Gak? ini penulis menggunakan metode perancangan *glass box*. Metode ini didasarkan pada rasionalitas, objektif serta terstruktur dengan tidak mempertimbangkan selera serta pemikiran yang tidak rasional (Soedarwanto, 2017 : 2)

Pada perancangan *card game* Boleh Gak? diawali dengan research data baik menggunakan jurnal yang tersedia di internet hingga melakukan wawancara dengan ahli psikologi yaitu ibu Ariestya Magdalena Njotomulio, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Proses perancangan terus berlanjut ke pembuatan konsep permainan, desain hingga permainan sudah bisa dimainkan karena sudah melewati tahap trial and error.

Perancangan ini juga menggunakan metode analisis data 5W+1H (what, who, why, when, where, how) untuk memecahkan permasalahan yang tengah dihadapi.

#### **1. What (apa)**

Banyak kasus pelecehan seksual terjadi di Indonesia, terutama pada kaum perempuan dan anak-anak.

#### **2. Who (siapa)**

Menurut data dari Komnas Perempuan pada tahun 2019 ada 2.807 kasus kekerasan seksual pada perempuan yang dilaporkan dan 2.341 kasus kekerasan terhadap anak yang mayoritasnya mengalami kekerasan seksual.

#### **3. Where (dimana)**

Permasalahan ini terjadi hampir diseluruh negara, Indonesia adalah salah satunya. Kasus pelecehan seksual ini di Indonesia cenderung meningkat.

#### 4. When (kapan)

Kasus pelecehan seksual ini terjadi setiap tahun dan jumlah kasus yang dilaporkan cenderung meningkat.

#### 5. Why (kenapa)

Kurangnya media yang memberikan pemahaman tentang pendidikan seks kepada anak menyebabkan kurangnya pemahaman mereka saat beranjak dewasa tentang permasalahan ini, ditambah lagi pendidikan seks masih dianggap tabu oleh banyak masyarakat di Indonesia. Hal tersebut dapat memicu terjadinya kekerasan seksual.

#### 6. How (bagaimana)

Berdasarkan paparan diatas, penulis menyimpulkan bahwa untuk mengurangi terjadinya masalah tersebut, maka dimulai dari orang tua/pendamping. Mereka sebaiknya memberikan pemahaman kepada anak perihal seks. Tetapi media yang digunakan untuk memberikan pendidikan seks kepada anak tidak banyak. Maka dari itu penulis merancang card game ini sebagai media pembelajaran pendidikan seks untuk anak khususnya usia 6 – 8 tahun. Selain anak, orang tua/pendamping juga akan terlibat dalam permainan ini karena orang tua/pendamping merupakan tempat paling baik untuk anak belajar tentang pendidikan seks.

### Pembahasan

#### 1. Media Utama

Pembuatan media belajar pendidikan seksual bagi anak usia 6 – 8 tahun ini menggunakan *card game* atau permainan kartu sebagai media utama. *Card game* merupakan permainan yang menggunakan kartu sebagai komponen dalam bermain, tidak memiliki komponen tambahan lain seperti papan permainan, bidak maupun dadu serta arena permainan tidak batasi secara langsung melainkan dibatasi oleh imajinasi pemain saja. Pemilihan media *card game* ini disesuaikan dengan perilaku anak-anak yang biasanya cenderung lebih senang untuk bermain. Dorothy S. (dalam Rimawati dan Nugraheni, 2019 : 24)

mengatakan ada banyak manfaat bermain bagi anak usia dini karena anak identik dengan bermain. Sehingga pembelajaran pendidikan seksual ini bisa diberikan dengan seru, menghibur serta interaktif.

Pada pembuatan card game ini digunakan pendekatan verbal yaitu dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak, sehingga pesan yang terdapat dalam permainan tersampaikan dengan baik. Pada pembuatan card game ini juga menggunakan pendekatan visual seperti menggunakan warna yang ceria dan pastel, lalu menggunakan font dengan tingkat keterbacaan yang tinggi, serta ilustrasi dengan gaya kartun yang cocok untuk anak-anak.

*Card game* media belajar pendidikan seks bagi anak usia 6 – 8 tahun ini diberi judul “Boleh Gak?” yang mengangkat konsep menjaga diri, menurut Camelia dan Nirmala (2017 : 29) pada usia 6 – 8 tahun anak-anak sebaiknya sudah diajarkan atau dibekali bagaimana cara menjaga dirinya, sehingga dengan begitu mereka dapat terhindar dari kejahatan pelecehan seksual. *Card game* Boleh Gak? dibuat dengan ikut melibatkan orang tua atau pendamping dalam bermain yakni sebagai moderator. Karena tempat yang paling baik bagi anak menerima pendidikan seksual adalah dari orang tua mereka sendiri, namun karena beragamnya kondisi anak mulai dari ada yang sudah tidak mempunyai orang tua, lalu ada juga yang tinggal dengan nenek atau tantenya, dan lain-lain sehingga dalam permainan ini orang tua bisa digantikan dengan pendamping lainnya seperti tante, nenek, guru, pemerhati anak, maupun terapis dalam memberikan pendidikan seksual kepada anak melalui *card game* Boleh Gak?.

*Card game* Boleh Gak? dalam permainan menggunakan 3 jenis kartu yaitu kartu karakter yang berisi 21 jenis karakter yang mungkin akan ditemui oleh anak-anak dengan jumlah kartu sebanyak 24, lalu kartu tindakan A berisi 24 jenis aktifitas yang mungkin akan dialami oleh anak-anak sebanyak 24 kartu, dan kartu tindakan B yang sama dengan kartu tindakan A namun memiliki fungsi yang berbeda saat bermain.

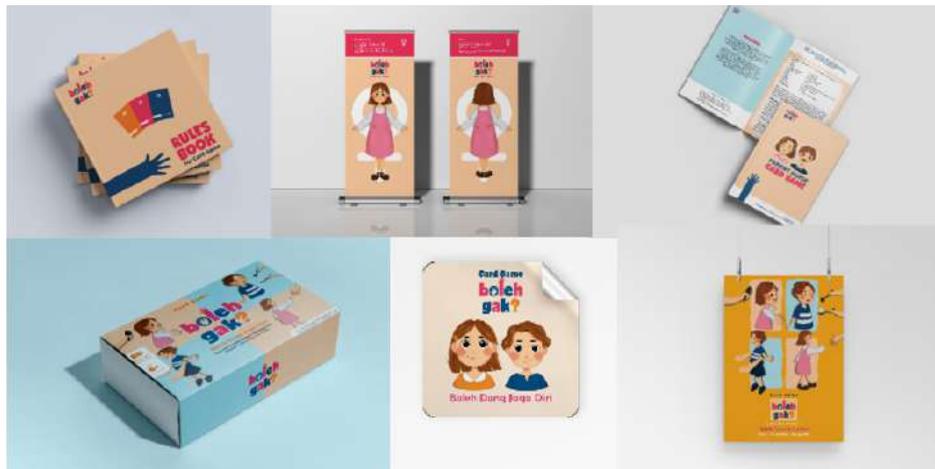


**Gambar 01**

Final Design Kartu Karakter, Kartu Tindakan A, dan Kartu Tindakan B.

## 2. Media Pendukung

Pada pembuatan card game Boleh Gak? digunakan beberapa media pendukung yang bertujuan untuk menunjang dan memperkuat media utama serta sebagai sarana untuk memperkenalkan media utama dalam bentuk media cetak.



**Gambar 02.** Final Design Media Pendukung

## 3. Hasil

### a. Konsep Permainan

Card game Boleh Gak? dibuat dengan mengangkat konsep menjaga diri khususnya bagi anak usia 6 – 8 tahun, karena anak-anak pada usia tersebut sebaiknya sudah diajarkan cara untuk menjaga dirinya sehingga mereka dapat melindungi dirinya dari kejahatan pelecehan seksual. Pemilihan media card game atau permainan kartu didasarkan pada kecenderungan anak yang pada usia dini lebih senang untuk bermain. Dalam bermain orang tua atau

pendamping juga ikut terlibat yaitu sebagai moderator. Peran orang tua atau pendamping dalam bermain sangat penting yaitu untuk memberikan penjelasan kepada anak secara lebih detail, karena pada permainan ini yang menentukan jawab benar dan salahnya adalah orang tua atau pendamping dengan mempertimbangkan keberagaman budaya, norma, serta agama yang dianut oleh masing-masing keluarga. Pendamping yang dimaksud adalah pengasuh selain orang tua kandung anak karena beragamnya kondisi anak seperti tidak memiliki orang tua lagi, tinggal dengan orang tua angkat, tinggal bersama nenek atau tante, maka dari itu pendamping lain seperti guru, tante, nenek, pemerhati anak, ataupun terapis boleh menjadi pendamping anak dalam memainkan permainan ini. Sehingga permainan ini dilengkapi dengan parent guide yang sudah di validasi oleh ahli psikologi anak yaitu Ariestya Magdalena Njotomulio, S.Psi., M.Psi., Psikolog sebagai bahan pertimbangan bagi orang tua untuk menentukan mana jawaban yang benar.

Permainan ini melibatkan maksimal 2 anak sebagai pemain dan minimal 1 anak sebagai pemain dan minimal 1 pendamping sebagai moderator. Mekanisme permainan ini adalah bersifat rebutan (jika pemain dua orang), dan dibatasi dengan hitungan 5 untuk setiap rondonya (jika pemain satu orang). Sehingga dengan adanya aturan tersebut permainan menjadi lebih seru dan menantang, selain itu edukasi yang ingin disampaikan melalui permainan ini dapat tersampaikan dengan seru, menghibur serta lebih interaktif. Durasi dalam bermain *card game* Boleh Gak? lebih kurang 10 – 15 menit.

Card game Boleh Gak? menggunakan 3 jenis kartu dalam bermain, yaitu kartu karakter yang berisi 21 jenis karakter yang mungkin akan sering ditemui oleh anak, lalu 24 jenis kartu tindakan A yang berisi aktifitas yang mungkin akan sering dialami oleh anak, dan 24 jenis kartu tindakan B yang isi sama dengan kartu tindakan A namun memiliki fungsi yang berbeda dalam bermain. Pemilihan jenis karakter dan aktifitas yang dimuat didalam kartu karakter dan kartu tindakan sudah melalui konsultasi dan divalidasi

oleh ahli psikologi anak yaitu Ariestya Magdalena Njotomulio S.Psi., M.Psi., Psikolog.

Pembuatan *card game* diatas melalui beberapa kali proses asistensi melalui pembimbing dan ahli psikologi, selanjutnya melalui tahap produksi. Tahap produksi *card game* ini mulai dari asistensi sketsa, warna, font hingga *final design*. sehingga dapat tercipta *card game* Boleh Gak? sebagai salah satu media belajar pendidikan seks bagi anak khususnya usia 6 – 8 tahun.

#### b. Uji Kelayakan

Uji kelayakan *card game* Boleh Gak? dilakukan kepada beberapa orang yang menjadi target audien yaitu pendamping serta anak-anak dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Uji kelayakan dilakukan dengan mengajak partisipan bermain menggunakan *final prototype*, setelah itu partisipan diberikan angket untuk dijadikan penilaian dalam melakukan uji coba.

Partisipan yang terlibat dalam melakukan uji kelayakan ini sebanyak 12 pertisipan, 3 diantaranya adalah pendamping, dan 9 diantaranya adalah anak-anak dengan rentang usia 6 – 8 tahun. Uji kelayakan dilakukan di 3 tempat berbeda yaitu kediaman Ibu Anna Agnetha, Ibu Allen Christy, dan beberapa anak di kompleks pasir putih bersama pendampingnya. Berikut adalah hasil dari pengisian kuesioner uji kelayakan yang sudah dilakukan.

**Tabel 01.** Daftar Pernyataan Kuesioner dan Hasilnya

No	Poin yang dinilai	Kriteria Penilaian				Total Responden
		Kurang Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju	
1.	Permainan mudah di pahami			2	10	12
2.	Rules book yang diberikan mudah dipahami			7	5	12

3.	Permainan ini cocok menjadi media edukasi seksual bagi anak (untuk pendamping)			1	2	3
4.	Parent guide yang diberikan mudah dipahami (untuk pendamping)			2	1	3
5.	Edukasi yang disampaikan pada permainan tersampaikan dengan baik			4	8	12
6.	Ilustrasi/gambar menarik dan mudah dipahami			1	11	12
7.	Tulisan yang digunakan mudah untuk dibaca			2	10	12

Berdasarkan hasil uji kelayakan permainan di 3 tempat tersebut dapat disimpulkan bahwa dilihat dari gameplay atau cara bermain *card game* Boleh Gak? sudah tidak ditemukan lagi error pada permainan sehingga permainan dapat berlangsung dengan baik dari awal permainan hingga akhir permainan dengan durasi lebih kurang 10 – 15 menit. Jika dilihat dari rules book yang diberikan mulai dari desain hingga layout isi sudah baik dan tidak membingungkan pendamping dalam memahami permainan, begitu pula dengan parent guide yang diberikan sudah cukup baik, namun sedikit panjang untuk dibaca. Lalu untuk desain kartu mulai dari ilustrasi hingga font yang digunakan sudah sangat baik, karena saat bermain, anak tidak lama bereaksi untuk mendapatkan kartu. Terakhir dari segi konten edukasi menurut pendamping sudah tersampaikan dengan baik serta ruang lingkup yang cocok untuk anak usia 6 – 8 tahun.



**Gambar 03.**

Uji Kelayakan Ditiga Tempat Berbeda  
(Sumber : Audria Gustrisia)

Berdasarkan gambar 11 diatas pada saat melakukan uji kelayakan terjadi hal-hal seru diantar pemain. Seperti permainan *card game* Boleh Gak? yang seharusnya dimainkan oleh maksimal 2 orang anak sebagai pemain dan 1 pendamping sebagai moderator, ternyata bisa dimainkan lebih dari 4 orang bahkan 5 orang anak sebagai pemain dan 1 orang pendamping sebagai moderator. Hal tersebut terjadi karena semua anak yang berada di lokasi ingin ikut bermain bersama dengan teman-temannya.

Selain itu ada satu anak yang sangat hiperaktif bermain sendirian bersama orang tuanya dengan seru. Ternyata permainan ini juga diberikan kepada anak-anak yang memiliki kepribadian demikian. Melalui permainan ini penulis merasa senang karena anak-anak dapat memahami permainan dan edukasi yang diberikan lewat *card game* Boleh Gak? ini tersampaikan dengan baik kepada mereka setelah dimainkan.

### Kesimpulan

Card game Boleh Gak? dibuat sebagai salah satu media untuk memberikan pendidikan seksual kepada anak khususnya usia 6 – 8 tahun. Pembuatan card game ini melalui beberapa proses mulai dari melakukan research data, serta analisis, hingga terciptanya permainan ini. Melalui card game Boleh Gak? ini diharapkan orang tua atau

pendamping dapat memberikan pendidikan seksual kepada anak dengan cara yang seru, menghibur serta interaktif, sehingga dapat mengurangi terjadinya kejahatan pelecehan seksual, karena salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya pelecehan seksual adalah kurangnya pemahaman serta pengetahuan masyarakat tentang pendidikan seksual.

### Rujukan

- BPS (Badan Pusat Statistik). 2017. *Prevalensi Kekerasan Terhadap Perempuan di Indonesia, Hasil SPHPN 2016*. Berita Resmi Statistik No.29/03.
- Camelia, Lely & Ine Nirmala. 2017. *"Penerapan Pendidikan Seks Anak Usia Dini Menurut Perpektif Islam"*. Prodi PGRA, Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Eun-Seon, Cho dan Han Ju-Yeong. 2020. *"Berani Katakan Tidak"*.
- Gustrisia, Audria. 2021. *"Card Game Media Belajar Pendidikan Seks Bagi Anak Usia 6 – 8 Tahun"*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang.
- KOMNAS Perempuan. 2020. *"Kekerasan Meningkat: Kebijakan Penghapusan Kekerasan Seksual Untuk Membangun Ruang Aman Bagi Perempuan dan Anak Perempuan"*. Catatan Kekerasan Terhadap Perempuan Tahun 2019. Jakarta.
- Pratama, Restu Nanda. 2018. *"Perancangan Board Game Hai"*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang.
- Rillanti, Adhy Putri dan Amalia Ima. 2017. *"Play Studi : Educational Game Sebagai Media Belajar Pendidikan Seks Bagi Anak Sekolah Dasar"*. FIP, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rimawati, Eti & SA Nugraheni. 2019. *"Metode Pendidikan Seks Usia Dini di Indonesia"*. Program Studi S-1 Kesehatan Masyarakat, Universitas Andalas.
- Soedarwanto, Hadi. 2017. *"Metode Glass Box Modul ke 07 Fakultas Desain dan Seni Kreatif"*. Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana. Jakarta: M&C.